

Artikel erschienen in:

Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.)

„Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“

Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten

2020 – 424 S.

ISBN 978-3-86956-489-0

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-46846>



Empfohlene Zitation:

Sebastian Ernst: This War of Mine, In: Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.): „Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“ : Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten, Potsdam, Universitätsverlag Potsdam, 2020, S. 361–377.

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-48587>

Soweit nicht anders gekennzeichnet ist dieses Werk unter einem Creative Commons Lizenzvertrag lizenziert:

Namensnennung 4.0. Dies gilt nicht für zitierte Inhalte anderer Autoren:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

This War of Mine

Sebastian Ernst

Steckbrief	
Altersfreigabe:	USK 16, PEGI 18
Entwickler:	11 bit studios
Publisher:	Deep Silver
Erscheinungsjahr:	2014
Genre:	Überlebenssimulation
Perspektive:	2,5D/Seitenansicht
Plattformen:	Microsoft Windows, macOS, Android, Apple iOS, PlayStation 4, Xbox One
Geeignet für:	Krieg; Gerechtigkeit; gerechtes und moralisches Handeln; Werte; Dilemmadiskussionen; Argumentationsstrategie-übungen
Fachrelevanz:	Ethik; Philosophie; LER

1 INHALT

In *This War of Mine* herrscht der moderne Krieg. Eine Stadt wird belagert. Die Spielenden sind mittendrin: Nicht als Soldat oder Befehlshaber, sondern als Verantwortliche für eine kleine Gruppe Zivilisten, deren Geschicke sie leiten. Aufgabe ist es also nicht, Truppen zu befehligen, die Feinde zu bezwingen und den Krieg zu gewinnen, sondern das eigene Überleben in einer zerbombten und umkämpften Stadt zu ermöglichen, in der das Notwendigste rar gesät und hart umkämpft

ist. Es müssen Lebensmittel und Medikamente besorgt, der eigene Unterschlupf gesichert und vor allem schwierige Entscheidungen getroffen werden. Die Spielenden werden dabei nicht nur mit dem Hunger und der Not der eigenen Gruppe konfrontiert, sondern treffen dabei auch immer wieder auf andere, Hilfe suchende Menschen, denen gegenüber sie sich verschiedenartig verhalten können – entweder rücksichtslos, um das eigene Überleben zu sichern, oder mitfühlend und hilfsbereit; wohlwissend, dass jede gewährte Hilfe die eigene Gruppe schwächen kann (Abb. 1). Jede Entscheidung hat Auswirkungen, die jedoch schwer vorherzusehen

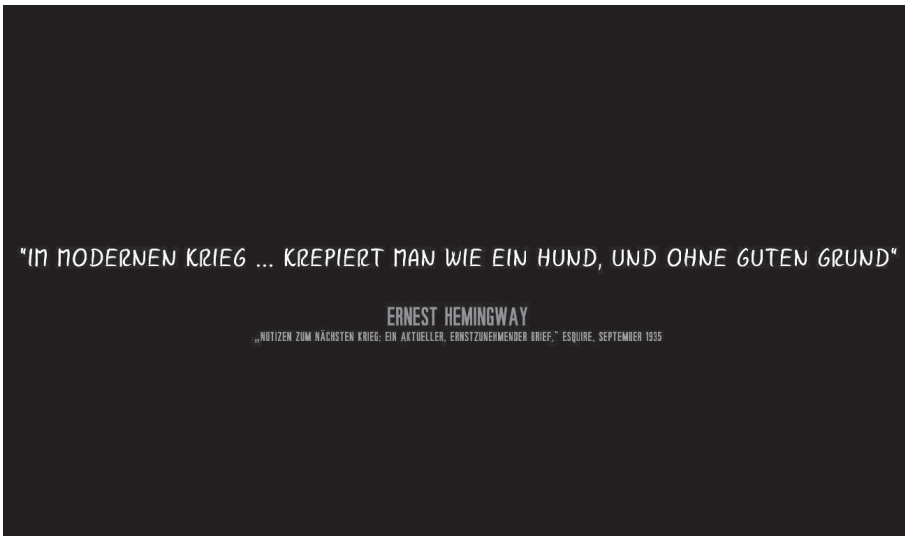


Abb. 1: Startbildschirm mit einem Zitat von Hemingway

sind. Diese betreffen dabei nicht nur die physische Gesundheit der Charaktere, sondern auch die psychische. Damit stellt sich die Frage, was Überleben eigentlich heißt. Was soll überleben? Der Körper? Das Gewissen?

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

In der hier besprochenen Version stehen den Spielenden insgesamt 21 Charaktere zur Auswahl. Sechs davon sind zu drei festen Paaren aus je einem Erwachsenen und einem Kind zusammengefasst. Die Angaben zu den einzelnen Personen sind anfänglich kurz gehalten. Erwähnt werden vor allem die besonderen Fähigkeiten und etwaigen Bedürfnisse. So sind einige Charaktere besonders gut im handwerklichen Arbeiten, können Essen ressourcenschonend zubereiten oder haben bereits Erfah-

rung im Kämpfen. Gleichzeitig rauchen manche oder trinken gern Kaffee. Sind die nötigen Genussmittel vorhanden, helfen sie bei der Entspannung – andernfalls trägt das eher zur Anspannung bei. Ein weiteres Problem dabei ist, dass Kaffee, Alkohol und Zigaretten nicht nur selten zu finden sind, sondern auch noch als begehrte Handelswaren für andere wichtige Dinge eingehandelt werden können.

Ebenfalls erfahren die Spielenden einen Teil der Vorgeschichte. Da wäre zum Beispiel der ehemalige Lagerarbeiter **Boris**, der von seiner Freundin **Anna** und seinem sieben Jahre alten, kranken Sohn berichtet. Alle drei versteckten sich zu Kriegsbeginn im Keller des zusammengefallenen Hauses. Da bei diesem Vorfall sein Bein so stark verletzt worden ist, dass er sich nur noch langsam fortbewegen konnte, ging Anna auf die Suche nach Medikamenten. Dabei wurde sie von einem Scharfschützen getötet.

Zlata hingegen war Studentin der Musikakademie und verlor ihre Eltern bei einem Mörserieinschlag, bei dem sie und ihr Bruder ebenfalls verletzt wurden. Sie war es, die dem Jungen den Tod ihrer Eltern erklären musste.

Als letztes Beispiel sei **Roman** erwähnt. Als früheres Mitglied in einer Gang ist er an Gewalt gewöhnt und meldete sich freiwillig zur Miliz, die ihn an vorderster Front kämpfen ließ. Als der Befehl kam, Zivilisten zu erschießen, desertierte er jedoch.

Die Charaktere ergänzen diese Geschichten im Laufe des Spieles in Form kurzer Tagebucheinträge (Abb. 2) und geben immer wieder Kommentare zu ihrem



Abb. 2: Tagebucheintrag von Boris

Befinden ab oder kommentieren eingetretene Ereignisse, sodass die Spielenden sie immer besser kennenlernen können.

3 SPIELKONZEPT

Schüsse. Erst weit entfernt, dann näherkommend. Ein Einschlag. Krachend stürzt ein weiteres Gebäude in sich zusammen – als gäbe es hier noch viel zu zerstören. Rauch steigt auf. Aus dem Trümmerhaufen, der einst eine blühende Stadt gewesen ist. Ein paar Straßen weiter: Ein anderes Gebäude, eine Ruine. Die Wände übersät mit Einschusslöchern, aber sie stehen noch. Das Dach ist fast noch dicht. Die Fenster und Türen werden verbarrikadiert. Ein Haus. Eine Gruppe bunt zusammengewürfelter Menschen sucht hier Obdach und Schutz. Gerade sitzen alle um ein Radio und lauschen den Berichten über die Kämpfe. Ein Kind weint. Es hat Angst, wie alle hier. Der Vater versucht es zu beruhigen. Es ist sicher bald vorbei. Als die Nachrichten enden, geht es wieder an die Arbeit. Schutt wird beiseite geräumt, das Brauchbare verwertet. Ein neues Bett muss her. Jemand macht sich an die Arbeit. In einem Schrank in der letzten Ecke findet jemand Kaffee. Ein kleines bisschen Normalität im Schrecken. Und er wird wärmen. Es ist kalt geworden. Der Winter naht. Die letzten Bücher landen im Feuer, auf dem die Reste an Essen zubereitet werden. Die Vorräte sind nahezu aufgebraucht.

Ein Stöhnen aus dem Bett im hinteren Zimmer. Einer der Bewohner ist verletzt von der letzten nächtlichen Tour durch die Stadt. Der Medikamentenschrank ist fast leer. Nur noch ein wenig Verbandsmaterial und eine kleine Packung Antibiotika. Wenigstens können die Plünderer, die nun vermehrt unterwegs sind, nicht mehr viel stehlen. Jemand zählt die Patronen für das einzige Gewehr im Haus. Fünf sind noch übrig. Zu wenig. Erneut wird jemand im Schutz der Dunkelheit die Stadt durchkämmen müssen. Nach Nahrung. Nach Munition. Nach Verbandszeug. Nach Material für einen Ofen. Aber er kann nicht alles gleichzeitig tragen. Jemand macht sich bereit, packt Brechstange und Messer ein. Warten auf die Nacht. Wird er wiederkehren? Was wird er finden? Dann klopft es an der Tür. Alle zucken zusammen. Soldaten? Rebellen? Einer der wenigen Händler, die mit der Not der anderen Profit machen? Vorsichtig wird geöffnet. Es ist eine alte Frau. Sie ist verzweifelt und bittet um Hilfe. Sie benötigt dringend Medikamente für ihren schwer kranken Mann. Die letzten Reste der Gruppe also. Was werden sie tun? Das entscheiden die Spielenden. Es ist nicht die einzige schwierige Situation, in die sie geraten, und nicht die letzte, in der es um Leben und Tod geht.

This War of Mine ist ein Computerspiel, das nicht einfach nur unterhalten will. Stattdessen versteht es sich als Mittel, ein schwieriges und unangenehmes Thema anzusprechen und die Spielenden zum Nachdenken und Reflektieren anzuregen. *This War of Mine* ist eine Überlebenssimulation – und eine ernsthafte dazu, was sich besonders auf spielmechanischer Ebene bemerkbar macht. Das Spiel erklärt

nämlich nichts. Es gibt kein Tutorial. Alles muss unter Zeitdruck selbst herausgefunden werden. Fehler werden nicht verziehen. Stirbt ein Charakter, ist er weg. Gespeichert wird automatisch. Mit den Konsequenzen müssen die Spielenden weitermachen. Einzig die Pausenfunktion erlaubt eine kurze Verschnaufpause.

Gespielt werden können entweder vorgefertigte Szenarien mit festgelegten Parametern und Charakteren oder selbst erstellte. In letzterem Fall können wichtige Einstellungen zum Schwierigkeitsgrad selbst vorgenommen werden. Dazu zählen die Härte des Konflikts, der Zeitpunkt des Wintereintritts und dessen Strenge, die Zeit bis zum Waffenstillstand sowie die begehbaren Orte in der Stadt und die möglichen Gefahren dort. Ebenso kann hier die Auswahl der Charaktere für die aus maximal vier Personen bestehende Gruppe selbst vorgenommen werden. Jede Figur verfügt über bestimmte hilfreiche Fähigkeiten (Verhandlungsgeschick, Kampferfahrung, Handwerkskünste) und hat Bedürfnisse (Raucher, Kaffeetrinker) oder Hemmnisse (langsam, wenig belastbar) sowie eine rudimentäre Persönlichkeit, die bestimmt, wie und in welchem Maße die Anforderungen und Schrecken des Krieges psychisch bewältigt werden können.

Zu Beginn des Spiels befinden sich die gewählten Charaktere in einem abhängig von der Anzahl der Figuren automatisch ausgewählten Haus, das fortan den Unterschlupf bildet. Gespielt wird aus einer seitlichen Draufsicht (Abb. 3).

Das Spiel unterscheidet zwei Handlungsphasen: den Tag und die Nacht. Tagsüber kann das Haus nicht verlassen werden. Stattdessen müssen die Charaktere versorgt und der Unterschlupf ausgebessert werden. Der Spieler kann den ein-



Abb. 3: Eines der möglichen Häuser für vier Personen

zelen Charakteren hierfür Aufgaben wie das Beseitigen von Schutt, das Durchsuchen von Schränken, den Bau von Einrichtungsgegenständen, die Herstellung von Werkzeugen oder das Zubereiten von Nahrung zuweisen. Die Leute führen diese dann aus, sofern deren Verfassung es zulässt.

Dabei ist nicht nur darauf zu achten, dass die Charaktere genügend Nahrung zu sich nehmen, Krankheiten oder Wunden geheilt werden oder die Raumtemperatur im erträglichen Bereich liegt. Vielmehr spielt auch die psychische und emotionale Verfassung eine wichtige Rolle. Diese ist zum Beispiel dann betroffen, wenn die Grundbedürfnisse nicht erfüllt werden oder Dinge geschehen, die gegen die moralischen Überzeugungen der Spielfigur verstoßen, etwa beim Diebstahl fremden Eigentums oder bei Anwendung von Gewalt. In diesen Fällen kann es dazu kommen, dass die jeweiligen Charaktere nicht nur die Arbeit verweigern, sondern sogar das Haus und die Gemeinschaft für immer verlassen. Sind Kinder Teil der Gruppe, so erschwert das die Lage zusätzlich. Sie benötigen neben Nahrung vor allem Aufmerksamkeit. Zudem hat deren Wohlbefinden eine große Auswirkung auf die Erwachsenen. Geht es dem Nachwuchs schlecht, stellen sich schnell Schuldgefühle und Verzweiflung ein. Umgekehrt kann das Lachen der Kinder anstecken und neue Hoffnung geben.

Die alltäglichen Arbeiten werden hin und wieder durch verschiedene Ereignisse unterbrochen, auf die die Spielenden reagieren können oder müssen. So klopfen immer wieder Hilfsbedürftige an die Tür.

Hier müssen die Spielenden entscheiden, ob die Hilfe (auch unter Gefahr für das eigene Leben) geleistet oder verwehrt wird. Die Folgen sind dabei selten vor-

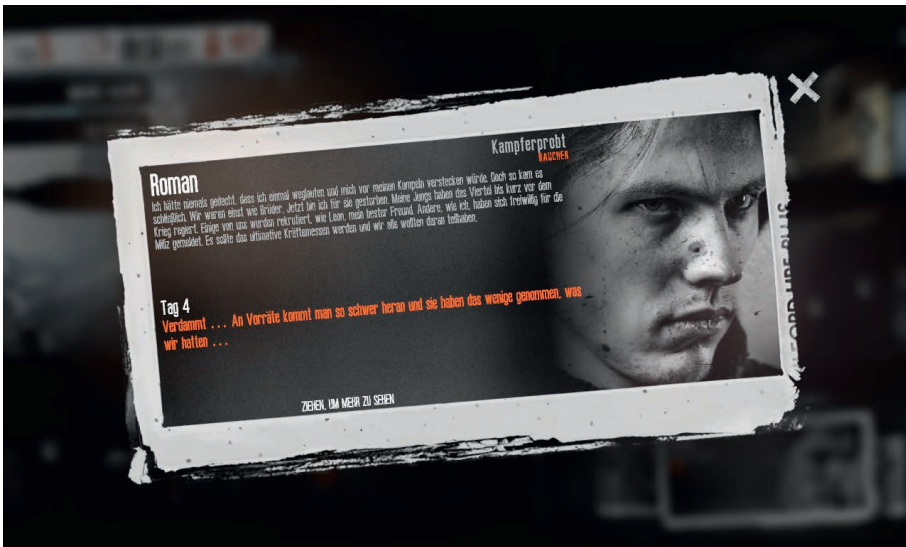


Abb. 4: Roman ist verärgert, dass Lebensmittel weggegeben wurden

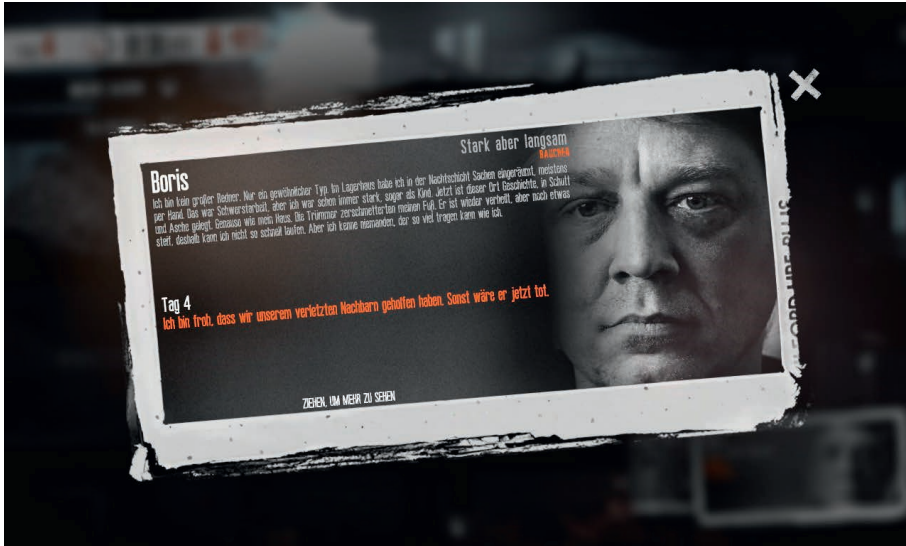


Abb. 5: Boris ist froh darüber, anderen geholfen zu haben

hersehbar. Charaktere können belohnt oder verletzt werden, und je nach Entscheidung und Folgen sinkt oder steigt das psychische Wohlergehen. Entscheiden sich die Spielenden beispielsweise dazu, jemandem mit den eigenen knappen Ressourcen zu helfen, werden manche Charaktere den verlorenen Gütern nachtrauern, während diese freundliche Geste anderen neuen Mut und neue Hoffnung gibt, ihre Traurigkeit vertreibt (Abb. 4 und 5).

Generell treffen die Spielenden im Laufe der Handlung immer wieder auf andere Menschen, mit denen sie um die knappen Ressourcen konkurrieren. Um Gegner im klassischen Sinne handelt es sich dabei aber kaum. Viel häufiger sind es einfach andere Personen, die ebenfalls überleben wollen.

Das Ressourcensystem ist recht einfach und übersichtlich gestaltet. Es gibt Medikamente, Wasser und Nahrung, verschiedene Baumaterialien und Waffenteile, Brennmaterial sowie Werkzeuge, Waffen und Munition. Diese können bei Händlern teuer erhandelt, durch den Bau geeigneter Anlagen selbst hergestellt oder in der Nachtphase durch Plünderungen besorgt werden.

Nachts entscheidet der Spieler, wer Wache hält, wer schlafen darf und wer sich, sofern vorhanden, möglichst gut ausgerüstet mit Brecheisen, Schaufel und Waffen auf Beutezug begeben soll. Auf der Stadtkarte kann dann einer der zugänglichen Orte ausgewählt werden (Abb. 6). Einige der benötigten Güter wie Medikamente oder Schusswaffen sind besonders selten und gehören oft anderen Menschen in Not, bewaffneten Soldaten, Rebellen oder fremden Plünderern. Hier müssen die Spielenden entscheiden, ob beispielsweise der Diebstahl von Verbandsmaterial in einem Krankenhaus gerechtfertigt ist oder ob sich ein Kampf mit bewaffneten



Abb. 6: Stadtansicht zur Planung der Plünderungstouren

Banden um ein paar Lebensmittel lohnt. Auch das Kampfsystem wird nicht erklärt. Die Gefechte sind hektisch und teilweise unübersichtlich, ihr Ausgang unvorhersehbar.

Dabei stellt sich auch die Frage, was der Mensch in einer solchen Situation überhaupt benötigt. Geht es nur um ausreichend zu essen und zu trinken? Um Ablenkung mit Alkohol? Oder um das bisschen Normalität mit einer Tasse Kaffee und einer Schaukel für das Kind?

Zudem ist die Zeit begrenzt. Die Uhr tickt unaufhaltsam. Wer vor dem Morgenrauen nicht zurück ist, läuft zudem Gefahr, verletzt oder gar getötet zu werden.

Das Spiel wirft immer wieder moralische Fragen auf, die es handelnd zu bewältigen gilt. Ist nur das Wohlergehen der eigenen Gruppe wichtig? Dürfen nur leerstehende Häuser geplündert werden? Darf man überhaupt von dort einfach alles mitnehmen? Oder ist der Krieg eine Ausnahmesituation, in der sich jeder selbst der Nächste ist? Existiert überhaupt moralisches Handeln in unmoralischen Zeiten? Schwarz und Weiß gibt es dabei selten. Das Meiste ist grau. Und die Spielenden müssen entscheiden.

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Die Intention der Entwickler war es ganz klar, keinen gewöhnlichen Unterhaltungstitel zu schaffen, sondern einen Einblick in das Leid von Zivilisten im Krieg zu vermitteln, und zwar nicht nur in den physischen Überlebenskampf, sondern auch in den psychischen beziehungsweise emotionalen. Das Spiel will laut Pawel Miechowski von 11 bit studios den Krieg auf ernsthafte Weise thematisieren und zum Nachdenken provozieren, statt diesen zu beschönigen oder zu verharmlosen.¹

Um das zu ermöglichen, orientierte man sich nicht nur an tatsächlichen Ereignissen wie vor allem der Belagerung Sarajevos im Bosnienkrieg, sondern studierte auch entsprechende Artikel und Erfahrungsberichte, die zum Teil aus der eigenen Familie stammten.² Zudem wurde zusätzlich ein Veteran des Irakkriegs mit ins Team geholt.³ Allerdings entschied man sich bewusst für ein fiktives Spielszenario. Einerseits, um sich nicht in schwieriges politisches Fahrwasser zu begeben. Viel wichtiger aber andererseits, um die Botschaft universell zu halten.⁴

Trotz dieser Bemühungen sei jedoch darauf hingewiesen, dass man das Spiel nicht als realistische Darstellung des Krieges missverstehen darf. Nicht nur werden auch von diesem Titel bestimmte Aspekte wie Genozid, Vergewaltigung und Kannibalismus ausgeklammert, denn eine derartige Simulation muss letztlich auch aus erkenntnistheoretischen und moralischen Überlegungen scheitern. Trotzdem schafft das Spiel die Möglichkeit, zumindest einen begrenzten Eindruck von dem Leid, der Verzweiflung, der Hilflosigkeit, der Traurigkeit und der Wut sowie über die schwierigen Entscheidungen in einer solchen Situation zu vermitteln. Dies wird dank der Einführung von Kindern seit der Erweiterung „The Little Ones“ noch zusätzlich verstärkt und durch die Perspektive von Eltern und Kindern erweitert.⁵ *This War of Mine* bietet im Grunde ein Setting, in dem die Freiheit

-
- 1 Young, Georgina: Art and This War of Mine – An Interview with 11 bit Studios, 13. 04. 2015, in: TechRaptor, online einsehbar unter URL: <https://techraptor.net/content/art-war-mine-interview-11-bit-studios> (zuletzt abgerufen am 09. 09. 18).
 - 2 Vgl. Mayar, Mahshid: Überleben im Anthropozän: Wege zu einer Definition von Humanitarian Disaster Games, in: Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias (Hrsg.): Weltmaschine Computerspiel. Mythen und Techniken der Globalisierung im digitalen Spiel, Mandelbaum Verlag: Wien 2018, S. 47–73, S. 67, sowie Preston, Dominic: Interview: Pawel Miechowski of This War of Mine & 11 Bit Studios, 02. 11. 2015, in: Outermode, online einsehbar unter URL: <http://web.archive.org/web/20170310145608/outermode.com/interview-pawel-miechowski-this-war-of-mine-11-bit-studios> (zuletzt abgerufen am 21. 01. 20).
 - 3 Hall, Charlie: Meet the Iraq veteran helping to make an unconventional game about war, 04. 09. 2014, in: Polygon, online einsehbar unter URL: <https://www.polygon.com/2014/9/4/6103409/meet-the-iraq-veteran-helping-to-make-this-war-of-mine> (zuletzt abgerufen am 09. 09. 18).
 - 4 Preston: Interview.
 - 5 Treese, Tyler: Exclusive Interview: Pawel Miechowsk Talks This War Of Mine: The Little Ones, 2015, in: We Got This Covered, online einsehbar unter URL: <http://wegotthiscovered.com/gaming/exclusive-interview-pawel-miechowsk-talks-war/> (zuletzt abgerufen am 09. 09. 18).

der Wahl zum Zwang des Handelnmüssens führt – und dies in einer Welt existenzieller Bedrohungen, voller schwieriger moralischer Situationen, die zwar nicht das tatsächliche Szenario und den damit verbundenen Schrecken abbilden, aber es zumindest thematisieren.⁶

5 REZEPTION

Das Spiel wurde viel beachtet und hat ausgesprochen gute Kritiken bekommen. So wurde die PC-Version unter anderem 2015 mit dem Deutschen Computerspielpreis in den Kategorien „Beste Internationale neue Spielewelt“ und „Bestes Internationales Spiel“ ausgezeichnet. Das Lob gilt dabei der Umsetzung des Szenarios und den Denkanstößen, die *This War of Mine* bietet. Es ermögliche, so Dennis Kogel von GameStar, „eine unangenehme Erfahrung. Aber eine, die es wert ist, erlebt zu werden“.⁷

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Der Einsatz von *This War of Mine* bietet sich vor allem für Unterrichtseinheiten an, die die Ethische Partizipationskompetenz entwickeln und fördern sollen. Mit dieser ist die Befähigung gemeint, „in Konfliktsituationen Entscheidungs- und Handlungsoptionen zu erkennen, zu prüfen und anzuwenden“ sowie sich aktiv an der Diskussion ethisch-moralischer Fragestellungen beteiligen zu können.⁸ Dazu gehört, Situationen (Gegebenheiten, Akteure, sich selbst) analysieren zu können, den Willen zum (moralischen) Handeln aufzubringen, Folgen abzuschätzen, ein Urteil zu fällen und schließlich tatsächlich zu handeln und das Handeln in Betrachtung der eingetretenen Folgen zu reflektieren sowie ggf. Verantwortung für diese zu übernehmen (Abb. 7).

Das Spiel liefert dabei nicht nur einen Anlass, sich mit einem Thema auseinanderzusetzen, vielmehr erzeugt das tatsächliche Spielen das Material, mit dem sich der Unterricht gestalten lässt. Die dabei auftauchenden (moralischen) Konflikt-

6 Schellong, Marcel: Weniger von wenig ist nicht mehr – „This War of Mine“ und der Mangel an Wahlfreiheit (eine Rezension), 24. 11. 2014, in: Paidia, online einsehbar unter URL: <http://www.paidia.de/?p=4216> (zuletzt abgerufen am 09.09.18).

7 Kogel, Dennis: This War of Mine im Test – Ein echtes Antikriegsspiel, 18. 11. 2014, in: GameStar, online einsehbar unter URL: <https://www.gamestar.de/artikel/this-war-of-mine-im-test-ein-echtes-antikriegsspiel,3080365.html> (zuletzt abgerufen am 09.09.18).

8 Vgl. Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft Berlin/Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg (2017): Rahmenlehrplan Jahrgangsstufen 1–10. Teil C: Lebensgestaltung-Ethik-Religionskunde (5–10 Brandenburg), http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/Rahmenlehrplanprojekt/amtliche_Fassung/Teil_C_L-E-R_2015_11_10_WEB.pdf, S. 4 (zuletzt abgerufen am 09.09.18).



Abb. 7: Zwei Kinder bitten um Medizin für ihre kranke Mutter

situationen können dabei als Beispiele dienen, an denen die erwähnten Schritte eines ethisch-reflexiven Handelns, beispielsweise im Rahmen von Dilemmadiskussionen und Argumentationsstrategien, vollzogen und erprobt werden können.⁹ Dabei muss nicht beim Denken in Form von Argumentation oder Analyse der Folgen stehen geblieben werden, sondern es kann tatsächlich und letztlich sogar mit einer gewissen Körperlichkeit (Steuerung der Eingabegeräte, emotionale Eingebundenheit) gehandelt werden.¹⁰ Die Rahmenbedingungen des Spiels können auch deswegen in besonderem Maße auf realweltliche Dilemmata und Konflikte vorbereiten.¹¹ Ebenso sind die Situationen häufig nicht eindeutig und müssen unter Zeitdruck bewältigt werden, was dazu führt, dass oft genug eben nicht „vollständig“ durchdachte Lösungen zur Anwendung kommen. Den Spielenden

-
- 9 Zu Methoden der Argumentationsstrategie siehe Hall, Robert T.: Unterricht über Werte: Lernhilfen und Unterrichtsmodelle, Urban und Schwarzenberg: München u. a. 1979, S. 47.
- 10 Zur Ausweitung der schulischen Diskussion auch auf allgemein moralische Konflikte über Dilemmata im engen Sinne hinaus siehe Blesenkemper, Klaus: Dilemmadiskussion, in: Nida-Rümelin, Julian/Spiegel, Irina/Tiedemann, Markus (Hrsg.): Handbuch Philosophie und Ethik. Band I: Didaktik und Methodik, 2. durchgesehene Auflage, Ferdinand Schöningh: Paderborn 2017, S. 178–187.
- 11 Damit können Videospiele helfen, der durchaus berechtigten Kritik an der Lebensweltferne der klassischen Dilemmamethode zu begegnen, indem eben gerade motivationale und emotionale Aspekte berücksichtigt werden und es sich eben nicht mehr „nur“ um eine abstrakte Denkaufgabe handelt. Zur Kritik vgl. Raters, Marie-Luise: Das moralische Dilemma im Ethik-Unterricht: Moralphilosophische Überlegungen zur Dilemma-Methode nach Lawrence Kohlberg, Dresden 2001, S. 26.

stehen eben keine umfassenden Informationen oder Superkräfte zur Verfügung. Die Folgen hingegen können umso drastischer und unumkehrbar sein, wenn beispielsweise der Tod eines Gruppenmitglieds eintritt. Im Zuge dessen können verschiedene Fragen auftauchen, die es zu diskutieren gilt. Ist es in bestimmten Situationen und unter gewissen Umständen überhaupt möglich, nach den eigenen Werten, bestimmten moralischen Regeln oder gängigen Gerechtigkeitsprinzipien zu handeln? Kann nicht gerade der Verstoß gegen ebendiese die richtige Entscheidung sein?¹² Gibt es vielleicht auch Konflikte, die als Dilemmata gänzlich unlösbar sind, in denen aber trotzdem eine Entscheidung getroffen werden muss? Wie verhält es sich dann mit Verantwortlichkeit und Schuld? Kann, soll oder muss eine Wiedergutmachung erfolgen? Oder ist sie durch die Umstände abgegolten? Und wie kann eine solche Bewältigung aussehen? Ist das, was man tun sollte, also auch immer das, was man tun kann? All dies sind wichtige Fragen, die es im Unterricht zu behandeln gilt.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Emotionalität. So erfordert das Spiel es nicht nur, dass die Spielenden verschiedene Handlungsalternativen erkennen und hinsichtlich der Umsetzungsmöglichkeiten bewerten. Es ist ebenso nötig, sich in die jeweiligen Charaktere hineinzusetzen, deren Bedürfnisse zu kennen und besonders auch deren Werte und daraus resultierend deren Gefühle zu berücksichtigen. Diese sind ein wichtiger Faktor. Das gilt aufgrund der möglichen emotionalen Involviertheit bis zu einem gewissen Grad auch für die Spielenden, haben diese doch selbst einigen Aufwand betrieben und Zeit investiert, um die eigene Gruppe am Leben zu erhalten, und sich beispielsweise über erfolgreich beschaffte Materialien gefreut. Dadurch können im Rahmen des Unterrichts und mittels dieses Mediums lebensweltliche Situationen, also solche, bei denen die Lernenden auch tatsächlich involviert sind, simuliert werden.

Eine andere Möglichkeit, das Spiel und dessen Konfliktsituationen einzusetzen, besteht darin, an den Lernenden verschiedene Moraltheorien zu testen und auszuprobieren. Dabei geht es darum, Lücken oder Inkonsistenzen zu offenbaren und der Diskussion weitere Aspekte wie die Rolle moralischer Gefühle oder allgemein von Emotionalität für das akute moralische Handeln hinzuzufügen.

Bei all den Chancen, die die Interaktivität von Spielen bietet, entstehen dabei aber auch Probleme, die didaktisch berücksichtigt werden müssen. So produziert der jeweils individuelle Spielverlauf zum Teil sehr unterschiedliche Situationen und Ergebnisse. Ein Konflikt, der bei einem Durchgang auftritt, kann in einem anderen nicht als solcher erscheinen oder sogar komplett fehlen, wenn beispielsweise ohnehin genug Medikamente im Haus sind oder die Spielenden die Kinder vor

12 Raters spricht dabei von einer 7. Stufe des begründeten Prinzipienverstoßes, mit dem das „klassische“ Sechs-Stufen-Modell ergänzt werden müsse. Vgl. Raters: Dilemma, S. 82–94. Zu unlösbaren Dilemmata und der Bewältigung von Schuld als Problem des Ethikunterrichts siehe Dies., S. 125–173.

der Tür, vertieft in Arbeiten im Haus, einfach übersehen. Vermeiden lässt sich dies nur, wenn vorgefertigte Spielstände abgerufen werden. Damit aber fehlt der Aufbau einer emotionalen Bindung zu den Charakteren, das Spiel verkümmert zum grafisch dargestellten Gedankenexperiment. Eine andere Möglichkeit besteht darin, gemeinsam als ganze Klasse zu spielen. Auf diese Weise aber geht vermutlich ebenso ein Großteil der emotionalen Involviertheit verloren, schon allein deswegen, weil Verantwortung für das Handeln abgegeben werden kann und es nie zu individuell ausweglosen Situationen kommt. Sinnvoller erscheint es daher, dieses „chaotische“ Moment als die notwendige Kehrseite zu akzeptieren und den Unterricht entsprechend auszurichten. Nicht die gemeinsame Lösung eines Dilemmas steht so im Vordergrund, sondern die Erfahrung mit konfliktreichen und schwierigen Situationen insgesamt. Dafür aber ist das Spielen nötig. Der Wert von Computerspielen liegt genau in dieser (inter)aktiven Auseinandersetzung. Entsprechend muss auch genau diese im Zentrum didaktischer Überlegungen und des Einsatzes im Unterricht stehen, nicht zuletzt, um den Aufwand ihrer Verwendung zu rechtfertigen. Das bedeutet im Anschluss an das Spielen nicht, dass nicht auch Situationen, verdeutlicht durch Screenshots, aus dem erspielten Pool entnommen und gemeinsam diskutiert werden können, doch geschieht dies erst, nachdem bestimmte Erfahrungen gemacht wurden und eine emotionale Involviertheit entwickelt worden ist. In diesem Fall sind diese aber auch implizit präsent oder explizit Thema der gemeinsamen Lösungsversuche.

Eine mögliche Aufgabe für den Unterricht besteht nun entsprechend darin, eine (oder einige) durch das Spiel vorgegebene moralische Konfliktsituation(en) auszusuchen und anschließend lösen zu lassen.¹³ Die erste Frage dabei ist, welche denn als solche wahrgenommen werden und wieso. Das Spiel bietet also viele verschiedene Situationen an, die erst mal hinsichtlich ihres Konfliktpotenzials eingeschätzt werden müssen. Hierbei können unterschiedliche Vorstellungen von einem moralischen Konflikt, verschiedene Werte und Werthierarchien, aber auch der Einfluss der Umstände auf diese diskutiert werden. Wie sieht es zum Beispiel aus, wenn ein Hungernder um Hilfe bittet und der eigene Nahrungsvorrat zwar für den Moment gut gefüllt ist, um ihn mit anderen zu teilen, aber dadurch in Zukunft weitere sehr gefährliche Plünderungstouren nötig wären? Oder ist die Entscheidung, ob überhaupt geplündert wird, schon problematisch, da es sich bei der Beute vielleicht um öffentliches oder fremdes Eigentum handelt? Hierbei ist es auch möglich, nach allgemeinen moralischen und Wertekonflikten und speziellen Dilemmasituationen zu unterteilen und anhand der Beispiele eine jeweilige Definition zu erarbeiten.

Wurden nun die entsprechenden Situationen als Konflikte erkannt, müssen diese als Nächstes ausführlich analysiert werden. Dabei kann hier nicht nur ge-

13 Konkret zur Dilemmamethode im Unterricht siehe Raters: Dilemma, insbesondere S. 17–22.

schauf werden, welche Werte, moralischen Regeln oder Gerechtigkeitsprinzipien miteinander konkurrieren, sondern auch, welche Akteur*innen inwiefern beteiligt und betroffen sind sowie welche Bedürfnisse, Emotionen und Ansprüche diese haben. Somit lässt sich auch hier wieder die konkrete Situation in Beziehung zu den Wertehierarchien oder Gerechtigkeitserwägungen setzen.

Als Nächstes müssen mögliche Handlungsoptionen gefunden und bewertet werden. Im Sinne der klassischen Dilemmadiskussion könnte die Frage also lauten, was man in dieser Situation tun sollte. Dabei sollen die unterschiedlichen Möglichkeiten gegeneinander abgewogen und die jeweils getroffenen Entscheidungen moralisch-argumentativ begründet werden. Nun zeichnen sich realweltliche Konflikte aber vor allem auch dadurch aus, dass eben nicht nur begründet, sondern auch gehandelt werden muss und nicht selten bestimmte Lösungen aufgrund der konkreten Umstände zwar theoretisch denkbar, aber praktisch nicht umsetzbar erscheinen. Es ist also nicht nur die Frage zu beachten, was man tun sollte, sondern was man dabei mit seinem eigenen Gewissen verantworten kann.

Angenommen, in der eigenen Gruppe befinden sich zwei kranke Menschen. Einer davon ist der Vater eines Kindes, der andere ein besonders guter Plünderer und daher unerlässlich, um nachts ausreichend Material zu besorgen. Im Medikamentenschrank befindet sich aber nur noch genug Medizin für eine Person. Nun klingeln auch noch die besagten Kinder an der Tür und bitten um Medikamente für ihre Mutter, mit der sie allein in ihrem Haus ausharren. Die Handlungsoptionen sind schnell klar, doch welche davon sind moralisch richtig? Soll die Medizin dem Vater gegeben werden, um zu verhindern, dass das Kind diesen womöglich verliert? Ist also die Familie auch in Krisensituationen das Wichtigste? Oder handelt es sich dabei um eine egoistische Handlung, durch die dann vielleicht die Mutter der anderen Kinder stirbt? In beiden Fällen bleibt das nützlichste und leistungsstärkste Mitglied der Gruppe jedoch weiterhin außer Gefecht, und es fehlt womöglich auch zukünftig an wichtigen Gütern. Außerdem könnte das Verweigern der Hilfe eine ernsthafte Gewissenskrise bei einigen Mitgliedern der eigenen Gruppe auslösen, weil diese es als besonders wichtig erachten, anderen Menschen in Not zu helfen. Sollte also der gute Plünderer die Medikamente bekommen, damit er bei der nächsten Tour womöglich dringend benötigte Nahrungsmittel und Baumaterialien besorgen kann? Was aber ist, wenn der Vater in der Zwischenzeit stirbt? Das Unglück des Kindes wäre für die anderen kaum zu ertragen. Und was wird dann aus den anderen Kindern? Sollten lieber diese als die Schwächsten und Bedürftigsten die Medizin bekommen, da sie beim Tod der Mutter sonst schutzlos wären? Das Kind im eigenen Haus hätte wenigstens noch die anderen Bewohner. Was zählt in der Not mehr: Das eigene Überleben? Oder anderen zu helfen? Besteht die Verantwortung eher für das Wohlergehen der eigenen Gruppe? Sind die Nützlichkeit der Person und die möglichen Folgen entscheidend oder das Gewissen? Welchen Stellenwert hat dabei die womöglich größere Chance der eigenen Gruppe gegenüber den Kindern, neue Medikamente zu finden?

Wurde die Entscheidung getroffen, können die jeweiligen Situationen handelnd bewältigt und die verschiedenen Lösungswege unter Einbeziehung der Folgen in einer anschließenden Reflexion noch mal diskutiert werden. Dabei soll erneut die Frage beantwortet werden, ob die jeweilige Entscheidung eher gerecht und gut oder ein notwendiges Übel gewesen sei – und auch, welche Wertehierarchien sich in dieser jeweils ausdrücken und welche Rolle die eigenen (moralischen) Emotionen dabei spielen beziehungsweise gespielt haben. Gerade letztere geraten als wichtige Einflussfaktoren und Entscheidungshilfen viel zu selten in den Blick, sodass Aufgabenstellung und anschließende Diskussion diese unbedingt thematisieren sollten, um deren Funktion für moralische und gerechte Entscheidungen aufarbeiten zu können. Dabei sind unbedingt auch hinterher einsetzende Emotionen wie das Schuldgefühl wichtig, und die Frage, wie dieses nicht nur allgemein, sondern beispielhaft durch die Charaktere in der jeweiligen Situation bewältigt werden könnte.

Eine andere Aufgabe könnte darin bestehen, ein Moralsystem oder bestimmte Gerechtigkeitsprinzipien oder Wertehierarchien konsequent anwenden zu lassen. Möglich sind dabei viele verschiedene Varianten wie der Utilitarismus, die Mitleidsethik, der kategorische Imperativ oder die Goldene Regel, ebenso wie heldenhaftes oder altruistisches Handeln und Prinzipien von Gleichheit, Leistung oder Bedürftigkeit. All dies könnte vorher eingehend definiert werden – dann geht es vor allem um Auslegungen, Lücken und Widersprüche, die sozusagen am konkreten Beispiel erspielt werden – oder nur grob vorgegeben. In letzterem Fall kann es wieder zu einer größeren Pluralität an Ansätzen und Deutungen kommen, die dadurch entstehen, dass eben nicht nur die Situationen, auf die die Regeln angewendet werden sollen, einer Deutung unterliegen, sondern auch die Auslegung des Moralsystems selbst.

Auch hier kann wieder die wichtige Rolle von Emotionen zutage treten. Wie fühlten sich die Spielenden? Welche emotionalen Hürden mussten überwunden werden oder bildeten unüberwindbare Barrieren? Was bedeutet dies für das jeweilige Moralsystem, was für Moralität allgemein? Unterstützten oder behinderten Emotionen die Deutung der Situationen und die Anwendung moralischer Prinzipien?

Die jeweilige Aufgabe kann dabei durchgehend sein, sodass eine Diskussion erst am Ende besteht – dann empfiehlt es sich auf jeden Fall, Notizen (ein Spiel- oder Entscheidungstagebuch) anfertigen zu lassen. Oder man unterteilt sie in einzelne Abschnitte, nach denen jeweils eine Diskussion erfolgt. Ob dabei in Gruppen oder einzeln gespielt wird, hängt von mehreren Faktoren und Überlegungen ab. So entscheidet darüber einerseits die technische Ausstattung, andererseits die anvisierten Kompetenzen. Das gemeinsame Spiel in Gruppen ist nötig, um sich miteinander auszutauschen und zu einigen, ganz gleich, ob die Spielenden als Gruppe agieren oder jeder einen eigenen Charakter zugewiesen bekommt (was die Identifikation und damit Involviertheit steigern könnte, aber Probleme bringt,

wenn ein Charakter aus dem Spiel entfernt wird). Eine andere Möglichkeit besteht in einer arbeitsteiligen Spielweise, bei der manche spielen und manche währenddessen beobachten oder, um sich hinterher gegenseitig interviewen zu können, entsprechende Fragen vorbereiten. Zwei den technischen Aufwand betreffend stark reduzierte Varianten wären schließlich das gemeinsame Spielen im Klassenverband oder die Diskussion anhand von Let's-Play-Videos. Besonders bei letzteren geht allerdings mitunter ein großer Teil der emotionalen Involviertheit verloren, da nicht die eigenen Entscheidungen nachverfolgt werden können, sondern nur jene, die von der spielenden Person getätigt worden sind. Es gibt also verschiedene Arten, die Aufgabenstellung auszugestalten, anzupassen und abzuwandeln, mit je eigenen Vor- und Nachteilen.

7 QUELLEN

- Blesenkemper, Klaus: Dilemmadiskussion, in: Nida-Rümelin, Julian/Spiegel, Irina/Tiedemann, Markus (Hrsg.): Handbuch Philosophie und Ethik. Band I: Didaktik und Methodik, 2. durchgesehene Auflage, Ferdinand Schöningh: Paderborn 2017.
- Hall, Charlie: Meet the Iraq veteran helping to make an unconventional game about war, 04.09.2014, in: Polygon, online einsehbar unter URL: <https://www.polygon.com/2014/9/4/6103409/meet-the-iraq-veteran-helping-to-make-this-war-of-mine> (zuletzt abgerufen am 09.09.18).
- Hall, Robert T.: Unterricht über Werte: Lernhilfen und Unterrichtsmodelle, Urban und Schwarzenberg: München u. a. 1979.
- Kogel, Dennis: This War of Mine im Test – Ein echtes Antikriegsspiel, 18.11.2014, in: GameStar, online einsehbar unter URL: <https://www.gamestar.de/artikel/this-war-of-mine-im-test-ein-echtes-antikriegsspiel,3080365.html> (zuletzt abgerufen am 09.09.18).
- Mayar, Mahshid: Überleben im Anthropozän. Wege zu einer Definition von ‚Humanitarian Disaster Games‘, in: Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias (Hrsg.): Weltmaschine Computerspiel: Mythen und Techniken der Globalisierung im digitalen Spiel, Mandelbaum Verlag: Wien 2018.
- Preston, Dominic: Interview: Pawel Miechowski of This War of Mine & 11 bit Studios, 02.11.2015, in: Outermode, online einsehbar unter URL: <http://outermode.com/interview-pawel-miechowski-this-war-of-mine-11-bit-studios> (zuletzt abgerufen am 09.09.18).
- Raters, Marie-Luise: Das moralische Dilemma im Ethik-Unterricht: Moralphilosophische Überlegungen zur Dilemma-Methode nach Lawrence Kohlberg, Dresden 2001.

- Schellong, Marcel: Weniger von wenig ist nicht mehr – „This War of Mine“ und der Mangel an Wahlfreiheit (eine Rezension), 24.11.2014, in: Paidia, online einsehbar unter URL: <http://www.paidia.de/?p=4216> (zuletzt abgerufen am 09.09.18).
- Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft Berlin/Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg (2017): Rahmenlehrplan Jahrgangsstufen 1–10. Teil C: Lebensgestaltung-Ethik-Religionskunde (5–10 Brandenburg), http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/Rahmenlehrplanprojekt/amtliche_Fassung/Teil_C_L-E-R_2015_11_10_WEB.pdf (zuletzt abgerufen am 09.09.18).
- Treese, Tyler: Exclusive Interview: Pawel Miechowsk Talks This War Of Mine: The Little Ones, 2015, in: We Got This Covered, online einsehbar unter URL: <http://wegotthiscovered.com/gaming/exclusive-interview-pawel-miechowsk-talks-war/> (zuletzt abgerufen am 09.09.18).
- Young, Georgina: Art and This War of Mine – An Interview with 11 bit Studios, 13.04.2015, in: TechRaptor, online einsehbar unter URL: <https://techraptor.net/content/art-war-mine-interview-11-bit-studios> (zuletzt abgerufen am 09.09.18).