

War With No Arms

Kommentar

Mit *War With No Arms* wollte ich ein kurzes Spiel entwickeln, welches den Spieler das Schicksal eines Einzelnen in einem düsteren Zukunftsszenario erleben lässt und hierbei auch einige Ideen zu bestimmten Themen vermitteln soll. Dieser Kommentar dient dazu diese Ideen zu erläutern, damit es nicht zu Missverständnissen kommt.

Sterbehilfe

Im Spiel geht es also darum, einem hoffnungslosen Menschen der alles verloren hat, dabei zu helfen von seinem Leiden befreit zu werden. Dabei dürfte es offensichtlich sein, dass in einer solchen Situation wie im Spiel der Tod der einzig mögliche Ausweg ist. Da es also das Ziel des Spiels ist die Hauptfigur zu töten, könnten einige dies vielleicht als menschenverachtend betrachten. Ich betrachte als menschenverachtend eine Person in dieser Situation weiter leiden zu lassen. Wenn man unfähig ist noch irgendetwas mit seinem Leben anzufangen, das Leben aus nichts anderem als Leiden besteht, man keine weiteren sozialen Verantwortungen hat und man selbst, sowie Verwandte und Bekannte den Tod wünschen, gibt es keinen Grund mehr sein Leben fortzuführen. Trotzdem würde heute in den wenigsten Ländern der Betroffenen die Möglichkeit haben, Sterbehilfe in Anspruch zu nehmen.

Meiner Meinung nach gibt niemand dem Staat das Recht in einem solchen Fall das Opfer zu weiterem Leiden zu verurteilen. Jeder Mensch hat das Recht auf Leben. Ist es da nicht absurd, kein Recht auf den Tod zu haben? Schließlich gehört der Tod genau so zum Leben. Ohne den Tod wäre das Leben gar nicht möglich. Trotzdem besteht seit Jahrhunderten diese große Angst und Abscheu vor dem Tod, was sich schon an den vielen religiösen Versprechen eines Lebens nach dem Tode zeigt.

Bei Tieren ist es selbstverständlich, dass diese eingeschläfert werden, wenn nichts mehr zu retten ist. In Ländern mit Todesstrafe geht es sogar in Ordnung Kriminelle zu töten. Doch unschuldige Menschen, die von einem tragischen Schicksalsschlag getroffen wurden und nichts weiter als ihren Frieden finden wollen, ohne dabei irgendjemand anderem zu schaden, sind per Gesetz dazu verdammt weiter zu leiden. Unter Umständen macht man sich sogar strafbar, wenn man ihnen hilft sich selbst umzubringen. Ist das nicht einfach nur perverser Sadismus?

Organhandel

Der Organhandel, oder besser gesagt der Organanbau, wie er im Spiel beschrieben wird, findet heutzutage glücklicherweise noch nicht statt. Und wird auch hoffentlich nie in einer derartigen Form stattfinden. Doch trotzdem gibt es organisierte Netze, welche in großen Mengen Organe entweder dem Geber für einen Spottpreis abkaufen oder gar ihr Opfer töten um das Organ zu entnehmen. Es wird also in der Dritten Welt ein Leben ausgelöscht, um in der entwickelten eines zu retten und auf dem Weg dazwischen noch riesige Summen Geld fließen zu lassen.

Doch die Idee einer regelrechten Züchtung von menschlichen Organen, wie sie im Spiel beschrieben wird, würde ich trotzdem nicht als ein vollkommen unmögliches Szenario sehen. Wenn man den Organhandel, den Sklavenhandel, die Verbrechen des Zweiten Weltkrieges und die Massentierhaltung in einen Topf wirft, wäre es wohl das, was dabei herauskommen würde.

Selbstmord

Im Spiel bringt der Selbstmord die Erlösung. Trotzdem hat man eventuell ein komisches Gefühl am Ende des Spiels, wenn die Hauptfigur dann tatsächlich stirbt. Wahrscheinlich weil es, aus verständlichen Gründen, einem Lebewesen sehr schwer fällt sein Leben einfach weg zu werfen. Und trotz dieser hohen Überwindung die nötig ist, nehmen sich jährlich weltweit fast eine Million Menschen das Leben. Das sind mehr Opfer als durch Terroranschläge, Kriege und Mord.

Und trotzdem geht es in vielen Spielen darum, möglichst viele Feinde zu töten, mit Vorliebe böse Terroristen oder Gegner aus vergangenen Kriegen, um so möglichst viele Punkte abzusahnen. Erreicht man dies, wird man als Held gefeiert. Würde man aber nicht vielleicht mehr Leben retten, wenn man gegen die häufigsten Ursachen von Selbstmord vorgehen würde? Doch das Problem ist, dass die Öffentlichkeit sich allgemein scheinbar nicht ganz wohl fühlt bei dem Thema und lieber die Augen davor verschließt. So wird Selbstmord in Todesanzeigen oft nur angedeutet. Warum diese Scham? Weil man nichts unternommen hat um dem Betroffenen zu helfen? Also wird das Problem weiter unter den Teppich gekehrt?

Vielleicht ist dies auch einfach nur ein Resultat der guten, alten Selbstüberschätzung. Der eigene Charakter ist natürlich so stark, dass man sich nie, niemals von so einem absurden Gedanken wie Selbstmord verleiten werden lässt. Also warum sollte man sich auch nur die geringsten Sorgen um dieses Problem machen, richtig? Da fürchtet man sich lieber weiter vor diesen arglistigen Terroristen, die jeden Moment zuschnappen können, jeden erwischen können, verzweifelt mit Milliarden Budget und Einschnitten in die persönliche Freiheit bekämpft werden und naja, trotzdem nicht wirklich viele Opfer fordern.

Skrupellose Gesellschaft

Die ganze Situation im Spiel entstand natürlich erst durch eine Gesellschaft, die eigensinnig, skrupellos und ignorant genug war, um so etwas zuzulassen. Doch wenn man sich anschaut wegen was für Banalitäten heutzutage schon Verbrechen, vor allem in der Dritten Welt, begangen werden, dann kann man sich vorstellen zu was jemand erst fähig wird, wenn sein Leben auf dem Spiel steht. Wenn auf Bananenplantagen Pestizide eingesetzt werden durch die die Arbeiter impotent werden und die Möglichkeit auf eine Familie verlieren, nur damit die wohlhabende westliche Familie die Bananen für ein paar Cent weniger im Supermarkt kaufen kann, dann dürfte es wohl den wenigsten Schwierigkeiten bereiten, eine lebensrettende Niere anzunehmen, die irgendeinem unbekannten, braunen Männlein aus dem Leib geschnitten wurde. Immerhin hat er noch eine. Die Arbeiter die ihre Chance auf eine Familie und Kinder verloren haben, haben ihre einzige Chance verloren.

Ein Spiel?

Jetzt kann man natürlich diskutieren ob *War With No Arms* ein Spiel im eigentlichen Sinne ist oder nicht. Man hat keinen Einfluss auf das Ende, es gibt nichts zu gewinnen und auch nichts zu verlieren, genau so wie es keinen Highscore gibt, keine konkrete Belohnung für das Beenden des Spiels. Das Ziel ist einzig und allein, uneigennützig das Leiden der Person zu beenden. Trotzdem sehe ich es als Spiel, weil man derjenige ist, der den Ablauf bestimmt, derjenige ist der die Figur steuert, auf das Feedback reagiert und so mit dem Spiel interagiert. Einige sind wohl auch der Meinung, ernste Themen und eine derartige Wiedergabe hätten in einem Spiel nichts verloren. Doch vielleicht sind Videospiele sogar das Medium, welches am besten dazu geeignet ist solche Themen zu behandeln. Denn im Gegensatz zu einem Film oder Buch zum Beispiel, ist man in einem Spiel nicht nur ein passiver Beobachter, sondern man ist aktiv für das zuständig was auf dem Bildschirm passiert, man steuert diese Figur, identifiziert sich mit ihr und fühlt sich verantwortlich für das was ihr passiert. In der Hinsicht haben Videospiele sehr viel Potenzial und glücklicherweise gibt es auch immer mehr Spiele die sich mit ernsten Themen befassen, so dass Videospiele vielleicht irgendwann einmal den gleichen Status wie andere Medien erreichen und auch als Kunst angesehen werden.

Ich habe mich auch bewusst dazu entschieden im Spiel nur ein kurzes Einzelschicksal wiederzugeben, damit man sich möglichst gut in diese spezifische Lage hinein versetzen kann. Außerdem fehlt die Möglichkeit irgendeine Entscheidung zu treffen, die das Geschehen zum Guten wenden könnte. Das Spiel setzt gezielt an dem Punkt an, an dem bereits alles unwiderruflich verloren ist und zeigt das Szenario das auftritt, wenn zuvor die falschen Entscheidungen getroffen wurden, respektive wenn ein Problem einfach blind ignoriert wird und die Behebung immer wieder auf morgen verschoben wird, wie es bei so vielen momentanen Problemen der Fall ist. Diese Entscheidungen liegen also außerhalb des Spiels, in dessen Vergangenheit. Da sich die Geschehnisse in der Zukunft abspielen, könnte man es gar so interpretieren, dass die Entscheidungen in der realen, momentanen Gegenwart oder nahen Zukunft liegen. Dies ist einer der interessantesten Aspekte von Science-Fiction. Die Möglichkeit mit gewissem Freiraum eine Zukunftsvision zu zeichnen, welche eine Extrapolation der Gegenwart darstellt und sich somit im Endeffekt auf die Gegenwart bezieht.