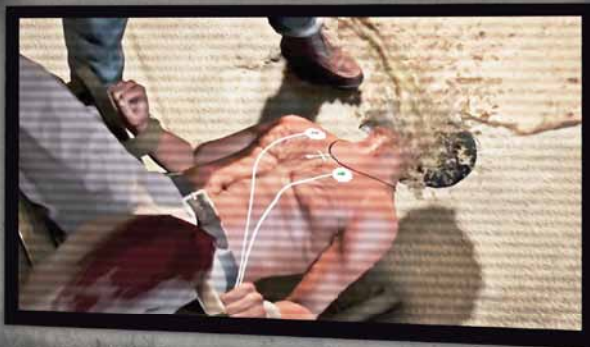




Folter in Spielen Muss das sein?

Wenn in Actionspielen Verdächtige verhört werden, dann üblicherweise mit Gewalt. Wir haben mit Experten und Aktivisten über Folter in Spielen gesprochen. Von Dennis Kogel

Quelle: fotolia.com, Mathier

Explizite Gewalt

Liebe Leser, dieser Artikel enthält explizite Bilder und Beschreibungen von Folterszenen aus Spielen. Wer sich damit nicht konfrontieren möchte, sollte lieber weiterblättern. Für Spieler, die besagte Spiele noch nicht kennen, könnte der Artikel zu dem Spoiler enthalten. Wir halten das Thema allerdings für zu wichtig, um es nicht in der gebotenen Ausführlichkeit zu behandeln.

Wir möchten das nicht, aber wir müssen: Mit einem Mausklick zerschmettern wir eine Fensterscheibe neben dem gefesselten Mann. Klick. Wir sammeln eine große Scherbe auf. Klick. Wir stopfen die Scherbe in seinen Mund. Klick. Unsere Faust schlägt in sein Gesicht. Klick. Das spitze Glas zerfetzt seine Mundhöhle, Blut läuft zwischen seinen Zähnen

In Spielen existieren die Genfer Konventionen nicht

hervor, tropft auf sein graues Hemd. In **Call of Duty: Black Ops** müssen wir mit Agent Jason Hudson den Wissenschaftler Dr. Daniel Clarke foltern, um im Spiel weiterzukommen – die Tortur ist alternativlos. Allerdings nur in der internationalen Version von **Black Ops**, in der deutschen fehlt die Szene. In der Schwesterserie **Modern Warfare** sehen wir

dafür tatenlos zu, wie Vorgesetzte Feinde besinnungslos schlagen, um Informationen über Verschwörungen zu erhalten. Verdächtige in **Splinter Cell: Conviction** hämmern wir mit dem Kopf gegen ein Klavier, einen Spiegel, eine Toilette. Im Nachfolger **Blacklist** hat Ubisoft die interaktiven Verhöre entfernt, stattdessen beobachten wir Sam Fisher beim Foltern. Wir sehen, wie er in ein Gefängnis einbricht, um einen Gefangenen zum Reden zu bringen, indem er dessen Handgelenke zerquetscht. Nachdem Sam gehört hat, was er hören wollte, dürfen wir entscheiden, ob er das Opfer töten soll.

Laut den Genfer Konventionen, die bewaffnete Konflikte regeln, ist Folter verboten. Die Konventionen besagen, dass Zivilisten nicht angegriffen werden dürfen, und dass Gefangene mit Respekt und unter Achtung des internationalen Menschenrechts behandelt werden müssen. Insgesamt 195 Staaten, darunter alle heutigen UN-Mitglieder, haben eingewilligt, sich an die Konventionen zu halten. In Videospielen scheinen die Genfer Konventionen nicht zu existieren. Warum versetzen uns Spiele immer öfter in die Rolle der Menschen mit den Glascherben in der Faust – und nicht in die Rolle derer, die solche Taten verhindern?

Nun ist brutale Gewalt in Spielen nichts Neues, bereits die 1986 erschienene C64-Ballerei **Commando Libya** erlaubte uns, gefangene Feindsoldaten zu erschießen, um Bonuspunkte zu sammeln. Dennoch werden insbesondere Folterszenen derzeit wieder hitzig diskutiert. Der Grund dafür ist Rockstars **Grand Theft Auto 5**, das mit einer

interaktiven Folterszene auch abgebrühte Kritiker schockiert hat. Der Radiojournalist Franz Liebl schrieb darüber: »Ich habe [...] dabei gezittert, mir war schlecht vor Ekel. Ab da hatte ich null Bock mehr auf GTA 5.« Der Autor und Spielmacher Simon Parkin dachte im US-Kulturmagazin The New Yorker laut darüber nach, wie realistisch und böse die Taten im Spiel sein müssen, damit die Spieler angewidert den Controller zur Seite zu legen. Parkin findet, dass **GTA 5** verdammt nah an diesen Punkt kommt.

Dass sich dieser Artikel auch um eine Analyse dieser Folterszene dreht, darf als Spoiler-Warnung verstanden werden. Immer noch da? Dann weiter: In einer Mission von **GTA 5** wird einer der drei spielbaren Helden, der psychotische Meth- und Waffen-Dealer Trevor Philipps, vom Geheimdienst »FIB« dazu aufgefordert, einen Fernsehinstallateur zu foltern, um Namen und Aussehen eines an-



geblichen Terroristen in Erfahrung zu bringen. Den muss dann Trevors alternder Gangsterkumpel Michael erschießen. Verglichen mit Szenen wie der eingangs beschriebenen Glasscherben-Folter aus **Black Ops** ist **GTA 5** hier noch weitaus interaktiver. Trevor kann sich entscheiden, mit welchen Instrumenten er foltert. Zur Auswahl steht eine Elektroschock-Batterie, die an die Brustwarzen des Fernsehinstallateurs geklemmt wird. Dessen Knie kann Trevor mit einer Rohrzange zerschmettern. Er kann ihn mit der »Waterboarding« genannten Foltertechnik quälen, indem er ihn auf den Boden wirft, ein Tuch auf sein Gesicht legt und einen Kanister Wasser über seinen Kopf kippt – das Opfer hat das Gefühl, zu ertrinken. Jedes Folterinstrument bekommt ein eigenes Minispiel. Die Zähne des Installateurs zieht Trevor durch heftiges Hin- und Herwackeln mit den Analog-Sticks. Die ganze Zeit über fleht und schreit das Opfer, der Controller vibriert im Takt seines Herzschlags. Der Installateur beteuert, dass er nichts weiß über irgendwelche Terroristen, um am Ende doch noch die Beschreibung eines Mannes zu geben, der von Michael erschossen wird. Mission geschafft. Bonuspunkte gibt es, wenn der Spieler alle Folterinstrumente ausprobiert hat und den Fernsehinstallateur nicht aus Versehen umbringt. Letzteres beendet die Mission aber nicht, der Gefangene wird bei einem Herzstillstand per Adrenalininjektion wieder ins Leben zurückgeholt. Überspringen lässt sich die Szene nicht, der Spieler kann sich nicht weigern, den Mann zu quälen. Die Folter ist alternativlos.

Das passt durchaus zu Trevors sadistischem Charakter, das Problem daran ist die Interaktivität: Der Spieler muss dem Opfer selbst Leid zufügen, indem er Knöpfe drückt – sonst geschieht nichts. Als reine Zwischensequenz wäre die Folterszene weniger intensiv, weniger drastisch gewesen. Doch so ist sie vermutlich das Härteste, das es je in einem **Grand Theft Auto** gab. Die Empörung von Journalisten reicht uns als



In **GTA 5** foltert Trevor einen Unschuldigen. Wer alle Folterinstrumente ausprobiert, bekommt Bonuspunkte.

Erklärung jedoch nicht aus. Wir wollen wissen, was Experten von dieser Szene halten, also fragen wir Keith Best, den CEO der britischen Anti-Folter-Aktivisten Freedom From Torture, einer Non-Profit-Gruppe, die Folteropfern hilft, wieder ein normales Leben aufzunehmen. »Rockstar North haben damit eine Linie überschritten«, führt Best aus, »sie haben Menschen dazu gezwungen, die Rolle eines Folterknechts einzunehmen und unaussprechliche Taten zu begehen, um im Spiel voranzukommen. Folter ist sehr real, sie ist kein Spiel. Und sie in dieser Form zu verherrlichen, zerstört unsere Arbeit und die Arbeit von Überlebenden, die gegen Folter vorgehen. Das ist eine Beleidigung für all jene, die unter realer Folter gelitten haben.«



Keith Best: »Folter ist sehr real, sie ist kein Spiel. Sie zu verherrlichen, zerstört unsere Arbeit und die Arbeit von Überlebenden, die sich gegen Folter aussprechen.«

Vermutlich wünschte sich Rockstar, das die Szene auf unsere Anfrage nicht kommentieren wollte, eine an-

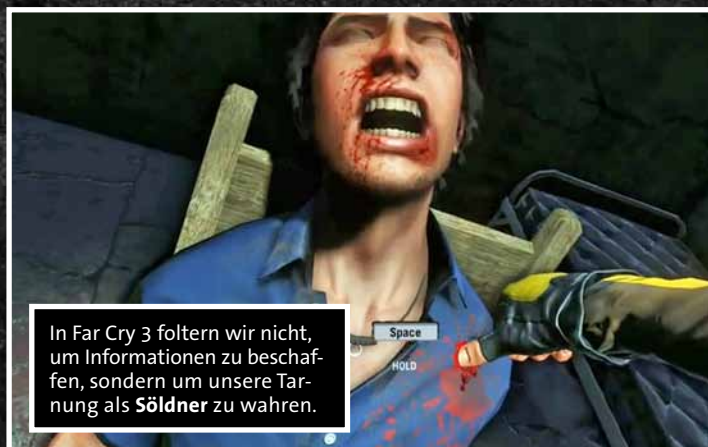
dere Reaktion. Denn die Entwickler verstehen die **GTA**-Serie seit jeher als Satire, als bissige Abrechnung mit den Schattenseiten des Amerikanischen Traums. Deshalb gibt es in **GTA 5** Banker, die für ihre Luxusgier über Leichen gehen. Es gibt Prediger, die statt dem Seelenheil nur der Geldbeutel ihrer Apostel interessiert. Es gibt TV-Modera-

toren, die mit hoffnungsvollen Talentshow-Sternchen in die Kiste steigen, nur um sie hinterher abzuservieren. Und es gibt eben korrupte Geheimdienstler, die foltern lassen, nur um mit der Jagd auf vermeintliche Terroristen ihre Erfolgsbilanz aufzupeppen. Mit der Folterszene führen die Entwickler den Spielern brutal, aber auch brutal ehrlich die Abgründe des realen »Kampfs gegen den Terror« vor Augen. Das ist ein Statement gegen Untaten, die tatsächlich begangen werden im Namen der Freiheit. Die Folterszene soll den Spieler mit Tatsachen konfrontieren, mit denen er lieber nicht konfrontiert werden möchte. Das gelingt Rockstar auf äußerst drastische Weise.

Was Rockstar nicht gelingt, ist, den satirischen Unterton klar erkennbar zu machen. Dass der vermeintliche Terrorist ein Unschuldiger und die Mission damit letztlich sinnlos war, lässt sich lediglich aus den Rationachrichten heraushören – die Information ist gut versteckt. Wer das nicht mitbekommt und angewidert abschaltet, hat zudem nicht etwa schlecht aufgepasst oder das Spiel nicht verstanden. Er zeigt einfach nur eine normale, menschliche Reaktion auf das abstoßende Geschehen. Umgekehrt, und das ist bedenklich, spricht die brutale und interaktive Folterszene auch jene Spieler an, die sich an expliziten Gewaltdarstellungen erfreuen. Bereits in Ausgabe 07/13 haben wir uns in einem Report mit der Anziehungskraft von Gewalt im Allgemeinen beschäftigt, auch Folter kann faszinieren.



Im ersten **Modern Warfare** verprügelt Captain Price den Terroristen Al-Asad – und erschießt ihn anschließend.



In **Far Cry 3** foltern wir nicht, um Informationen zu beschaffen, sondern um unsere Tarnung als **Söldner** zu wahren.

In Splinter Cell: Conviction (links) gibt es gleich mehrere interaktive **Verhöre**. Im Nachfolger Blacklist (rechts) laufen die Szenen hingegen automatisch ab, hier foltert Sam Fisher einen gefesselten **Gefangenen**.



Das zeigen schon alleine die Filme des »Torture Porn«-Genres, allen voran die erfolgreiche **Saw**-Reihe, deren inzwischen sieben Fortsetzungen sich in immer neuen Qual- und Gewaltorgien ergehen – und weltweit über 860 Millionen Dollar eingespielt haben. Dass **GTA 5** mit seiner Folterszene auch bewusst die Fans solcher Filme anspricht, muss sich Rockstar vorwerfen lassen.

Wer alle Folterinstrumente benutzt, bekommt Punkte

Allerdings ist die Foltersequenz auch nur eine Hälfte der Mission. Nachdem der angebliche Terrorist tot ist, soll Trevor sein Opfer »beseitigen«, fährt den Fernsehinstallateur aber stattdessen zum Flughafen von Los Santos, um ihm die Flucht aus dem Land zu ermöglichen. Auf dem Weg zum Gate hält Trevor einen zynischen Monolog darüber, dass Folter sinnlos ist, dass sie nur dem Genuss des Folternden dient, dass sie keine effektive Methode ist, um an Informationen zu gelangen, da Opfer alles sagen werden, damit der Schmerz aufhört. Den Fernsehinstallateur entlässt er mit dem Rat, sich um die Unterstützung von Aktivisten zu bemühen. Man kann Rockstar hier eine billige

Ausflucht, eine Art Entschuldigung für die überharte Quälerei unterstellen. Dennoch üben die Entwickler zumindest Kritik an Folter. Warum werden sie dann dennoch so heftig kritisiert? Die Antwort darauf liegt nicht im fiktiven Los Santos, sondern im realen Los Angeles, genauer: in Hollywood.

»Als wir 2004 Verhöre im Irak durchgeführt haben, hat man uns gesagt, dass die Genfer Konventionen nicht mehr gelten«, erzählt der ehemalige US-Army-Verhörexperte Tony Lagouranis 2007 im Interview mit dem Politikmagazin Democracy Now. »Weil wir unter den Genfer Konventionen ausgebildet wurden, wussten wir also nicht mehr, was wir tun sollten. Also haben wir angefangen, Fernsehserien nachzuahmen.« Lagouranis bezieht sich auf die »Torture Memos« der Staatsanwälte John Yoo und Jay S. Bybee, die kurz vor dem Einmarsch in den Irak Folter an feindlichen Soldaten im Ausland für legal erklärt haben. Damit »erlaubt« die US-Armee zahlreiche Folterpraktiken, Lagouranis nennt Waterboarding, unbequeme Stresspositionen, Lärm und Schlafentzug, Scheinexekutionen und Scheinfolter. »Einmal wollten sie unseren Übersetzer an einen Generator koppeln, um so zu tun, als würden wir ihn foltern, damit die anderen Gefangenen denken, ihnen drohe dasselbe.«

Die Fernsehserie, um die es Lagouranis vor allem geht, ist der episodische Agententhiller **24** mit Kiefer Sutherland. Vor allem in den späteren Staffeln der von 2001 bis 2010 gelaufenen Serie foltert der Geheimagent Jack Bauer in fast jeder Folge Verdächtige, um die USA vor Anschlägen zu retten. Doch in **24** ist der Atombomben-Abbruchcode nur einen Elektroschock weit entfernt, die Wirklichkeit sieht aber anders aus. »Von Aussagen unserer Klienten wissen wir nur zu gut, dass Folter nicht funktioniert«, sagt der Aktivist Keith Best. »Opfer sagen alles, nur damit die Folter aufhört.« Vielen amerikanischen Armee-Rekruten ist das egal. Laut dem Anti-Folter-Aktivisten Dave Danzig berichten anonyme Ausbilder an der US-Militärakademie Westpoint, Jack Bauer sei das Vorbild vieler Rekruten, die denken, es sei nötig, Grenzen zu überschreiten im Kampf für Freiheit und Gerechtigkeit.

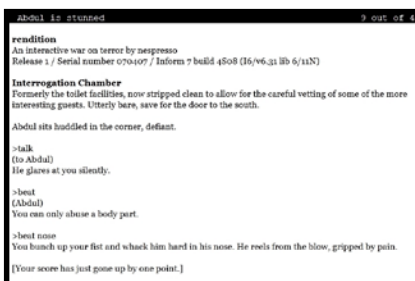
Am prominentesten überschritten wurden diese Grenzen im Irak, im Frühjahr 2004 kamen Folter und Vergewaltigung im Gefängnis Abu Ghraib ans Licht. Das Bild einer Soldatin, die einen nackten Gefangenen an einer Leine über den Boden schleift, ging um die Welt. Elf Soldaten wurden verurteilt, doch die Folter ging weiter. Laut Dokumenten, die Wikileaks erst dieses Jahr veröffentlicht

Folterspiele

Wenige Spiele befassen sich direkt mit Folter, meistens gibt es eine Skriptsequenz oder ein Quicktime-Event. Diese Spiele stellen das Thema anders dar – mit teils fragwürdigen Ergebnissen. In Die Sims geht die Folter rein vom Spieler aus.



The Torture Game 2 (2008): Ein Mann hängt an Seilen in der Folterkammer. Spieler können Werkzeuge auswählen, um ihn zu quälen, etwa einen Spieß oder eine Kettensäge. Das Flashgame ist geschmacklos und sadistisch, letztendlich aber nicht mehr als eine dumme digitale Voodoo-Puppe. Verstörend sind Spielerkommentare, die fordern, man solle Frauen foltern können und Schmerzensschreie hören.



Rendition (2007): Im Text-Adventure muss per Befehlseingabe ein wehrloser Mann namens Abdul gefoltert werden. Das Spiel besteht daraus, zu erraten, welche Befehle möglich sind. Es sind viele. Letztlich hat Rendition aber ein ähnliches Problem wie The Torture Game: Abdul ist nur ein passives Opfer, an dem Gewalt verübt wird. Rendition provoziert, bietet aber nur einen platten Zugang zum Thema.



Die Sims (2000): Die vielleicht effektivste Darstellung über die Effekte von Folter gibt es in einem an sich harmlosen Spiel: Die Sims. Hier entfernen Spieler schon mal die Treppen aus dem Swimmingpool ihrer Sims, um ihnen beim Ertrinken zuzusehen. Die Verzweiflung der Sims, wenn ihnen lebenswichtige Spielelemente verwehrt werden, ist herzzerreißend. Langzeitfolgen werden hier nicht simuliert.



Anders als im Vorgänger gibt es auch in der Kampagne von Battlefield 4 eine Folterszene.

hat, hat der Skandal die Anwendung von Quältechniken nicht gestoppt. Im US-Stützpunkt Camp Nama, nur wenige Kilometer von Abu Ghraib entfernt, wurden Gefangene für Zielübungen mit Paintball-Waffen benutzt und an Haken an die Decke gehangen. In einer anderen, unbekannten Strafanstalt haben Inspektoren aus den USA und dem Irak über 1.400 teils illegal festgehaltene Gefangene in kleinsten Zellen gefunden. Und Joel Surnow, dem rechtskonservativen Produzenten der Serie **24**, schickten Soldaten die US-Flagge, die bei der Eroberung Bagdads über der Stadt gehisst wurde.

Die Flagge in Surnows Besitz scheint ein perfektes Symbol für den Moralverfall der US-Armee. Wie die meisten perfekte Symbole ist sie aber auch viel zu simpel. Zu behaupten, Jack Bauer trage Schuld an Abu Ghraib, Camp Nama und Guantanamo – das ist Unsinn. Keine einzelne Fernsehserie, kein einzelnes Videospiel, kein einzelnes Buch lässt sich je dafür verantwortlich machen, dass Menschenrechte systematisch verletzt werden – zumal es bereits vor **24** und dem Irakkrieg Folterungen und Kriegsverbrechen gab, vom Zweiten Weltkrieg bis zum Vietnamkrieg. Im »War on Terror« haben Filme und Serien jedoch mehr denn je dazu beigetragen, dass Folter und Missbrauch in der öffentlichen Wahrnehmung normalisiert wurden. Dass Folter nicht als inakzeptable Menschenrechtsverletzung gesehen wird, sondern als

Folter funktioniert nicht

unbequemes Mittel, das in bestimmten Situationen nötig ist, um die Welt zu retten. Im Interview mit der Website Gamasutra wird Maxime Béland, der Creative Director der **Splinter Cell**-Reihe, danach gefragt, warum Sam Fisher seine Feinde foltert. Béland antwortet ausweichend. Folter gehöre nun mal zum öffentlichen Bild des Superagenten, genau wie dass er Autos fahren, Helikopter fliegen und an seinen Feinden vorbeischießen kann. Sprich: Gefoltert wird, weil Agenten ihre Gegner verhören, und Agenten, die ihre Gegner verhören, foltern. Im nächsten **Metal Gear Solid**, so der Serienvater Hideo Kojima, muss ebenfalls gefoltert werden, schließlich soll das Spiel eine harte Geschichte über Rache, Agenten und Superroboter erzählen. Folter gehört für Kojima da offenbar dazu. Und auch Sam Fisher foltert nicht, weil seine Entwickler Unmenschen sind, sondern weil Folter nach über zehn Jahren Anti-Terror-Krieg zum medialen Alltag geworden ist. »Aber Folter passiert eben nicht einfach so«, erklärt Keith Best von Freedom from Torture. »Sie ist nicht Teil des Alltags, sondern eine krasse Verletzung fundamentaler Menschenrechte mit langwährenden Folgen für die Betroffenen.«

Um das Bild folternder Agenten zu verändern, entwickelt die US-Menschenrechtsorganisation Human Rights First einen Leitfaden für Produzenten von Filmen und Serien. Das Primetime Torture Project rät, dass Folter gezeigt, aber zugleich geächtet werden sollte. Filme müssen demnach klarstellen, dass Folter eine widerwärtige Verhörmethode ist, die schwere physische und psychische Folgen hat. Das Szenario der tickenden Zeitbombe, die so oft als Entschuldigung für Folter

herhält, müsse dagegen begraben werden, weil es keine reale Situation und keinen Folter-Blankoscheck darstellt. Laut dem Ratgeber sollen Film- und Serienhelden legale Methoden benutzen, auch weil folternde Protagonisten dem Image der USA nur weiter schaden und somit sogar Truppen im Ausland gefährden könnten. Nur wo ist ein ähnliches Projekt für Spiele? Wo ist das Games Torture Project? Es ist in Genf.

Seit ungefähr zwei Jahren beschäftigt sich eine Gruppe des Internationalen Komitees vom Roten Kreuz (IKRK), das die Einhaltung der Genfer Konventionen überwacht, mit Internationalem Menschenrecht in Spielen. In diesem Oktober sind sie an die Öffentlichkeit gegangen. Wir rufen ihren Sprecher Bernard Barrett in Genf an, um zu erfahren, welche Ziele das IKRK verfolgt. »Wir wollen keine Zensur, wir sagen weder Regierungen noch Entwicklern, dass in Spielen nicht mehr gegen Menschenrechte verstoßen werden soll«, erklärt Barrett. »Wir glauben aber, dass diese Spiele interessanter werden, wenn es Konsequenzen gibt für die Entscheidungen, die Spieler treffen.« Barrett ist ein weißhaariger, älterer Herr mit vorsichtig gestutztem Bart und leichtem kana-

Interview



Bernard Barrett ist der Sprecher des Internationalen Komitees vom Roten Kreuz und verantwortlich für die neue Initiative für Menschenrechte in Spielen.

GameStar Herr Barrett, warum interessiert sich das IKRK für Videospiele?

Bernard Barrett Unser Interesse geht schon einige Zeit zurück. Vor zwei Jahren gab es eine Konferenz, an der alle nationalen Gruppen des Roten Kreuzes teilgenommen haben sowie das IKRK, die Föderation und alle Staaten, die die Genfer Konventionen unterzeichnet haben. Und da gab es eine Nebenkonzferenz, auf der wir über Menschenrechte in Videospielen gesprochen haben. Das war eine heftige Debatte, und seitdem haben wir das langsam aufgebaut.

GameStar Aber geht das nicht an den Bedürfnissen von Entwicklern vorbei? Militär-Shooter sollen vor allem interessante Herausforderungen bieten. Multiplayer-Shooter etwa drehen sich um freundlichen Teamwettbewerb, nicht um eine Kriegssimulation.

Bernard Barrett Ich glaube, der Spaß am Wettbewerb schließt die Beschäftigung mit den Menschenrechten nicht aus. Es soll ja weiterhin möglich sein, auf imaginären Schlachtfeldern zu kämpfen. Spiele werden interessant für uns, wenn sie so tun, als seien sie realistisch. Wir möchten keine Zensur haben, wir glauben bloß, dass Spiele sogar noch interessanter werden, wenn es Konsequenzen und Belohnungen gibt für die Entscheidungen, die Spieler treffen.

dischen Akzent. Wenn es um das Thema Zensur geht, wird er nachdrücklich. Kein Wunder, dass Gamer ungehalten reagierten, als Anfang Oktober Medien über die noch junge Initiative berichteten. Das Rote Kreuz, so der Tenor in vielen Leser-Kommentaren, solle sich mal lieber um die echte Welt kümmern, statt digitale Kriegsverbrechen zu jagen. Und wie zum Teufel solle man Verstöße gegen Menschenrecht in Spielen ahnden? Mit digitalen Richtern und digitalen Bernard Barretts? »Wir wollen nicht, dass einfach Nachrichten in Spielen aufploppen, die aus den Genfer Konventionen vorlesen«, reagiert Barrett auf die Kritik. »Spiele müssen unterhaltsam sein, sonst funktioniert das alles nicht. Wenn die Spiele langweilig werden, dann ist das schlecht für die Entwickler und für uns. Wir bringen unsere Botschaft nicht rüber und niemandem ist geholfen.« Analog zu TV-Serien und Filmen sollen Spiele die Folterszenen in einen negativen Kontext setzen, statt mit trockenen Belehrungen um sich zu werfen.

Für interessierte Entwickler bietet das IKRK Ansprechpartner, die die Genfer Konventionen und Internationales Menschenrecht unterrichten. Von Interesse sind dabei nur



Die Fernsehserie **24** zeigt den US-Agenten Jack Bauer häufiger beim Foltern.

Spiele mit Echtwelt-Szenario, das Rote Kreuz verteidigt nicht die Rechte von Orks und Elfen. Wenn es um reale Schlachtfelder geht, möchte es aber auch Realismus sehen. Barrett nennt ein Beispiel: »Ein Entwickler – ich möchte keine Namen nennen – hat alle Zivilisten aus einem städtischen Schlachtfeld entfernt. Das heißt: Es kann auf alles geschossen werden, was sich bewegt. Und wir sagen: Das ist nicht realistisch! So werden moderne Kriege nicht geführt!« Schon jetzt gibt es Studios, die an einer Zusammenarbeit interessiert sind, darunter Bohemia Interactive. In **Arma 3** gibt es Zivilisten auf dem Schlachtfeld. Wer auf sie schießt, wird von den eigenen KI-Kameraden erschossen. Wichtig sind diese Änderungen, weil sie das öffentliche Bild von der vermeintlich »sauberen« modernen Kriegsführung konterkarieren. Sie könnten laut Barrett sogar das Verhalten von Soldaten verändern. »Wir wissen, dass viele junge Rekruten für Armeen Spiele spielen, dass viele Soldaten in ihrer Freizeit spielen, und dass es Armeen gibt, die Spiele als Trainingsmittel einsetzen.«

Heißt das, dass Soldaten eher Menschenrechte verletzen, wenn sie Spiele spielen, in denen Menschenrechte verletzt werden? »Nein, da gibt es keinen direkten Zusammenhang«, gibt Barrett zu. »Aber wenn man unsere Ausbilder fragt, die mit dem Militär zusammenarbeiten, dann sagen sie: Ja, Soldaten werden monatelang über die Prinzipien des Internationalen Menschenrechts belehrt. Aber wenn man in den letzten zehn Jahre Spiele gespielt und Filme gesehen hat, in den Menschenrechtsverstöße zur Normalität gehören, ist es schwer, den Reflex auszuschalten, auf alles zu schießen, was sich bewegt.« Wenn es nach Barrett geht, dann werden Spieler in den Militär-Shootern der Zukunft damit konfrontiert, dass es im Krieg Verstöße gegen das Menschenrecht gibt, und dass diese Verstöße Konsequenzen haben. Die Änderungen sollen in Spielmechaniken und Story thematisiert werden, unterhaltsam sollen die Spiele trotzdem bleiben. Helfen könnte das allemal. Vielen Spieler ist nicht klar, dass es problematisch sein könnte, auf verletzte Gegner zu schießen, Krankenwagen zu zerstören und Waffen zu benutzen, die Unbeteiligte treffen könnten. Es ist bizarr, dass das IKRK Entwickler darauf aufmerksam machen muss – die militärischen Berater, die Infinity Ward, Treyarch und Dice bei jedem **Battlefield** und **Call of Duty** zur Seite stehen, können oder wollen das offensichtlich nicht. Das ist ein Armutszeugnis.

Aber was ist nun mit Folter? Wenn das IKRK nicht zum Verbot von Menschenrechtsverletzungen in Spielen aufruft, sondern ganz

im Gegenteil dazu, dass sie in Militärspielen thematisiert werden, ist es dann notwendig, Folter noch realistischer, noch drastischer darzustellen? »Wir wollen uns nicht einmischen in die Debatte über Gewaltdarstellung«, sagt Bernard Barrett. »Wir wollen nur, dass Entwickler Konsequenzen für Verstöße gegen Menschenrechte einbauen. Aber bei Folter?« Barrett macht eine lange Pause. »Vielleicht sollte Folter nicht nötig sein, um im Spiel weiterzukommen, denn



Kolbassia Haoussou: »Wenn Leute denken, dass das ein Spiel sein könnte, dann sagt das etwas ziemlich Verstörendes über unsere Gesellschaft aus.«

wie soll man sonst die realistischen Folgen von Folter darstellen? Ich weiß nicht, wie das möglich ist, ohne das Spiel komplett zum Erliegen zu bringen.«

Um das zu verstehen, muss man sich vor Augen führen, was die realen Konsequenzen von Folter sind. Keith Best von Freedom From Torture erklärt: »Unsere Klienten beschreiben Folter gelegentlich als Mord ohne Tod. Sie entmenslichen die Opfer und verkrüppelt sie körperlich und seelisch. Wir kennen Menschen, denen über einen längeren Zeit-

raum Ähnliches passiert ist wie in **GTA 5**. Die Überlebenden haben zu kämpfen mit Gedächtnisverlust, Alpträumen, Flashbacks, Depressionen und Panikattacken. Sie haben gesundheitliche Probleme und chronische Schmerzen.« Angesichts dessen fällt es schwer, Folterszenen in Spielen mit den gleichen Augen zu sehen. Auch **GTA 5**, das mit seiner Kritik einiges richtig macht, verbringt kaum Zeit mit dem Opfer. Vielleicht ist das verständlich. Kaum jemand würde ein Spiel unterhaltsam finden, das sich ausgiebig mit den körperlichen und seelischen Narben einer Nebenfigur auseinandersetzt. Viele Verteidiger der Folterszene

in **GTA 5** sagen, es sei absurd, das Leid eines einzelnen Menschen in einem Spiel zu kritisieren, in dem Tausende ihr Leben lassen. Bloß ist das Ausschalten von Gegnern – von **Pac-Man** bis **Call of Duty** – eine etablierte Spielmechanik, Folter nicht. Brauchen wir einfach »bessere«, sensiblere Spiele, die Folter aus der Rolle des Opfers betrachten? Wir fragen Keith Best, und er vermittelt uns einen seiner Mandanten, den Folter-Überlebenden Kolbassia Haoussou, der das Netzwerk Survivor Speak Out koordiniert. »Was man in Grand Theft Auto nicht sieht, ist, wie die Folter Menschen zerstört«, sagt Haoussou. »Wenn Leute denken, dass das ein Spiel sein könnte, dann sagt das etwas ziemlich Verstörendes über unsere Gesellschaft aus.«

»Folter ist Mord ohne Tod«

Nun eignen sich Spiele ja grundsätzlich dazu, jedes erdenkliche Thema auf sinnstiftende Weise zu behandeln. Dafür existieren genügend gute Beispiele: Das Flashgame **Dys4ia** zeigt die Hürden einer Geschlechts-umwandlung, der Passkontrollsimulator **Papers, Please** macht uns zum Teil einer unmenschlichen Bürokratiemaschine, und das Strategiespiel **Fate of the World** illustriert, wie schlecht es um den Klimawandel steht. Die Gespräche mit Bernard Barnett, mit Keith Best und Kolbassia Haoussou zeigen, dass Folter ein zu wichtiges und zu sensibles Thema ist, um mal eben als Schockszene benutzt zu werden – das gilt für **GTA 5** genauso wie für die nicht-interaktiven Verhöre in **Call of Duty** & Co. So lange Spiele es nicht schaffen, Folter angemessen zu behandeln, sollten sie sie gar nicht behandeln. Eine gute Nachricht gibt es aber: Das Ändern des Status Quo ist leichter als gedacht, Gesprächspartner gibt es genug. Man muss nur mit ihnen reden. Dennis Kogel / GR

Gefolterte Spieler

Ein Thema bleibt hier außen vor: Spiele, in denen die eigene Figur gefoltert wird. Davon gibt es einige: Im aktuelle Horror-Adventure **Outlast** entfernt ein irrer Mutantendoktor dem Journalisten Miles Upshur einen Finger. Schon in **Metal Gear Solid** von 1998 wird der Held Solid Snake vom Western-Schurken Ocelot gefoltert, und die Spieler müssen wild auf Knöpfe prügeln, um nicht nachzugeben. Und in **Call of Duty: Black Ops** befindet sich der Protagonist das gesamte Spiel über festgezurrt auf einem Folterstuhl. All diese Folterszenen haben eines gemeinsam: Sie sind völlig ineffektiv. Denn die Spieler können nur erahnen, was die Charaktere durchmachen. Nun können wir in einem Spiel natürlich keinen realen Schmerz verspüren, die Spiele könnten aber durchaus Flashbacks, Angstzustände oder Ähnliches darstellen – doch Fehlanzeige. Wenn wir zu Folteropfern werden, dann nur um zu zeigen, wie böse unsere Gegner sind, nie um zu erfahren, wie schrecklich Folter wirklich ist.



In **Outlast** verliert der Spieler einen Finger an einen irren Doktor.



In **Call of Duty: Black Ops** sitzt unser Held anfangs in einem Folterstuhl.