





**Mega Buster**  
**Kriegsgebiet Kinderzimmer**  
Eine Intervention  
zu Gewalt, Gesellschaft  
und Entwaffnung

Ich schiesse  
auf Terror-  
risten ...

# **Mega Buster**

## **Kriegsgebiet Kinderzimmer**

### **Eine Intervention zu Gewalt, Gesellschaft und Entwaffnung**

**Interpixel (Philippe Sablonier und Eva-Maria Würth)**

# ... dann kommt eine Frau,

Herausgegeben in Zusammenarbeit mit dem Schweizerischen  
Friedensrat und der Zeitschrift VPOD Bildungspolitik  
unter dem Patronat von Pro Juventute.

edition fink, Verlag für zeitgenössische Kunst, Zürich  
[www.editionfink.ch](http://www.editionfink.ch)

# Inhalt

11 **Vorwort**

Ruedi Tobler und Peter Weishaupt

13 **Einführung**

Kriegsgebiet Kinderzimmer

Philippe Sablonier und Eva-Maria Würth

27 **Wirkungen von gespieltem Krieg  
und die Befähigung zu  
friedlicher Konfliktbewältigung  
und Zivilcourage**

Bernhard Hauser

47 **Kriegsspiel und Kriegs-  
spielzeug im Recht**  
Das Kinderzimmer als  
rechtsfreie Zone

Michael Marugg

57 **Das Schweigen der Ethik  
zur Gewalt im Spiel**  
Vier Thesen zur moralischen  
Dimension des «Kriegsgebiets  
Kinderzimmer»

Jean-Daniel Strub

# ... die will mit mir reden;

77 **Schlachtfeld Gesellschaft**

Zur gesellschaftlichen  
Produktion von Gewalt

Stephan Truninger und Anja Meyerrose

105 **Brainwash**

Die unsichtbare Macht der  
äusseren Bilder

Lutz-Ulrich Besser

135 **Menschenbild und  
Medienbildung**

Killerspiele im Diskurs zwischen  
Wissenschaft und Praxis

Elke Ostbomk-Fischer

148 **Kölner Aufruf gegen Computergewalt**

157 **Virtuelle Verletzungen der  
Genfer Konventionen**

Humanitäres Völkerrecht  
in Computer- und Videospiele

Elisabeth Baumgartner und Carolin Würzner

- 173 **Entwaffnende Kunst**  
Interpixels Vorstoss ins Kinder-  
zimmer  
Dorothee Messmer
- 179 **Interview mit Interpixel zur  
Entwaffnung im Alltag**  
Ein Gespräch über die Kunstaktion  
Mega Buster  
Brita Polzer
- 211 **Friedensgebiet Schweiz**  
Die Entwaffnung  
von 87 000 Soldaten und ihre  
Darstellung im Bourbaki  
Panorama Luzern  
Donata Maria Krethlow-Benziger
- 225 **Irgendwo zwischen Museum  
und Strasse**  
Interpixels Erbe und die Frage,  
wie sozial engagierte  
Kunst einzuschätzen ist  
Barnaby Drabble
- 245 **Anhang**

... ich steche  
sie mit ...



.... dem Messer  
von hinten ab;

# Vorwort

Als wir vom Schweizerischen Friedensrat und von der VPOD Bildungspolitik von *Mega Buster* hörten – der Entwaffnungsaktion von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen und von ganzen Schulklassen durch die Künstlergruppe Interpixel –, da war für uns sofort klar, dass wir dazu beitragen wollen, diese Aktion einem breiteren Publikum bekannt zu machen. Dass nun ein so breit angelegter Themenreader entstanden ist, freut uns sehr.

Mit *Mega Buster* hat Interpixel nicht nur eine Diskussion zum Thema Kriegsspielzeug ausgelöst, sondern auch aufgezeigt, wie sich dessen Charakter grundlegend verändert hat. Nicht mehr romantische Indianer- und Cowboy-Spiele sind heute an der Tagesordnung: Die Kunstaktion hat eigentliche Waffenarsenale zum Vorschein gebracht, die auf Anhieb oft nicht von tatsächlichen unterschieden werden können – was mit der verharmlosenden Bezeichnung «Imitationswaffen» nur unzureichend auf den Begriff gebracht wird. Und selbst diese werden von gewissen Computerspielen noch übertroffen, die zusätzlich realistisch anmutende Kampf- und Kriegsschauplätze für Gewalt-, Folter- und Tötungsorgien bereitstellen.

Es gab früher auch schon Auseinandersetzungen um Kriegsspielzeug. Sie hatten im Wesentlichen zum Thema, dass es sinnvollere und konstruktivere Spielsachen gäbe. Mit guten Gründen konnte bis vor einiger Zeit vorgebracht werden, dass zwischen Spiel und Wirklichkeit ein grundlegender Unterschied bestehe. Doch die elektronische Revolution wirbelt unser Leben durcheinander, stellt Gewissheiten und Gewohnheiten in Frage und schafft neue Realitäten. Die neueren Entwicklungen beim Kriegsspielzeug, insbesondere bei den Computerspielen, lassen die Grenzen zwischen Fiktion und Realität zunehmend verwischen.

Dadurch sind die Einzelnen und die Gesellschaft gefordert, einen neuen Umgang mit dem «Kriegsgebiet Kinderzimmer» zu entwickeln. Die vorliegende Publikation mit ihren vielfältigen Beiträgen legt keine definitiven Lösungen und Rezepte vor – sie leistet vielmehr einen Beitrag zu dieser Diskussion.

Ruedi Tobler und Peter Weishaupt

.... das gibt  
mehr  
Punkte ....

# Einführung

## Kriegsgebiet Kinderzimmer

**Philippe Sablonier und Eva-Maria Würth**

Die Ästhetisierung von Gewalt und Krieg als Konsumware hat heute ein noch nie da gewesenes Mass erreicht. Das mediale Angebot von Gewalt und deren Spektakularisierung in Computerspielen, Filmen, Nachrichten und so weiter ist überwältigend und allgegenwärtig. Schon kleine Kinder spielen mit Nachbildungen von Waffen, die von echten kaum mehr unterscheidbar sind, und erteilen in realistisch anmutenden virtuellen Welten Hinrichtungsbefehle, foltern, vergewaltigen und morden.

Die Quantität und vor allem die Qualität von Gewalt- und Kriegsspielzeug haben sich in den vergangenen Jahren stark verändert: Simulationen und Nachbildungen von Kriegs- und Kampfinfrastruktur aller Art generieren Milliardenumsätze, Computer- und Videospiele zeigen Kampfszenen so realitätsgetreu, dass sie damit beworben werden, selbst militärischen Ausbildungszwecken zu dienen.

Um diese Entwicklung zu thematisieren, lancierten wir 2006 in Luzern das mehrteilige Kunstprojekt *Mega Buster*. Inspiriert wurden wir von einem historischen Gemälde, das die Entwaffnung einer ganzen Armee zeigt, dem Bourbaki Panorama.

Über das Symbol Spielzeugwaffe einen öffentlichen Diskurs zu Gewalt und Gesellschaft eröffnend, «entwaffneten» wir in acht Deutschschweizer Kantonen rund tausend Kinder, Jugendliche und Erwachsene sowie über fünfzig Schulklassen aller Bildungs- und Altersstufen. Wir suchten mit ihnen das Gespräch und überzeugten sie, uns ihre Waffen im Tausch gegen ein Zertifikat abzugeben und sich aktiv am Projekt zu beteiligen. Das eingesammelte «Kriegsgut» präsentierten wir im Kunstpanorama Luzern – heute Kunsthalle Luzern – im Rahmen einer Einzel-

... als mit der  
Handgranate.

ausstellung in einer Installation und verschrotteten es anschliessend mit einem Bulldozer öffentlich.

Mit unserer Aktion stachen wir in ein gesellschaftliches Wespen- nest: Die Debatte über den privaten Waffenbesitz und das damit verbundene Sinnbild von Freiheit um die Dimension von Gewalt- und Kriegsspielzeug im Kinderzimmer erweiternd, drangen wir in eine Privatsphäre vor, die als unantastbar gilt. Im Dialog mit Kindern, Jugendlichen, Erwachsenen und Fachleuten aus verschiedensten Bereichen haben wir festgestellt, dass es zum *Kriegsgebiet Kinderzimmer* sehr viele offene Fragen, aber keine disziplinenübergreifende Diskussion gibt. In der Folge haben wir uns dazu entschlossen, dieses Buch herauszugeben: eine interdisziplinäre Intervention zu Gewalt, Gesellschaft und Entwaffnung.

### **Zum Inhalt und Aufbau dieses Buches**

Dieses Buch ist zweierlei: ein Reader mit Diskussionsbeiträgen zu der im Projekt aufgegriffenen Thematik und eine Dokumentation über die Entwaffnungsaktion selbst. Im ersten Teil haben wir ausgewiesene Fachleute aus verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen eingeladen – aus Ethik, Recht, Medizin, Psychologie, Pädagogik, Soziologie und Medienwissenschaft –, verschiedenste Aspekte des Themas zu beleuchten und ihre Sicht der Dinge darzutun. In ihren Beiträgen liefern sie ein reiches Argumentarium zu einer fundierten Diskussion, basierend auf den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen.

Im zweiten Teil wird die Kunstaktion beschrieben und diskutiert. Ein Interview gibt Auskunft über die Entwaffnungsaktion und drei Texte verorten diese im historischen und im kunsthistorischen Kontext.

Die ins Buch eingestreuten Zitate sind Aussagen von Kindern und Jugendlichen, die in Gesprächen mit uns während der Entwaffnungsaktion geäußert und aufgezeichnet wurden. Ebenso entstammen die Bilder diesem Projekt. Sie zeigen einige Einblicke in Begegnungen und Stationen der Kunstaktion.

### **Zu den einzelnen Beiträgen der Autorinnen und Autoren**

Ist die Tradition des Gruselns und der gespielten Gewalt ein sinnvolles Element unserer Kultur oder sollte sie verboten werden? Mit den psychologischen und sozialen *Wirkungen von gespielterm Krieg* setzt sich der Psychologe und Pädagoge **Bernhard Hauser** auseinander. Er ist Dozent und Forscher an der Pädagogischen Hochschule St. Gallen, Studiengang Kindergarten und Primarstufe. Er führt aus, inwiefern gespielte und echte Aggression voneinander unterscheidbar sind und

dass neuere Entwicklungen das frühere Konzept der «balancierten Aggressivität» infrage stellen, das besagt, dass gespielter Krieg nicht zu mehr Aggression führt als andere Spiele. Besonders ins Wanken gekommen ist dieses Konzept seit den Erkenntnissen, dass der Konsum gewalthaltiger Bildschirmspiele negative Wirkungen auf die psychische Entwicklung und die soziale Einstellung von Kindern und Jugendlichen mit sich bringt. Hauser zeigt auf, warum sowohl die autoritäre als auch die antiautoritäre Erziehung ungünstige Folgen nach sich ziehen und warum für eine friedlich(er)e Gesellschaft der Erwerb aggressionskontrollierender Verhaltensweisen unabdingbar ist. Wichtige Eckpfeiler für die Zukunft sieht er in der Erziehung zur friedlichen Konfliktfähigkeit und zur Zivilcourage. Aus den Forschungsergebnissen leitet er einen umfassenden Massnahmenkatalog ab, der die Basis für eine wirksame Gewaltprävention in Elternhaus und Schule bildet, an dem sich Erziehende, Lehrpersonen und andere Interessierte orientieren können.

Den juristischen Fragen um *Kriegsspiel und Kriegsspielzeug im Recht* geht der Rechtswissenschaftler **Michael Marugg** nach, der für Pro Juventute Schweiz eine Petition zur Förderung der Medienkompetenz bei Jugendlichen koordinierte. Er macht eine Auslegeordnung, die vom humanitären Völkerrecht über die UNO-Kinderrechtskonvention bis zum Artikel 135 des Schweizerischen Strafgesetzbuches reicht, der die Würde des Menschen schützt und die Darstellung grausamer Gewalttätigkeiten gegen Menschen und Tiere unter Strafe stellt. Ins Kinderzimmer dringt das Recht allerdings nur sehr beschränkt ein. So darf Spielzeug zwar die Gesundheit und die Sicherheit von Kindern und Dritten nicht gefährden, aber Computer- und Videospiele gelten nach schweizerischem Landesrecht nicht als Spielzeug und sind von dieser Regelung ausgenommen. Marugg sieht beim Kinder- und Jugendmedienschutz dringenden Handlungsbedarf. Selbstregulierungen der einschlägigen Branchen findet er zwar wichtig, diese müssten aber im Rechtssystem verankert werden. Und er fordert die gesetzliche Berücksichtigung des Rechts des Kindes auf eine gewaltfreie Erziehung.

Warum sich die wissenschaftliche Ethik kaum zur moralischen Dimension des Kriegsgebiets Kinderzimmer äussert, beleuchtet der Sozialethiker und Geschäftsleiter der Schweizerischen Nationalen Ethikkommission für Humanmedizin, **Jean-Daniel Strub**. In seinem Beitrag *Das Schweigen der Ethik zur Gewalt im Spiel* zeigt er auf, dass die Ethik nicht schweigt, weil sie nichts zu sagen hätte, sondern weil das moralische Urteil eindeutig ist und extreme Formen von Gewalt, Rassismus und Sexismus ablehnt, die in manchen Spielen zum Spielerfolg beitragen. Vom Ansatz ausgehend, dass die Auseinandersetzung mit dem «Kriegsgebiet Kinderzimmer» aus ethischer Sicht die gesamtgesellschaftliche Dimension einschliessen muss und dass die gewaltfreie

# Da sind Plastik- kügelchen

drin,

Konfliktaustragung eine immer wieder neu zu festigende, gesellschaftliche Errungenschaft ist, fragt er sich, wie viel Gewalt zumutbar ist und inwieweit der Schutz von Kindern und Jugendlichen allenfalls auch Einschränkungen für Erwachsene zur Folge haben darf. Das negative Urteil gegenüber gewaltbeladenen Computer- und Videospiele sieht er nicht in der Gewalt an und für sich begründet, sondern in deren Quantität und Qualität. Die ethische Aufmerksamkeit lenkt er auf die Wirkungsfrage, inwiefern Gewalt im Spiel die Grenze zwischen der gespielten, virtuellen Gewalt und der realen Gewalt verwischt beziehungsweise inwiefern virtuelle Gewalt reale Gewaltpotenziale auf Seiten der Spielenden fördert. Dabei bringt er das Vorsorgeprinzip in die Diskussion ein, nach dem trotz fehlenden gesicherten Wissens vorsorgliche Schutzmassnahmen umgesetzt werden könnten, beispielsweise so lange, bis die Unbedenklichkeit gewalthaltiger Bildschirmspiele nachgewiesen oder widerlegt ist. Er wirft die tugendethische Frage auf, wie sehr wir uns als Gesellschaft vom Ideal der gewaltfreien Konfliktbewältigung leiten lassen wollen und welche Art Gesellschaft wir sein wollen. Strub plädiert dafür, in unseren moralischen Wertungen konsequent zu sein.

Obwohl Gewalt eine Konstante der menschlichen Geschichte ist, haben menschliche Gesellschaften weder stets die gleiche Menge noch stets die gleiche Qualität an Gewalt produziert. In modernen Gesellschaften ist Gewalt alltäglich präsent – sei es als direkte oder über die Medien vermittelte Erfahrung. Woher stammt diese Gewalt? Der Soziologe und Sozialpsychologe **Stephan Truninger** und die Sozialwissenschaftlerin **Anja Meyerrose**, beide Dozierende an den Zürcher Wirtschaftshochschulen HWZ und PHW, unterziehen das *Schlachtfeld Gesellschaft* einer Analyse und untersuchen, wie und warum gesellschaftliche Gewalt produziert wird. In eingehender Auseinandersetzung mit dem Gewaltbegriff zeigen sie, dass dieser wandelbar und stets das Resultat gesellschaftlicher und politischer Auseinandersetzungen

ist. Sie legen anschaulich dar, warum Gewalt erst einmal als die Gewalt der anderen wahrgenommen wird und warum genauer besehen die Gewaltfreiheit der Mittelschichten eine Illusion ist. Um die von Menschen ausgeübte Gewalt zu verstehen, wenden sie den Blick auf die menschliche Psyche und die heutigen gesellschaftlichen Zusammenhänge. Sie beleuchten das staatliche Gewaltmonopol, das die Freiheit des Individuums sichert und gleichzeitig gesellschaftliche Ungleichheit und strukturelle Gewalt begünstigt. Letztere produziert vor allem bei Angehörigen der Mittelschichten unablässig die Angst, dem gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Druck nicht gewachsen zu sein, und mündet in eine allgemeine Ängstlichkeit. Die psychologischen und sozialen Zusammenhänge zwischen aggressiven Trieben, Gewalt und Angst aufzeigend, begründen sie, warum die Unterdrückung aggressiver Triebe nicht zu weniger, sondern zu mehr Gewalt führt und warum es wichtig ist, dass die Gesellschaft ihren Mitgliedern Freiräume bietet, in denen sie diese Triebe ausleben können. Und sie zeigen auf, dass das Kriegsgebiet Kinderzimmer und die Gewalt von Kindern nicht als isoliertes Phänomen, sondern als gesellschaftlich produzierte Gewalt verstanden werden müssen, gegen die letztlich nur mit gesellschaftsverändernder Praxis angegangen werden kann.

Welchen Einfluss hat medial vermittelte Gewalt auf die geistige und psychische Entwicklung von Kindern und Jugendlichen? Neuere Erkenntnisse aus der Hirnforschung belegen, dass das menschliche Gehirn nicht nur in der Kindheit, sondern auch noch im Erwachsenenalter über den ständigen Austausch mit seiner Umwelt geformt und strukturiert wird. Ob es sich gesund und differenziert oder eingeschränkt beziehungsweise gestört entwickelt, hängt massgeblich von den Nutzungsbedingungen ab. In anderen Worten: die Art und Weise der Hirnnutzung prägt die Persönlichkeit. Schon länger ist bekannt, dass medial aufgenommene Informationen einen starken Einfluss haben. Mit dem deutschen Kinder- und Jugendpsychiater, Traumaspezialisten und Lehrtherapeuten **Lutz-Ulrich Besser** tauchen wir in die aktuelle Gehirnforschung ein. Er ist Gründer und Leiter des Fortbildungsinstituts Zentrum für Psychotraumatologie und Traumatherapie in Niedersachsen und Referent auf internationalen Psychotherapie- und Trauma-Kongressen. Ausgehend von einer allgemeinen Sicht auf die Gesellschaft beleuchtet er in *Brainwash* die psychologischen und neurobiologischen Auswirkungen des Medienkonsums. Er beschreibt anschaulich, wie sich das Gehirn vom Säugling bis zum Erwachse-

... die fitzen,



# ... wenn man auf die Haut schießt,

nenalter entwickelt und wie die äusseren Sinneseindrücke zu inneren Bildern werden, warum mediale Erfahrungen aus Film, Fernsehen und Computerspielen fest im Gehirn verankert werden und die Persönlichkeit nachhaltig prägen. Er zeigt auf, wie medialer Gewaltkonsum zu automatisierten Handlungsmustern führt und warum zerstörerische Gewalt nicht vererbt ist, sondern erlernt wird. Sich auf seine langjährige psychotherapeutische Erfahrung und auf die medizinischen Forschungserkenntnisse stützend, mahnt er, die gesunde Entwicklung der Gehirne von Kindern und Jugendlichen nicht zu gefährden und ihnen statt Bildern der Gewalt und Zerstörung Vorbilder von Menschlichkeit zu vermitteln.

Ebenfalls mit medialen Welten befasst sich die Sozialpädagogin **Elke Ostbomk-Fischer**. Sie ist Dozentin an der Fachhochschule Köln an der Fakultät für angewandte Sozialwissenschaft und untersucht in ihrer Arbeit soziale und psychologische Auswirkungen von Computerspielen. In diesem Zusammenhang sind wir auf den von ihr in Deutschland publizierten medienethischen Artikel *Menschenbild und Medienbildung* aufmerksam geworden. Er weist auf die wirtschaftliche Bedeutung der Unterhaltungsindustrie und deren Interessenverschränkungen mit Militär und Bildungsinstitutionen hin. Der Artikel – als einziger nicht eigens für dieses Buch verfasst – zeigt, warum die Unterhaltungsindustrie das Foltern, Ersticken, Erdrosseln und Zerhacken von Menschen als ästhetisches Setting und damit als Kunst und Kulturgut zu etablieren versucht und warum viele Ratgeber zur Förderung von Medienkompetenz für Eltern und Lehrpersonen kritisch zu beurteilen sind. Die Autorin entlarvt die Argumentationsstrategie von Marketingspezialisten der Unterhaltungsindustrie und fordert ganzheitliche Medienbildung statt technische Medienkompetenz. Sie liefert eine Checkliste zur Beurteilung von Computerspielen, die erlaubt, den pädagogischen Gehalt von Gewaltspielen selber zu beurteilen und sinnvolle von verkaufsfördernden Ratschlägen zu unterscheiden.

Ostbomk-Fischers Artikel beigefügt ist ein politischer Aufruf, an dessen Lancierung sie mitgewirkt hat: der *Kölner Aufruf gegen Com-*

*putergewalt*. Er fordert ein totales Verbot für die Herstellung und die Verbreitung kriegsverherrlichender und gewaltfördernder Computer- und Videospiele, und zwar sowohl für Kinder als auch für Erwachsene. Im Jahr 2008 von rund dreissig deutschen Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern, Lehrerinnen und Lehrern sowie Bürgerinnen und Bürgern aus dem Raum Köln initiiert und uns für dieses Buch von der deutschen Soziologieprofessorin Maria Mies zur Verfügung gestellt, wird er in immer breiteren Kreisen diskutiert. Unterstützt wird er mittlerweile von mehreren Tausend Personen, unter anderen von namhaften Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern, zum Beispiel vom Kriminologen und Medienforscher Christian Pfeiffer und von den führenden Hirnforschern Manfred Spitzer, Gerald Hüther und Joachim Bauer. Der Initiativkreis vertritt die Ansicht, dass Krieg und seine mediale Ausschachtung in Konsumprodukten nicht nur für Kinder, sondern genauso für Erwachsene schlecht sind. Der Aufruf versteht sich als Beitrag zur öffentlichen Diskussion mit Blick auf die Interessenverstrickungen von Wirtschaft, Politik und Wissenschaft und prangert die Zusammenhänge von Gewaltspielen, Krieg und Militär an. Der Initiativkreis und die Mitunterzeichnenden sehen die humanen und zum Frieden verpflichtenden Grundlagen unserer Gesellschaft durch die Unterhaltungsindustrie gefährdet und setzen sich dagegen ein, dass die Menschenrechte und das Völkerrecht durch Gewaltspiele unterminiert werden, dass durch unhinterfragten Gewaltkonsum neue Feindbilder geschaffen und Fremdenfeindlichkeit verbreitet werden. Kurz: dass Krieg als Normalität akzeptiert wird.

Einen pragmatischen Ansatz verfolgen die Rechtsanwältin **Elisabeth Baumgartner** und die Völkerrechtlerin **Carolin Würzner**: In ihrem Beitrag *Virtuelle Verletzungen der Genfer Konventionen* schlagen sie vor, das humanitäre Völkerrecht und die Grundregeln des Kriegsrechts auch in Computer- und Videospiele zu berücksichtigen. Die meisten handelsüblichen Spiele blenden aus, dass der reale Krieg durch das Völkerrecht reguliert ist und nicht mit allen Mitteln geführt werden darf. Dadurch bewegen sich die Spielerinnen und Spieler in einer fiktiven Welt, die den realen normativ-ethischen Rahmen verlässt. Dies kann proble-

... es gibt  
auch grosse  
mit Gas;

matisch sein, weil bestimmte Spielhandlungen als akzeptierte Praktiken hingenommen werden, die in der realen Welt nicht zugelassen sind. Genauso, wie das humanitäre Völkerrecht nicht den Krieg als solchen hinterfragt, stellen die beiden Autorinnen Spiele mit Gewaltinhalten nicht generell an den Pranger, sondern appellieren an die moralisch-ethische Verantwortung der Hersteller, das Völkerrecht in die Spielplots einzubauen und fordern die Eltern auf, ihren Kindern beim Spielen ab und wann über die Schulter zu schauen. Anhand zweier Fallbeispiele aus der Realität und der Fiktion – einer Nato-Offensive und eines Computerspiels – diskutieren sie, warum Völkerrechtsverletzungen nicht immer eindeutig sind. Baumgartner, Dozentin für Völkerstrafrecht an der Universität Luzern, war mehrere Jahre für das Internationale Komitee vom Roten Kreuz im Einsatz und arbeitete als Anwältin im Büro des Anklägers des Sondergerichtshofes in Sierra Leone. Würzner ist in der Rechtsabteilung des UNO-Hochkommissariats für Flüchtlinge (UNHCR) in Buenos Aires tätig. Beide Autorinnen sind Vorstandsmitglieder der Schweizerischen Gesellschaft für Völkerstrafrecht (TRIAL), die zusammen mit Pro Juventute das Projekt *Humanitäres Völkerrecht und Videospiele* durchführt und die Bekämpfung der Straflosigkeit von Tätern, Gehilfen oder Anstiftern von Völkermord, Kriegsverbrechen, Verbrechen gegen die Menschlichkeit und Folter zum Ziel hat.

## **Zu den Kunstbeiträgen**

Am Anfang von *Mega Buster* – und damit kommen wir zum zweiten Teil des Buches – stand Interpixels Entwaffnungstour quer durch die Schweiz. Wir suchten Kinder- und Schulzimmer auf, besuchten Schützenfeste und Waffenfreaks, waren auf der Strasse und in privaten Waffenkellern unterwegs. Zu unserer *Entwaffnung im Alltag* und zu unserer Motivation, gesellschaftlichen Problemfeldern mit Kunst zu begegnen, befragt uns die Kunstjournalistin **Brita Polzer**. Sie ist Redaktorin des *Kunstbulletins*, das vom Schweizerischen Kunstverein herausgegeben wird, und zeichnet verantwortlich für langjährige thematische Diskussionsprojekte mit speziellem Fokus auf den Brückenschlag zwischen Kunst, Politik und Öffentlichkeit. Im Interview geben wir Auskunft zum gesellschaftlichen und theoretischen Hintergrund des Projektes und warum uns ein 125-jähriges Gemälde, das eine militärische Entwaffnung zeigt, in seinen Bann gezogen hat. Wir erzählen von unseren Recherchen bei Waffen- und Spielzeughändlern, von unseren Schulbesuchen und Erfahrungen mit Volksschützen. Wir geben Einblick in verborgene Waffenschränke, spezielle Hobbys und in unsere Gespräche mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Wir berichten über Gewalt und Ängste von Kindern, über ihre Erfahrungen mit Waffen, über Feind-

# ... mein Götti hat mir eine versprochen,

bilder, Computer- und Videospiele. Polzer spricht mit uns über die Ausstellung und die öffentliche Verschrottungsaktion, über künstlerische Strategien und Produktionsbedingungen, über Highlights und Folgen der Entwaffnungsaktion.

Die zwei Textbeiträge von **Dorothee Messmer** und **Barnaby Drabble** stellen eine kunsttheoretische Reflexion zur Arbeitsweise Interpixels an. Sie befassen sich mit der Kunstaktion *Mega Buster* beziehungsweise setzen sie in den kunstgeschichtlichen Zusammenhang. Sie beschäftigen sich nicht mit der von Interpixel aufgegriffenen Thematik des Kriegsgebiets Kinderzimmer, sondern mit der künstlerischen Produktionsweise und ihren gesellschaftlichen Bedingungen.

Dorothee Messmer ist Kunsthistorikerin und Präsidentin des Verbandes der Museen der Schweiz. In ihrem Beitrag fragt sie, was passiert, wenn Kunst das Museum verlässt. Sie wirft einen Blick auf die *Entwaffnende Kunst* Interpixels und erläutert den Charakter von *Mega Buster* aus kunstkritischer Sicht. Sie führt aus, dass die Infragestellung der traditionellen Rolle der Künstlerin beziehungsweise des Künstlers zu einer grundlegenden Veränderung der Rahmenbedingungen von Kunst führt und dass sich die Frage aufdrängt, wo das Kunstwerk entstehe und wer es letztlich ausführe.

Der aus dem schottischen Edinburgh stammende Kunstwissenschaftler und Publizist Barnaby Drabble beleuchtet in seinem Beitrag *Irgendwo zwischen Museum und Strasse* den kunsthistorischen Kontext, in dem die Arbeit Interpixels steht. Stellvertretend greift er vier künstlerische Positionen heraus: jene der französischen politisch-künstlerischen Gruppe Die Situationistische Internationale, die in den 1960er-Jahren die Abschaffung der Kunst und der Arbeit forderte, jene des deutschen Künstlers Joseph Beuys, der den Begriff der Sozialen Plastik prägte, jene der New Yorker Künstlergruppe Group Material mit ihrem Entwurf einer Gegenkultur und jene der österreichischen Künstlergruppe

# ... wenn ich

Wochenklausur, die sich sozialer Problemfelder annimmt. Drabble zeigt auf, dass der kulturelle Wandel eine vorherrschende Triebkraft in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts war, bei dem Künstlerinnen und Künstler eine wichtige Rolle gespielt haben, indem sie neue Formen entwickelt, neue Themen behandelt und neue Interessentenkreise angesprochen haben: die Demokratisierung der Kreativität, die neue Haltung zum Gleichgewicht zwischen Arbeit und Leben, die Bedeutung der Zusammenarbeit in Netzwerken und die positive Wirkung von Subkulturen auf die Gesellschaft.

Wie eingangs erwähnt, wurde die Kunstaktion *Mega Buster* thematisch vom Bild eines historischen Ereignisses des Deutsch-Französischen Krieges im Jahr 1871 inspiriert, als die Schweiz eine ganze Armee – die französische Bourbaki-Armee – entwaffnete und im Land internierte. Dieses Ereignis hielt der Schweizer Kunstmaler Edouard Castres auf einem riesigen, über tausend Quadratmeter grossen Rundgemälde fest: dem Bourbaki Panorama, das bis heute erhalten und im gleichnamigen Museum in Luzern ausgestellt ist. **Donata Maria Krethlow-Benziger**, Historikerin am Bourbaki Panorama, erläutert in ihrem Beitrag *Friedensgebiet Schweiz* den geschichtlichen Hintergrund, der zur Entwaffnung und Internierung führte. Sie stellt das Panoramabild als Kunstgattung und Krönung der Illusionswelten im 19. Jahrhundert vor und schenkt dem Schöpfer des Gemäldes ihre Aufmerksamkeit. Während die Panoramen in den grossen Städten Europas fast ausnahmslos Heilige, Herrscher und Schlachten heroisierten und das Schlachtengetümmel episch auswälzten, setzte Castres auf die Darstellung der Schattenseiten des Krieges und öffnete dem Publikum die Augen für die Not politisch bedrohter Flüchtlinge. Entgegen dem Zeitgeist handelt es sich beim Bourbaki Panorama nicht um eine Verherrlichung des Militärs, sondern um eine eindrückliche Anklage des Kriegs.

## Epilog


Gewiss, eine gewaltfreie Gesellschaft ist eine kaum erreichbare Utopie. Doch gerade diese Utopie ist es, die genauso fasziniert und betreffen macht wie Gewalt und Krieg. Hierbei stellt sich die Frage, was zu tun ist, damit sie wahrscheinlicher wird, damit die Gesellschaft, in der wir leben, eine dialogische Konfliktkultur pflegen kann, sich ihrer Aggressionspotenziale bewusst ist und diese sinnvoll ausleben kann, ohne

dass dabei die Position der Schwächeren ausgenutzt wird. Der gesellschaftliche Fokus soll sich nach unserer Auffassung nicht auf die Extreme und auf Gewaltextesse konzentrieren, sondern muss hinrücken zu den Fragen, wie wir im Alltag miteinander umgehen, welche humanitären Prinzipien wir vertreten wollen, welche Inhalte wir produzieren und konsumieren, welche Aussagen wir mit Konsumgütern und Spielen transportieren wollen. Und es geht darum, zu prüfen, ob und wie sich unsere Gesellschaft in einem medialen Rückkoppelungseffekt subtil verändert und wohin wir sie steuern wollen.

Es geht also darum, eine gesellschaftliche Diskussion über ethische Haltungen und Verantwortung, über die Gestaltung des sozialen Raumes und des Zusammenlebens zu führen. Diese Diskussion kann nur fruchtbar sein, wenn Gewalt und Aggression, die Faszination für den Konsum von Gewaltinhalten, für Waffen und Kriegsspielzeug – wozu wir auch Unterhaltungsmedien mit gewalthaltigen Inhalten zählen – und insbesondere Gewalt an und von Kindern und Jugendlichen nicht als isoliertes Phänomen, sondern im gesamtgesellschaftlichen Zusammenhang begriffen werden. Entsprechend müssen Massnahmen zur Prävention, Intervention und Repression vor diesem Hintergrund bedacht werden.

... in die  
fünfte  
Klasse komme.





Gewalt und Krieg werden zunehmend ästhetisiert und als Konsumware vermarktet. Schon kleine Kinder hantieren mit Imitationswaffen, führen virtuelle Schlachten, foltern, vergewaltigen und morden zum Spass. Diese Entwicklung thematisierend, liefert das Künstlerduo Interpixel mit diesem Reader eine Diskussionsgrundlage mit vielfältigen Beiträgen aus Medizin, Ethik, Recht, Neurobiologie, Psychologie, Soziologie, Geschichte, Medienwissenschaften und Kunst. Ein Buch, das betroffen macht.

Interpixel (Philippe Sablonier und  
Eva-Maria Würth, Hrsg.)

Elisabeth Baumgartner und Carolin Würzner,  
Lutz-Ulrich Besser, Barnaby Drabble, Bernhard Hauser,  
Donata Maria Krethlow-Benziger, Michael Marugg,  
Dorothee Messmer, Elke Ostbomk-Fischer,  
Brita Polzer, Jean-Daniel Strub, Stephan Truninger  
und Anja Meyerrose

edition fink

ISBN 978-3-03746-130-3