



Landesarbeitsgemeinschaft
Mobile Jugendarbeit/Streetwork
Baden-Württemberg e. V.

Gut-Böse-Übung

Anleitung | Mathieu Coquelin

.....

Theoretische Rahmung

Grundlagen Radikalisierungsprozesse

Einstiegsübung

.....

Viele Situationen scheinen auf den ersten Blick einfach und mit wenigen Optionen zu beantworten. „Hast du Hunger?“ – Ja und Nein, scheinen die beiden einzigen Optionen. Doch gibt es sie auch. Diese Zustände, in der die Wahrheit auch bei einer so zunächst recht eindeutig scheinenden Frage dazwischen liegen. Weil Nein, kein Hunger in Bezug auf ein großes Mahl aber vielleicht ein Ja für einen kleinen Snack oder etwas Süßes.

Dann gibt es die emotionalen aufgeladenen Glaubensfragen, über die sich vortrefflich streiten lassen. iPhone oder Android? Playstation oder X-Box? Ananas auf Pizza? Wieder vermeintliche Dualismen, über die zwar hitzige Diskussionen und regelrechte Memeschlachten dokumentiert sind... und dennoch erwächst aus keiner dieser Zuordnungen gesellschaftsbedrohender Streit. Die Gleichzeitigkeit verschiedener Wahrheiten wird oft mit der Aussage aus den Lagern quittiert: Ja gut, dann hast du das halt lieber und ich das. Der Mehrdeutige Kompromiss dahinter: Es gibt nicht die eine Wahrheit, sondern „du hast halt deine und ich meine und das gefährdet erst einmal nicht unsere friedliche Koexistenz“.

Das Schöne an diesen Beispielen: Es ragt in die Lebenswirklichkeit fast aller Menschen. Vielleicht haben einige beim Lesen selbst gemerkt, wie der Dualismus zunächst schlüssig scheint, die Ergänzung und Differenzierung im Nachgang aber zumindest nicht ganz von der Hand zu weisen sind. Doch warum lohnt es sich im Bereich der Extremismusprävention mit Antagonismen und dichotomen Weltansichten auseinanderzusetzen? Wo akzeptieren wir in Kontexten das verschiedenen Wahrheiten auch nebenher existieren können und wo nicht?

In der Radikalisierungsprävention wird allgemein in zwei große Faktorenkategorien unterschieden.

Push-Faktoren

Pushfaktoren beschreiben bspw. Identitätskonflikte oder Ausgrenzungs- und Diskriminierungserfahrungen, die begünstigen, dass Einzelpersonen und/oder bestimmte Gruppen anfälliger für radikale Ideologien werden.¹

Pull-Faktoren

Also all jene Bestandteile einer Ideologie oder Attraktivitätsmomente in den Agitationsformen, die für sich genommen anziehend wirken. Dies kann wiederum vielschichtig und ganz unterschiedlich sein. Waren es zu Zeiten des so genannten Islamischen Staates gerade die Aussicht auf das romantisierte Leben als Abenteurer oder die Hoffnung auf Familie und Kinder und ein Leben in Frieden, setzen Inszenierungen neu rechter Gruppierungen durch ihre Videopublikationen ebenfalls darauf ab, ein konkretes Bild davon zu liefern, was es bedeutet bei ihnen dabei zu sein.²

Neben diesen eher konkreten Erwartungen, nimmt das Versprechen auf die absolute Wahrheit, exklusives Wissen und dessen Unumstößlichkeit ebenfalls eine wichtige Rolle im Hinwendungsprozess ein. In einer immer globaler werdenden Welt sind die Dinge selten nur Schwarz oder Weiß, sondern vielschichtig und komplex. Die Reduktion auf klare dichotome Sichtweisen, sowohl hinsichtlich der existierenden Gruppen – es gibt uns und es gibt die – als auch bezogen auf die möglichen Wahrheiten – die sind im Unrecht und wir nicht!

Und auch an dieser Stelle sei nochmal betont, dass diese Faktorenkategorien ebenfalls keine dualistische Sichtweise zementieren sollen, da es auch zwischen diesen Wechselwirkungen gibt.

¹ Weitere Informationen im Kapitel Radikalisierungsprozesse

² ebd.



Abbildung 1: process of radicalization leading to violence.

Eigene Darstellung nach (Centre for the prevention of radicalization leading to violence 2016, S. 16)

Erscheint die Ausreise oder das aktive Mitwirken bei rechtsextremen Netzwerken im ersten Impuls noch klar – so finden auch hier Rückbindungen und Abwägungen gegenüber anderen Aspekten statt. Lebe ich zufrieden und habe erst einmal keinen Grund zum Klagen, mag der Pull-Faktor zwar attraktiv erscheinen. Die nüchterne Bilanz aus Vor- und Nachteil kann aber dazu führen, doch zunächst auf dem Sofa zu bleiben und das Abenteuerleben auf der Playstation zu verfolgen. Umgekehrt kann eine Vielzahl an strukturell erlebter oder gefühlter Benachteiligung, frühzeitiger zu einem Wechsel der Handlungsweisen führen, indem Dinge auf einmal attraktiv scheinen.

Vulnerabilitäts- und Resilienzfaktoren

In der Forschung existieren nun Modelle, die zweierlei Ebenen beschreiben an denen Präventionsansätze wirken könnten.

Unter den Vulnerabilitätsfaktoren finden sich vulnerable Dispositionen. Diese können sowohl in der Person selbst (z. B. mangelndes Selbstwertgefühl), im persönlichen (digitalen) Nahraum (z. B. negative Vorbilder, radikale Netzwerke), in der Lebenssituation (z. B. Schwierige Lebensabschnitte, prekäre soziale Einbindung), oder eben auch in fehlenden relevanten persönlichen Kompetenzen (z. B. Medienkompetenz, Ambiguitätstoleranz) verortet werden. Resiliente Dispositionen sind hierbei oftmals die Umkehrung der Vorzeichen – also die positiven und belastbaren Vorbilder, das gute Emotionsmanagement und eben auch das Aushalten von Mehrdeutigkeit im Sinne der Ambiguitätstoleranz. (Abbildung 1)

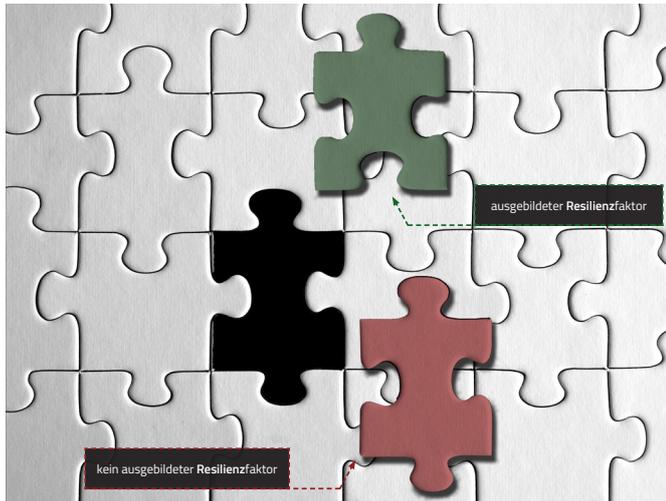


Abbildung 2: Vulnerable und resiliente Dispositionen
Eigene Darstellung

Vulnerable Dispositionen können eine weitere Radikalisierung hin zu problematischen Ideologien und damit verbundenen Gewalthandlungen begünstigen. Wohingegen protektive bzw. Resilienzfaktoren hemmend wirken können. In einer Metapher gesprochen: Stellen wir uns eine extremistische Ideologie als Puzzle vor (Abbildung 2):

Stellen wir uns eine Ideologie als eine Art Puzzle vor in dem ein Teil fehlt. Hat eine Person nunmehr überwiegend vulnerable Dispositionen, fügt es sich mit größerer Wahrscheinlichkeit in die vorhandene Lücke. Nicht zwingend, nicht monokausal aber mit einer gewissen empirischen Wahrscheinlichkeit. Sind nun einzelne der beschriebenen Dispositionen im Sinne eines Resilienzfaktors ausgebildet, dann ist dies für sich genommen kein Garant für die Verhinderung einer Radikalisierung. Das oben beschriebene Teil würde ja an ein paar Stellen dennoch in die Lücke passen – notfalls mit Gewalt. Allerdings bleibt eine Lücke in Form eines Reibungspunkts, der sich zumindest an dieser Stelle nicht mit evtl. zentralen Narrativen der Ideologie deckt. Auch hier einer gewissen Redundanz folgend. Dies bedeutet nicht, dass einzelne protektive Dispositionen für sich genommen eine Anschlussfähigkeit verhindern. Können aber Ansatzpunkte präventiver Ansätze sein.

Meiering et al. Beschreiben mit dem Begriff Brückennarrative verbindende Elemente für die Radikalisierung von Gruppen. Neben Antisemitismus und Antifeminismus, wird die dichotome Konstruktion von Geschlechterrollen benannt. Bedeutet im konkreten Umkehrschluss, dass die Stärkung eines heterogenen Geschlechterverständnis im Sinne verinnerlichter Mehrdeutigkeit einen Ansatzpunkt darstellt, Resilienzen zu entwickeln und zu fördern. (Meierding et al. 2018)

Der Vollständigkeit halber sei noch erwähnt, dass obgleich die grafische Darstellung (Abbildung 1) einem Flowchart entspricht keine monokausalen Zusammenhänge skizziert sein sollen. Wenn in der Forschung in einer Sache Einigkeit besteht, dann das es keine einheitlichen Radikalisierungsbiografien gibt. In der Listung werden lediglich im Kontext von Radikalisierungsprozessen beobachtete Faktoren gelistet. (Neumann 2013; Centre for the prevention of radicalization leading to violence 2016; Abay Gaspar et al. 2018)

Das hier vorgestellte Spiel bietet einen Ansatz, Ambiguitätstoleranz in einem lebensweltbezogenen Setting zu stärken. Es ist als ein Baustein zu sehen, in einer ganzheitlichen Herangehensweise – die zwar den Anspruch erhebt präventiv wirken zu können, allerdings ermöglichend und nicht verhindernd ausgerichtet ist. Im Ziel steht Handlungs- und Denkmuster abseits von Dualismen aufzuzeigen und einen Ankerpunkt zu schaffen, auf den in politischen Diskursen Bezug genommen werden kann.

Die Herausforderung hierbei war ein Instrument zu entwickeln, welches Abseits der üblichen Settings politischer Bildung – fester zeitlicher Rahmen, feste Gruppe, Planbarkeit und Zuverlässigkeit – funktioniert. Quasi ein Handwerkszeug zum niedrigeschwelligen Philosophieren für die Hosentasche.

Anleitung

Wie in der Einleitung beschrieben erhebt dieses Spiel den Anspruch niedrigschwellig und kurzweilig an der Stärkung von Ambiguitätstoleranz zu arbeiten. Es wurde speziell für das Arbeitsfeld der Mobilen Jugendarbeit konzipiert, kann aber auch in anderen Konstellationen und Variationen eingesetzt werden. Innerhalb der Ansätze der Fachstelle Extremismusdistanzierung wird mit der abgewandelten Gruppenvariante gerne als Einstieg bei Workshop oder Vortragsformaten gearbeitet.

Da sich die Kartenspielvariante auch erst nach der Gruppenvariante konkretisiert erscheint es schlüssig zunächst diesen Ansatz zu beschreiben und dann die Variation für die Straße.

Gruppenvariante

Stellen wir uns eine Gruppe vor mit der wir einen gemeinsamen Inhalt bearbeiten möchten, bei dem Dualismen eine Rolle spielen oder bei dem später in besonderem Maße die Attribute gut und böse von Bedeutung sein sollen und wählen diese Übung als lockeren Einstieg ins Thema.

Zunächst wird reihum auf zwei durchgezählt (Abbildung 3). Bei einer geraden Anzahl Personen sind anschließend gleich viele der Eins wie der Zwei zugeordnet. Bei ungeraden Gruppen, kann entweder die Spielleitung mit der verbleibenden Person eine Gruppe bilden oder eine Dreiergruppe gebildet werden.

Nach dieser Einteilung wird offenbart, dass die Personen

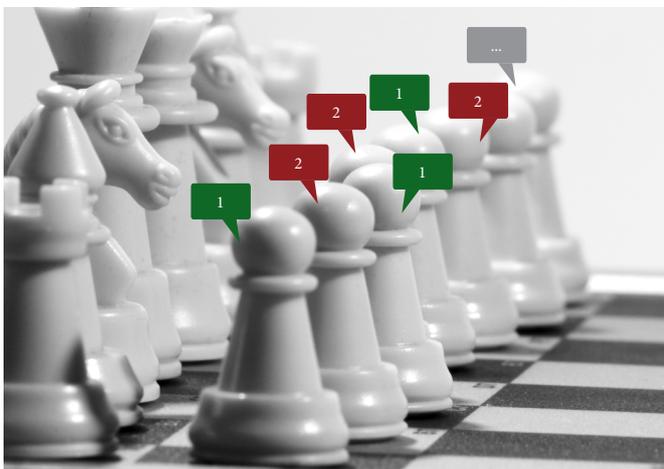


Abbildung 3: Durchzählvariante
Eigene Darstellung

Eins nun die Guten und die Zwei die Bösen sind, folgt die Beschreibung der Arbeitsaufgabe:

In den Zweiergruppen sollen sich nun die Personen Eins, einen für sie prototypisch guten und die Personen Zwei einen prototypisch bösen fiktiven Charakter überlegen. Es ist an dieser Stelle besonders wichtig auf die Fiktionalität der Charaktere hinzuweisen. Es soll ja eine Diskussion auf der Metaebene angeregt werden aus der Praxis empfiehlt sich dies mit zwei, drei Beispielen zu triggern (Batman, Bellatrix LeStrange etc.)

Die Ergebnisse sollen danach im Plenum kurz vorgestellt werden auf der Grundlage von drei Fragestellungen:

Wer bin ich?

Gerade bei Altersheterogenen Gruppen kann es vorkommen, dass ein Charakter noch kurz mitsamt dem fiktiven Universum vorgestellt werden muss.

Aus welchem Film/Welcher Serie/Welchem Medium?

An dieser Stelle lohnt es sich, auf das eingangs gewählte Beispiel, zu rekurrieren. Der Hintergrund ist, dass wählt man bspw. Batman als Guten Charakter, es in der Begründung warum, einen fundamentalen Unterschied macht, ob es sich um den Batman aus der 1970er Jahre Fernsehserie handelt oder Ben Affleck, der mit einem der Grundmaximen von Batman gebrochen hat – er nutzt Waffen und tötet.

Warum gut/Warum böse?

Dies ist der Kern der Übung und soll den Beweggründen Raum geben, der als Grundlage für die Entscheidung diene.

Für die Diskussion können nun unterschiedliche Zeitfenster zur Verfügung gestellt werden – je nach Umsetzungserfahrung und Kenntnis der Gruppe. In den Settings der Fachstelle wurde mit dieser Übung von 5 bis 15 Minuten gearbeitet. Es empfiehlt sich lieber etwas mehr Zeit zu anzugeben und die Gruppe zu beobachten, wann Diskussionen in den Kleingruppen andere Themen zum Inhalt

haben.

Funktioniert auch in der digitalen Variante...

Hierfür wird nicht durchgezählt, sondern eine bestimmte Anzahl von digitalen Räumen so genannten Breakoutsessions angelegt und jeder Kleingruppe erhält den Auftrag je einen Charakter für gut und einen für böse nach denselben Kriterien zu finden.

Reflexion im Plenum

Bei großen Gruppen können nicht alle Ergebnisse im Plenum vorgestellt werden bzw. muss hierfür noch einmal ausreichend Zeit eingeplant werden. (Bei der Digitalvariante können die Anzahl der Breakoutsessions so angelegt werden, dass es ein guter Kompromiss aus Arbeitsgruppengröße und Gesamtzahl der Gruppen für eine anschließende Reflexion im Plenum darstellt).

Das wesentliche passiert bei dieser Übung nun im Plenum. Die Spielleitung ruft die einzelnen Gruppen auf und lässt die gefundenen Charaktere samt Begründungen vorstellen. Oftmals geben die Gruppen an dieser Stelle bei Uneindeutigkeiten Einblick in den Diskussionsverlauf. Ansonsten wird das Plenum befragt, ob es denn andere Meinungen bei der Zuordnung gibt.

Die Spielleitung achtet hierbei darauf, dass es eben nicht darum geht Eindeutigkeit und absoluten Konsens herzustellen. Vielmehr geht es darum unterschiedliche Sichtweisen zu einzelnen Charakteren herauszuarbeiten und somit die klare Zuordnung zu hinterfragen.

Handlungsleitender Ansatz hierbei ist die sokratische Methode der Mäeutik, auch bekannt als Hebammen-technik. Bei dieser Form der Dialogführung greift die Spielleitung fragend ins Geschehen ein und verhilft dem Gegenüber so selbst in eine kritische Reflexion zu gelangen. Als flankierendes Element kann hierbei auch auf systemische Fragestellungen oder Gesprächsführungstechniken der klientenzentrierten Psychotherapie nach Rogers zurückgegriffen werden. Aktives Zuhören für sich oder in Kombination mit szenischer Didaktik. Aussagen werden wiederholt und in der fiktiven Welt des Charakters hypothetisch zu Ende gedacht. Probleme, Lösungen, Einstellungen, Verhalten und Reaktionen können rein auf der

Metaebene des fiktionalen Settings diskutiert werden.

Ein paar Beispiele aus Praxisumsetzungen:

Scar von König der Löwen als böser Charakter

Scar wird recht häufig als prototypisch böser Charakter genannt. Als Gründe werden seine Machtgier, seine Skrupellosigkeit und das klassische Motiv des Brudermords an Mufasa benannt.

An dieser Stelle lässt sich zum einen auf die Wechselwirkung von Gut und Böse abheben. Erscheint Scar nicht auch gerade deswegen so Böse, weil er mit seiner Regentschaft das so gute Reich seines Bruders ablöst? Sind denn alle Lebewesen im Reich Mufasas gleichberechtigte Mitglieder? Welche Rolle kommt den Hyänen in der Welt von Mufasa zu? Haben diese keine Rechte? Warum tötet Scar Mufasa? Weil er König werden will! Warum wird Scar denn nicht Regent? Weil Monarchie! Ist eine Monarchie denn gerecht, wenn sie derartige Ungerechtigkeiten produziert? Wie hätten denn ein Kompromiss zwischen Mufasa und Scar aussehen können, der die Gewalt verhindert hätte? Wie hätten auch die Hyänen Teil der Gesellschaft werden können – dass diese andere Tiere fressen, taugt als Argument ja nicht viel – mal abgesehen von den Löw:innen fressen selbst Timon und Pumbaa andere Lebewesen.

WICHTIG: Es ist nicht die Aufgabe und Ziel Scar zum Heiligen zu erklären, sondern innerhalb der fiktiven Welt nach Problemen und Lösungen für die Eigenschaften zu suchen, die Grundlage für seine Einsortierung waren.

Batman als guter Charakter

Der Charakter aus dem DC-Universum bietet gleich mehrere Möglichkeiten für Reflexionsfolien.

Zunächst eine, die sich auch gut für Robin Hood, Komisar:innen aus Thrillern oder anderen Formaten eignet.

Je nach Film/Serie/Videospielsetting agiert Batman ja selbst oft außerhalb von Recht und Ordnung. Er bricht Regeln und Gesetze, um die in seinem Sinne Gesetzlosen zu jagen. Seine Ziele sind gut, die Mittel, mit denen er diese zu erreichen sucht, eigentlich böse. Es findet also eine Legitimation schlechter Taten statt. Was wenn Batman morgen

irrt? Was, wenn Unschuldige durch illegitime Mittel durch Selbstjustiz einzelner bestraft werden? Was ist die Grenze beim Einsatz und der Wahl der Mittel, die ihn vom Guten zum Bösen werden lassen würden? Wie beneidenswert ist eine Gesellschaft, die derartige Held:innen braucht? Gerade im Kontext problematischer Herangehensweisen einzelner Kommissar:innen in Serienformaten wird oftmals jener Charakter als schwach und nicht handlungsfähig präsentiert, der sich zu sehr an die Maßgaben des Rechtsstaates hält? Wie gut finden wir das? Wie gerecht ist das?

Eine weitere spannende Reflexionsfolie zu Batman sind die unterschiedlichen Rezeptionsformen. So unterscheiden sich die Einschätzungen gerade in der Wahl der eingesetzten Mittel sehr stark nach der Verfilmung, die fokussiert wird. Der Batman aus der 70er Jahre Serie behilft sich meist seiner Fäuste in wirren überzeichneten Prügeleien und benutzt darüber hinaus maximal betäubendes Equipment. Seine Gegner:innen kommen nie zu ernsthaftem Schaden und das Ziel ist immer deren Inhaftierung.

Sind die Filme der 90er noch stark in Optik und Duktus an den Comicvorlagen orientiert, präsentierte sich mit der Trilogie von Christopher Nolan ein düsterer dunkler Ritter, der zu Beginn von seinem Plan der Tötung aus Rache nur davon abgehalten wird, dass ihm jemand zuvorkommt. War er zu diesem Zeitpunkt also gut?

Eine phänomenspezifische Reflexionsfolie bei Batman und den vielen Rezeptionsvarianten kann die Übertragung auf Gottesbilder und -vorstellungen sein. Je nach Stelle und Kontext lassen sich unterschiedliche Gottesbilder zeichnen. Unterschiedliche Attribute beobachten und doch findet sich ein gesamtes Bild eben nicht ausschließlich unter Berücksichtigung einzelner Verweise, sondern nur mit einer Auseinandersetzung in seiner Gesamtheit. – eher was für Fortgeschrittene.

Die böse Stiefmutter aus irgendeinem Märchen

Diese Figuren geben meist wenig Ansatzpunkte für kluge Fragen in Form der Hebammentchnik. Und dennoch lässt sich damit arbeiten. Sehr schnell lässt sich im Plenum darauf verständigen, dass die Eindeutigkeit nicht selten daher rührt, dass die böse Stiefmutter a) schon meist den passenden Titel trägt und noch viel wesentlicher b) als

Charakter kaum Tiefe besitzt. Wir kennen die Beweggründe nicht hinreichend. Was wissen wir über Menschen, von denen wir nur deren Taten beurteilen ohne Beweggründe mit in die Rechnung zu übernehmen? Eine Ausnahme hiervon stellt der Film *Maleficent* mit Angelina Jolie dar, der als eine Art Prequel zu Dornröschen fungiert und die Genese des Bösen beleuchtet. Ähnliches findet im Film *Pan* mit Hugh Jackman statt zur ersten Begegnung von Captain Hook und Peter Pan.

An dieser Stelle eine ehrliche Offenbarung. Zwar funktionierten bislang in über 100 Workshop und Vortragsformaten der Einsatz dieser Übung im Gruppensetting weitestgehend und gab Anlass für spannende Diskussionen. Es ist auch für die Spielleitung dann besonders herausfordernd und gewinnbringend, wenn ein Film oder ein Charakter eben nicht bekannt sind. Das Gegenüber wird somit adhoc in eine Rolle versetzt, die er oder sie sonst nicht kennt: Ein Mensch mit benötigter Expertise! Gemeinsam kann nun der Bewertung auf den Grund gegangen werden. Problematisch wird es vielmehr, wenn ausschließlich flach gezeichnete oder tatsächlich allzu eindeutige Charaktere gewählt werden. Dies ist vor allem dann der Fall, wenn sich bei Märchen mit holzschnittartigen Charakteren bedient wird. Es ist wie gesagt bislang auch erst einmal vorgekommen, dass eine gesamte Gruppe keinen Charakter mit Tiefgang gefunden hat. Hier lohnt sich dann aber der Blick in das Warum. Da oftmals die holzschnittartigen Charaktere mit eben wenig Angriffsfläche das Resultat des Ringens nach Konsens war. Dann gilt es diesen Prozess zu reflektieren.

Warum die Metabene

Warum nun aber über Gut und Böse mit Filmcharakteren und nicht mit realen eventuell aktuell problematischen Bezugspunkten von Jugendlichen diskutieren. Warum nicht darüber streiten, ob Putin, Beatrix von Storch, Erdoğan, Rosa Luxemburg, Erich Honecker oder gar Erika Steinbach gut oder böse sind. Der simple pädagogische Hintergrund hierfür ist das so genannte aversive Verhalten. Stellen wir uns also vor, einzelne Personen aus der Gruppe kokettieren aktuell bereits mit problematischen Ideologien. Extremistische Ideologien und noch viel mehr ihre Narrativen Versatzstücke sind gerade in ihren popkulturellen Dimensionen und dem Aufgreifen tatsächlicher oder gefühlter

Benachteiligungen Identitätsstiftend. Wer also mit einem jungen Menschen, der gerade in Hizb-ut Tahir und deren Sichtweise auf die einzig legitime Variante des Islams diskutieren möchte und das Thema Islam setzt, löst vielleicht beim Gegenüber direkt den Druck zur Rechtfertigung und der Verteidigungshaltung aus. Gerade wenn noch keine belastbare Beziehung aufgebaut ist und sich noch keine Interventionsberechtigung erarbeitet wurde, setzt die Auseinandersetzung am eventuell falschen Ende an.

Die Übung im fiktiven Kontext dient damit nicht nur Uneindeutigkeiten zu stärken, sondern dafür zu sensibilisieren, dass Menschen durchaus bereits Mehrdeutigkeiten akzeptieren – in ausgewählten Bereichen. Diese zu transferieren und die Perspektive zu wechseln kann auf der Grundlage geschehen, dass durch die Übung gerade auch gemeinsame Vorstellungen von Gerechtigkeit, Ungerechtigkeit, die Unterscheidung in der Bewertung auf der Ebene der Mittel und der Ziele erfolgt. Die Übung ist daher als eine Art Ankerpunkt in der präventiven politischen Bildungsarbeit zu verorten.

Ein Beispiel aus der Praxis.

Bei einem zweitägigen Workshop zur Stärkung im Umgang mit Hass im Netz begann das Format mit der Gruppenvariante dieser Übung. Ein junger Mann brachte zum Ausdruck, dass für ihn Kratos aus dem Playstationspiel God of War ein guter und moralisch belastbarer Bezugspunkt darstellt. Seine Äußerung stellte wohl ein Mix aus Provokation aber auch ernsthafte Auseinandersetzung dar.

[Kurzer Abriss in die Welt von God of War für alle Unwissenden | Spoileralert]

Der Protagonist des God of War Universums ist Kratos. Er ist ein Halbgott, der im ersten Teil der Serie als spartanischer Anführer dem Kriegsgott Ares dient. Aus diesem Bündnis erwächst seine Kraft und seine Fähigkeit als exzellenter Krieger. Seine Darstellung ist, wie in dem Genre nicht unüblich, ein überzeichnetes maskulines Muskelpaket. Als er das Kriegerleben hinter sich lassen will und sich fortan, um seine Frau und sein Kind kümmern will, entlässt ihn der Kriegsgott nur unter der Bedingung aus dem Bündnis, das er eine letzte Ortschaft dem Erdboden gleich macht. Im üblichen Bluttausch brennt und mordet er alles nieder und tötet in Ekstase eben jene Bewohner:innen des Dorfes in dem auch seine Frau und sein Kind lebt. Aus dem Rausch aufwachend erkennt er seine Tat und die Asche der verbrannten Leichen seiner Frau und seines Kindes bedecken seinen Körper, weshalb er auch eine aschfahle Haut seinen Körper nennt und ihn der despektierliche Spitzname Ghost of Sparta begleitet. Von diesem Verrat angetrieben mordet er sich in allen folgenden Teilen durch den gesamten Olymp – getrieben von der Rache an dem an ihm begangenen Verrat.

[Exkurs Ende]

Es gibt zunächst recht wenig, was für gute Anteile des Charakter Kratos sprechen, da die Mittel recht eindeutig und selbst das Ziel fragwürdig sind. Den jungen Mann ernst genommen und den Lacher der Gruppe erst einmal hingenommen tasteten wir uns an den Charakter heran. Offensichtliches wurde recht schnell und eindeutig bewertet und über ein paar geschickte Rückfragen, warum denn dennoch Kratos, landeten wir bei einer Mischung aus prinzipieller Sympathie und die Ungerechtigkeit den Mächtigen Schutzlos ausgeliefert zu sein. Von Kratos startend waren wir in knapp 10 Minuten im Diskurs über Macht- und Herrschaftsverhältnisse in Gesellschaften. Was Marx eventuell mit der Zerstörung der Institutionen artikulierte war hier im Gewand von Kratos die Vernichtung des Olymps, stellvertretend für das herrschende ungerechte System aus Intrigen, Willkür und Machtgier.

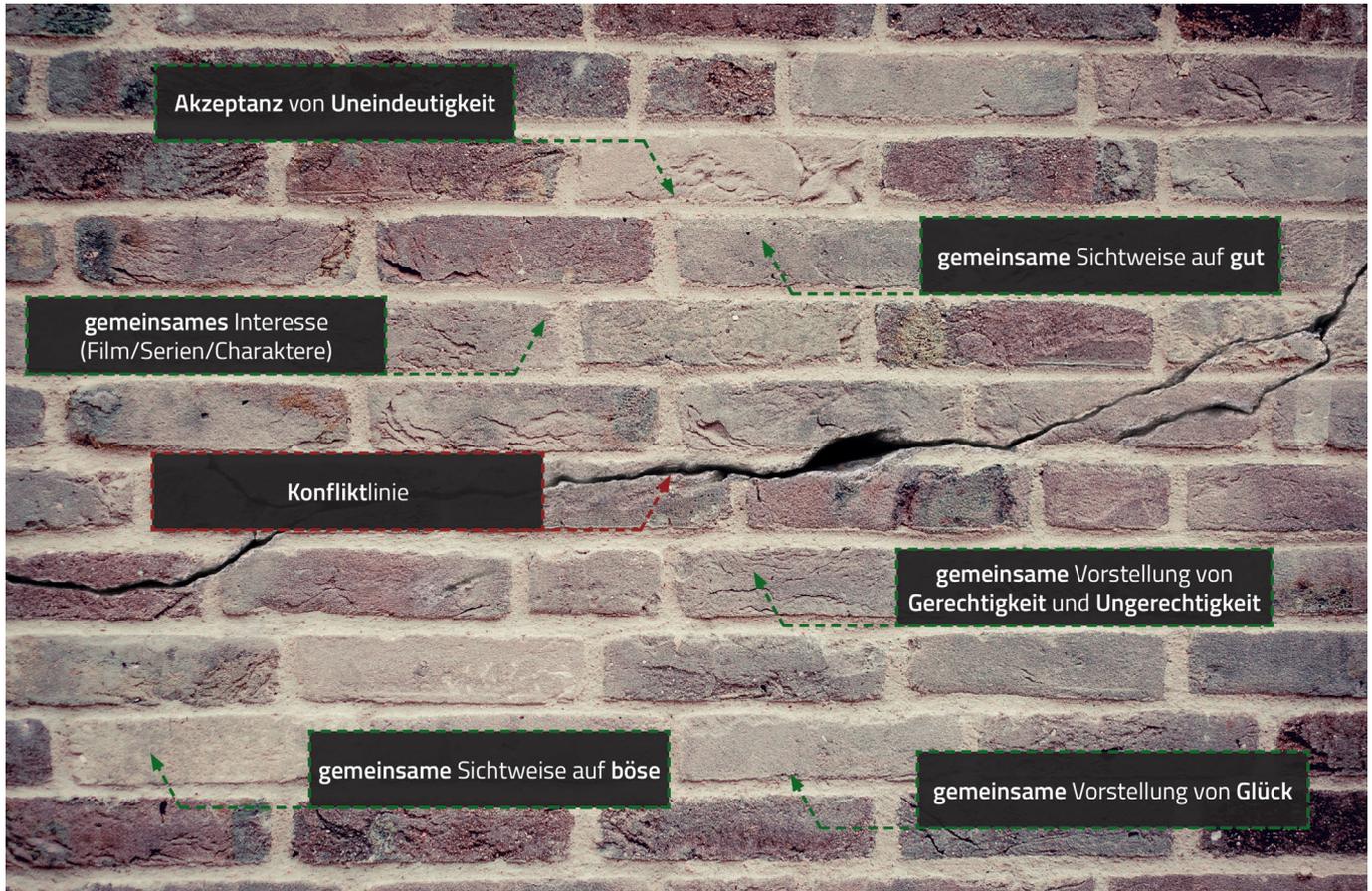


Abbildung 4: Gemeinsamkeiten vs. Konfliktlinie
Eigene Darstellung

Was also passiert? Der Charakter wurde filetiert. Die Handlungen und Ziele differenziert analysiert. Beweggründe begutachtet. Gewalt als Mittel negiert und darüber hinaus eine Menge an gemeinsamen Interessen entdeckt.

Als nun am Folgetag abwertende Äußerungen, rassistische Postings und sexistische Inhalte besprochen wurden, war der grundsätzliche Andockpunkt bei diesem jungen Herrn – was würde Kratos tun? Welche Ungerechtigkeit findet sich hier wieder, die wir gestern noch gemeinsam als bekämpfungswert (friedlich) beschrieben haben?

Das Kartenspiel

Die Reflexionsfolien und der Einsatz im klassischen Gruppensetting sind nun hinreichend aber nicht abschließend beschrieben. Wie setze ich nun das Kartenspiel ein?

Wir konsumieren alle unterschiedliche Unterhaltungsmedien und doch begegnen uns immer mal wieder dieselben Topoi. Was dem einen sein Graf von Monte Christo ist der anderen Kratos.

Das Kartendeck besteht daher aus unterschiedlichen Motiven mit blanken Stellen, die mit besonders diskussionsfreudigen Charakteren beschrieben werden können.

Die angelegten Gegensätze sind bewusst ebenfalls zu diskutieren, da sie an manchen Stellen Dualismen reproduzieren, die je nach Interessenslage ebenfalls diskutiert werden können.

Doch der Reihe nach. Es gibt 5 verschiedene Kartenrückseiten und 8 Vorderseiten: (siehe unten)



Auch diese können je nach eigenen Vorlieben ausgewählt werden. Neben den eigenen ästhetischen Ansprüchen sollen die Illustrationen aber ebenfalls die Möglichkeit bieten konstruierte Gegensätze kritisch zu hinterfragen. Sehen denn alle Männer so aus – oder alle Frauen? Feuer und Wasser waren lange Zeit zwei der vier Elemente, bis auch diese Wahrheit anderen weichen musste. Wo vergleichen wir Äpfel mit Birnen und wo schmecken beide eigentlich ganz gut? Findet nicht zwischen dem Dualismus der Geburt und des Todes das Leben statt?

Die Karten können also sowohl nach inhaltlichen als auch aus rein ästhetischen Aspekten heraus ausgedruckt werden. Es empfiehlt sich entweder auf dickeres Papier drucken oder die Ausdrücke auf Karton zu kleben. In der beigefügten PDF sind die Karten so angelegt, dass diese nach Ausdruck und Zuschnitt in ein reguläres Kartenetui passen.





Nun können die Spielkarten vorab von den Mitarbeiter:innen mit interessanten Charakteren beschriftet werden. Gleichzeitig wird aber empfohlen immer auch eine Reihe blanker Spielarten mit dabei zu haben.

Wenn sich nun auf der Runde im Kiez, oder bei einer Phase der Langeweile in der Anlaufstelle oder auf der Busfahrt zur Freizeit ein Moment des gerne angenommenen Zeitvertreibs anbietet kann das Kartenspiel gezückt werden.

Ob nun mit einer Person, einem Grüppchen oder einer ausgewachsenen Gruppe kann zunächst über ein, zwei gesetzte Charaktere diskutiert werden. Bei Interesse können die Jugendlichen selbst Karten beschriften und diese damit zum Inhalt von Diskussionen werden lassen. Mit anderen Gruppen können dann auch diese Charaktere gesetzt werden, wenn sich diese als besonders zielführend herausstellen.

Es gilt dieselbe Maxime wie aus der Gruppenvariante beschrieben. Keine zwingende Konsensfindung, Mehrdeutigkeiten aushalten lernen, unterschiedliche Bewertungen auf unterschiedlichen Ebenen als beidseitig legitim anerkennen lernen.

Bei dieser Variante kann es dann durchaus passieren, dass auch reale Personen aus der Politik, der Musikbranche oder anderen Kontexten genannt werden. Wenn das Spiel bekannt und die Beziehung belastbar ist, kann auch dies erfolgen. Hier kann eine Anleitung kein Bauchgefühl ersetzen, ob und wie eine solche Diskussion verläuft.

WICHTIG: während wir bei fiktiven Personen die Möglichkeit haben, bei Unsicherheiten einfach nochmal entsprechende Szene zu sichten, gestaltet sich die Bewertung realer Personen selten aus persönlichen Kontakten, sondern über seriöse oder eher weniger seriöse Quellen. Auch hier lohnt es sich vorab ein, zwei Runden über fiktive Zusammenhänge zu schweifen, um diesen Aspekt vorzubereiten. Wer ein gutes Bild von Putin hat, dieses aber aus einseitigen Medien wie beispielsweise Russia Today speist, hat kein abgeschlossenes Bild – so wie eine Folge der Serie Batman aus den 70er Jahren zu sehen, keine Grundlage über valide Bewertungen des Charakters in seiner Gesamtheit zulässt. Reflexion und, Transfer und Perspektivwechsel am erlebten sind die durchgehenden Handlungsmaximen.

Literaturverzeichnis

.....

Abay Gaspar, Hande; Daase, Christopher; Deitelhoff, Nicole; Junk, Julian; Sold, Manjana (2018): Was ist Radikalisierung? Präzisierungen eines umstrittenen Begriffs. Frankfurt am Main: Leibniz-Institut Hessische Stiftung Friedens- und Konfliktforschung (HSFK) (Report-Reihe Gesellschaft Extrem, 2018/5). Online verfügbar unter https://www.hsfk.de/fileadmin/HSFK/hsfk_publicationen/prif0518.pdf.

Centre for the prevention of radicalization leading to violence (2016): Radicalization leading to violence in Quebec schools: issues and perspectives. analytical report. Hg. v. Centre for the prevention of radicalization leading to violence. Quebec. Online verfügbar unter <https://info-radical.org/wp-content/uploads/2016/08/rapport-cprlv.pdf>, zuletzt geprüft am 06.04.2021.

Meierding, David; Dziri, Aziz; Foroutan, Naika; Lehnert, Esther; Abou-Taam, Marwan (2018): Brückennarrative. Verbindende Elemente für die Radikalisierung von Gruppen. Unter Mitarbeit von Simon Teune. Leibniz-Institut Hessische Stiftung Frieden- und Konfliktforschung (PRIF Report). Online verfügbar unter https://gesellschaftextrem.hsfk.de/fileadmin/HSFK/hsfk_publicationen/prif0718.pdf.

Neumann, Peter (2013): Radikalisierung, Deradikalisierung und Extremismus. In: Aus Politik und Zeitgeschichte 63 (29-31), S. 3–10.