

POL&IS - der simulierte Krieg im Klassenzimmer

Ein besonderes Kapitel in Sachen Bundeswehr-PR ist das Simulationsspiel „Politik und Internationale Sicherheit“, POL&IS. Jugendoffiziere spielen es mit SchülerInnen ab der 10. Jahrgangsstufe. Es soll Wissen über die Abläufe internationaler Politik vermitteln. Problematisch: Das Spiel suggeriert, dass der Einsatz von militärischen Mitteln oft alternativlos ist (mehr...).

POL&IS wurde in den 80er-Jahren entwickelt, von Professor Wolfgang Leidhold (Universität Köln) zusammen mit einer interdisziplinären Arbeitsgruppe an der Universität Erlangen. Ziel war es, jungen Menschen weltpolitische Zusammenhänge vor allem im Bereich der Ökonomie zu veranschaulichen. 1989 wurden die Rechte für das Spiel an die Bundeswehr übertragen. Sie verspricht in einer Werbebroschüre, das Planspiel vermittele „politisches und sicherheitspolitisches Basiswissen“. Gespielt wird zwei bis fünf Tage lang - im Klassenzimmer, in der Kaserne oder auch in einer Akademie. Das Spielgeschehen findet statt auf einem Brett, auf dem eine Weltkarte aufgedruckt ist. Die Kontinente und Staaten sind zu elf Weltregionen zusammengefasst: West- und Osteuropa, Nord- und Südamerika, Ozeanien, Asien, Japan, China, Afrika, Arabien und die GUS-Staaten. Die verschiedenen Regionen verfügen über spezifische Ressourcen, etwa Energie- und Rohstoffvorkommen, militärische Fähigkeiten und Industriekapazitäten.

Der Jugendoffizier steuert das Geschehen

Die Beteiligten des Spiels übernehmen verschiedene Rollen: Zum Beispiel die des Regierungschefs, des Staatsministers (für das Militär zuständig), des Wirtschaftsministers oder des Oppositionsführers. Außerdem gibt es noch andere Akteure wie den UN-Generalsekretär, die Weltbank, die Weltpresse und Nichtregierungsorganisationen (beispielsweise Greenpeace oder Amnesty International). Spielleiter ist der Jugendoffizier; er steuert das Geschehen mit so genannten Spielbausteinen, die den Beteiligten bestimmte Gestaltungsmöglichkeiten an die Hand geben. Mit einem „Politikbaustein“ können die Spieler unter anderem Verträge schließen, Wahlen durchführen oder sogar Putschversuche anzetteln. Der „Wirtschaftsbaustein“ ist ein Äquivalent für die Versorgung mit Rohstoffen und Nahrung. Der „Militärbaustein“ stellt ein umfangreiches Arsenal zur Verfügung:

Infanterie- und Panzerarmeen, Luftflotten und Marineeinheiten, ja sogar strategische Raketenverbände und Bombergeschwader, U-Bootflottillen und chemische Waffen.

„Viele denken plötzlich, Stärke und Gewalt sind die besten Mittel“

Wird bei POL&IS der Krieg quasi im Sandkasten geprobt? Das Verteidigungsministerium wehrt sich: POL&IS sei „weder Kriegsspiel noch Kriegssimulation“, heißt es dort. Doch ganz so einfach ist es nicht. So wird in einem Artikel der Wochenzeitung DIE ZEIT vom April 2003 beschrieben, wie SchülerInnen, die sich vor Beginn des Spiels gegen jede Form von Krieg aussprachen, am Ende doch das Militär einsetzten. In dem Artikel wird ein Jugendoffizier zitiert, der „von der Kriegsstimmung der Schüler nicht überrascht“ ist: „Es gibt immer welche, die vorletzte Woche noch bei der Hand in Hand-Lichterkette mitgemacht haben und jetzt Krieg führen wollen“, so der Offizier. „Viele denken plötzlich, Stärke und Gewalt sind die besten Mittel.“

Michael Schulze von Glaßer hat in einer Analyse für die Informationsstelle

Militarisierung untersucht, mit welchen Mitteln und Methoden die Bundeswehr in den Schulen für sich wirbt. Was POL&IS betrifft, so kommt Schulze von Glaßer zu dem Schluß, dass es sich dabei um „kein direktes Kriegsspiel“ handelt.

Seiner Meinung nach zielt das Planspiel aber darauf ab, „den jungen Teilnehmern beizubringen, dass der Einsatz des Militärs ein legitimes Mittel der Politik ist, zu dem es keine Alternative gibt. POL&IS ist also ein Spiel mit sehr großem kriegerischem Aspekt.“

POL&IS lehrt: Veränderungen der Realität sind nicht möglich

Die Bundeswehr behauptet, POL&IS biete die Chance, „die komplexen Strukturen und Abläufe internationaler Politik realitätsnah zu veranschaulichen.“ Doch wie realitätsnah ist die POL&IS-Welt tatsächlich? Markus Pflüger von der Arbeitsgemeinschaft Frieden in Trier hatte im Oktober 2010 zusammen mit anderen Friedensaktivisten die Gelegenheit, bei der Bundeswehr drei Tage lang POL&IS auszuprobieren. In einer Auswertung kommt er zu dem Schluss, dass bei POL&IS versucht wird, die existierende Realität absolut zu setzen, „und dazu gehört, dass sie nicht grundsätzlich verändert werden kann.“ Wer etwa in dem Spiel abrüstete, musste wirtschaftliche Nachteile hinnehmen, bemerkte Pflüger. Sein Fazit:

„Versuche, andere als bisher bekannte Wege zur Lösung politischer Krisen oder zur Gestaltung der Welt zu gehen, sind unrealistisch. Wer darauf setzt, hat Nachteile.“