

## **AKW in feuchten Händen**

Das unter anderem auf der Website des BUND kostenlos erhältliche Internet- und Handyspiel »Atomalarm« fordert den Spieler am Anfang auf: »Schütze Dein Atomkraftwerk!« Als Betreiber eines AKW wird man dann sehr in Anspruch genommen. Die Entsorgung der Atommüllfässer ist Routine. Anfänglich ist es leicht, riskante Temperaturschwankungen im Griff zu behalten. Manchmal allerdings geschieht Unvorhergesehenes, z.B. wenn ein Reaktor nach einem Erdbeben Risse im Beton aufweist. Kaum sind die Risse zugeklickt, erscheint ein Attentäterflieger am Horizont. Eine Million Jahre soll der Spieler die Sicherheit der Atomanlage gewährleisten. Dazu läuft ein Zählwerk rückwärts. Schon nach zehn, zwanzig Jahren – gespielten drei und gefühlten 15 Minuten – ist das von infernalischen Geräuschen beschallte Kraftwerksmanagement hoffnungslos überfordert. Feuchte Hände, krampfende Finger und eine stetig zunehmende Störfallhäufigkeit sollen ernste Zweifel aufkommen lassen – zunächst an der eigenen Reaktionsfähigkeit und später am »Größenwahn«, eine so risikobehaftete Technologie und den ewig strahlenden Atommüll über Jahrtausende unter Kontrolle halten zu wollen.

(jW)

[www.bund.net/atomalarm](http://www.bund.net/atomalarm)

<https://www.jungewelt.de/artikel/130790.akw-in-feuchten-haenden.html>