



Aufsatz

Stefan Piasecki

100 Jahre nach 1918

Das Pathos, der Bildschirmkrieg und seine Mitspieler. Auf der Suche nach dem interaktiven Heldentum

DOI: 10.15500/akm.04.06.2018

Zusammenfassung: Was stört am Heldentum? Warum verlangen Mediennutzer nach gebrochenen Figuren und schämen wir uns fremd, wenn der mediale Heros zu mächtig wird oder die Erfolgsgeschichte zu schwülstig? Wieso verdächtigen wir Heldenerzählungen der Vermittlung falscher Weltbilder oder überholter Rollentypisierungen? Wohl deshalb, weil sie wirken und Vorstellungen von Welt beeinflussen können. Einigen Traditionslinien solcher Überhöhungen wird hier nachgegangen.

Der Text ist die erweiterte Publikationsfassung eines Vortrages des Autoren, den er unter dem Titel "Landser 4.0 - Krieg und Kriegshandwerk im Computerspiel" am 13. November 2017 im Militärhistorischen Museum Dresden gehalten hat.

Einleitung

Computer- und Videospiele oder Spiele auf mobilen Endgeräten wie Tablets oder Mobiltelefonen (Bildschirmspiele) erzeugen Subrealitäten innerhalb der primären Kontextrealität des Alltags und sind damit kleiner Teil eines *individuellen Gesamterlebens*. Dabei bleiben sie gerahmt durch die Grenzen des Mediums: Der Film bleibt auf dem Fernsehschirm, das Spiel steuert man profan mit einem Joypad. Diese Grenzen sukzessive aufzuheben ist seit jeher das Ziel von Software- und Hardwareentwicklern gewesen. Ein direkter Vergleich macht das deutlich: Während es beispielsweise 1978 noch notwendig war, eine bewusste Spielentscheidung zu treffen und etwa eine Münze in einen Spielautomat zu stecken, der in einer Spielhalle oder Kneipe stand, *zum Spielen* also einen ganz bestimmten *Ort des Spielens* aufzusuchen, können im Jahre 2018 Bildschirmspiele plattformunabhängig an jeder Bushaltestelle und während privater Aktivitäten gespielt werden; sie melden sich eigenständig mit Nachrichten und Erinnerungen, auch wenn man nicht spielt, werden

also Teil der alltäglichen Kommunikationsaufgaben neben dem Schreiben von Emails oder dem Beantworten von Anrufen. Sogar Alltagsprozesse werden *gamifiziert*, mit Spielelementen und -funktionen angereichert, damit *genudgte* Menschen lieber Treppen steigen als den Aufzug zu nehmen oder das Fahren gemäß der Geschwindigkeitsbegrenzung Spaß macht; desgleichen findet sich in Bildungskontexten (Piasecki 2017c). "Spielen" geht heute weit über die Objekte hinaus, auf denen "Spiel" steht.



Abb. 2: Spielen ist 2018 nicht mehr an stationäre Aufenthalte gebunden, sondern kann überall erfolgen

Spielerpersönlichkeit

Bildschirmspiele sind längst kein Zeitvertreib bloß von Freaks und Sonderlingen mehr und dumm machen sie auch nicht (Kühn et al. 2014). Erfolgserlebnisse in Spielen heben das positive Selbstwertgefühl von Spielern, auch wenn die Grundlage ihrer Generierung nicht real ist (Busse / Uzunoff 2015, 82) - als Erinnerungen werden sie Teil eines subjektiven Erfahrungshorizontes, der sich u.a. aus der eigenen Fantasie sowie weiteren multimedialen Inhalten und individuell erlebter Realität speist. Durch *Game Metrics*, technische Analyseverfahren im Hintergrund der Spieloberfläche, werden die Spielerhandlungen analysiert und der Spielverlauf entsprechend angepasst (Piasecki 2015) - Spiele sorgen eigenständig dafür, dass Spielende das Spiel meistern können und vermitteln das Gefühl, dass deren persönliches Können entscheidet. "Flow" und Selbstwirksamkeitserleben (Csikszentmihalyi 1985, 75) sind ein grundlegender motivierender Antrieb, um stundenlang immer wieder ähnliche Tätigkeiten ausführen zu wollen.

Heldentum in Unterhaltungsmedien

Bildschirmspiele haben eine ähnlich große Wirkung auf Menschen wie Literatur oder Musik. Individuelle Autobiographien berichten nahezu ausnahmslos davon, dass an bestimmten Punkten im Lebenslauf Jugendbücher oder einzelne Autoren, Musik und Bands, Filme oder Hörspiele etc. eine ganz besondere Rolle gespielt haben. Dies gilt selbstverständlich auch für Bildschirmspiele, in welche Spieler aktiv eingreifen, die sie in ihrer Handlung beeinflussen und denen sie sich teilweise über Wochen und Monate aussetzen. So wie vor einigen Jahrzehnten die Rockmusik erregen sie noch immer häufig den Argwohn der Umwelt und rufen Debatten um Bildschirmgewalt hervor.

Spiele vermitteln das Bewusstsein, dass nicht nur jeder in Weltabläufe eingreifen kann, sondern dies sogar muss und dass es dadurch möglich ist, Dinge zum Guten zu wenden und dadurch ganze Welten zu retten. Dies verbindet die antiken Helden mit modernen Weltenrettern wie Luke Skywalker, der auf der Leinwand ebenso wie dem Videospielmonitor die Galaxis vor dem Bösen bewahrt.

Die Star Wars-Filme reaktualisierten mit ihren einfachen Grundstrukturen die antiken Heldensagen und Gesellschaftsdramen und prägten damit die Weltsicht vieler Menschen. George Lucas, der Schöpfer der Saga, destillierte die narrativen Wirkungsmechanismen für seine "Heldenreisen" explizit aus dem Buch "The Hero with a Thousand Faces" von Joseph Campbell (1973) (Seastrom 2015). Das Sujet, dass ein einzelner Mensch die Welt retten könne, dass Heldentum positiv und notwendig sei, dass das Böse im offenen und direkten Kampf konfrontiert werden müsse, ist nach wie vor Grundelement in vielen modernen Medien und ganz besonders in Computer- und Videospielen. Es prägt das Bewusstsein auch postmoderner Gesellschaftsmitglieder wie jenes des Edward Snowden, des Whistleblowers, der Ende 2012 die illegalen Überwachungspraktiken der US-Administration verriet. Snowden war in seiner Jugend stark von griechischen Heldensagen und ebenfalls von Campbell beeinflusst worden. Insbesondere durch Videospiele habe Snowden gelernt, "dass ein einzelner Mensch, selbst wenn er noch so machtlos ist, ein großes Unrecht aus der Welt schaffen kann" (Greenwald 2014, 72). Sein Biograph Greenwald erkannte:

"Er war nicht der Erste, von dem ich hörte, dass Videospiele seine Weltsicht entscheidend geprägt hatten. Vor einigen Jahren hätte ich mich noch darüber lustig gemacht, aber inzwischen hatte ich begriffen, dass sie für Snowdens Generation im Hinblick auf die Ausbildung eines politischen Bewusstseins, eines moralischen Denkens und eines Gespürs für den eigenen Platz in der Welt ebenso relevant waren wie Literatur, Fernsehen und Kino. In diesen Spielen wurden häufig komplexe moralische Probleme thematisiert, die zum Nachdenken anregen - besonders Menschen, die zu hinterfragen beginnen, was man ihnen beigebracht hat" (a.a.O., 72 f.).

Mehr hinter den Dingen zu vermuten und hinter die Fassade zu schauen, bevor man letztlich die "Welt" erzeugt oder kreativ seinem Willen unterwirft, ist für die Programmierung wie auch das Spielen eines Bildschirmspiels selbstverständlicher Grundbestandteil. "Weltrettungsszenarien" gehören in ihnen seit jeher zu den vorherrschenden Motiven, aber es sind nicht nur große Kriege, die zu gewinnen sind, oder der Kampf gegen unendliche Heere von Gegnern. Es waren immer schon alltägliche Gefahren und Herausforderungen wie staatliche Überwachung (thematisiert z.B. in "Fahrenheit 451" (Trillium 1984) bzw. aktuell "Watch_Dogs" (UBI-Soft 2014)) oder Seuchen, die zum Thema von Spielehandlungen ("Epidemic" (SSI 1983)) oder aktuell "Dark Sector" (D3 Publisher 2008)) gemacht wurden. Der Grund liegt auf der Hand: Spielmissionen werden glaubwürdiger und erhalten eine größere Relevanz, wenn von den zugrundeliegenden Problemen nicht nur im Spiel, sondern auch real berichtet wird: Die Welt ist nämlich tatsächlich gefährdet, jeder hört es jeden Tag im Radio und die Mission des Spielenden erhält somit eine über den reinen Spielspaß hinausreichende Bedeutung. Das *Heldentum* von Spielenden ist somit nicht nur plausibel, sondern notwendig und es entfaltet sich vor dem Hintergrund von Spielerwissen, das aus einer polykontextualen Welt stammt.

Der deutsche Heldenmythos

Die Antike feierte ihre Helden überschwänglich, epische Heldensagen überlieferten deren Taten, Romanfiguren fanden in ihnen Inspiration, Menschen eiferten ihnen nach. Der "heroische" Auftritt, die "pathetische" Hingabe waren lange Sujets der bourgeoisen Narration erfolgreicher Individualität. Der "Mythos des Heldenopfers" prägte Belletristik, Lyrik, die Oper, beeinflusste politische Diskurse und lässt sich bis hin zur Ästhetik bürgerlicher Bestattungskultur nachweisen, doch erst das 19. Jahrhundert wurde zum Zeitalter auch des militärischen Ehrenmals. Nachdem die Kombattanten früherer Kriege als Söldner meistens schlicht verscharrt worden waren, führten die Befreiungskriege 1813-1815 gegen Napoleon zu einer zivilgesellschaftlichen Überhöhung des militärischen Opfers (Schoenfeld 2005, 95).

Das hatte mehrere Gründe: Einerseits handelte es sich bei den Kampfverbänden nicht mehr in erster Linie um Söldner-, sondern sogenannte Volksheere. Zudem hatten besonders Angehörige des deutschen Bürgertums in ihnen die Möglichkeit wahrgenommen, sich durch den Einsatz gegen die napoleonische Besatzung *auch* von den damals tonangebenden Adelsstrukturen zu emanzipieren. Das aufkommende Nationalbewusstsein im Bereich des deutschen "Flickenteppichs" glorifizierte jedes individuelle Opfer als Tat für die gemeinsame deutsche Sache. Das elende Sterben in Schlamm und Dreck für die Interessen von Kapital und Krone wurde populär; Freiwillige strömten in die Einigungskriege der 1860er Jahre, den deutsch-französischen Krieg von 1870/71 und natürlich auch den Ersten Weltkrieg. Im Pathos des kämpfenden Helden waren Bürgerliche mit Adeligen und beide mit Angehörigen der Arbeiterschichten verbunden.

Von all dem ist heute wenig übrig. Zwar kennt auch die *postheroische* Gesellschaft ihre Helden: jene des Alltags, Feuerwehrleute, Polizisten oder Rettungssanitäter. Soldatische Heldengeschichten hingegen blieben lange ein abklingender Nachhall von Wochenschauen und Veteranentreffen.

Seit Leni Riefenstahls filmischen Beiträgen für die Propagandaindustrie der 1930er Jahre ist die Wirkung medialer Propaganda in Deutschland gesellschaftliches Allgemeinwissen und wird argwöhnisch betrachtet.

Über den Film sagte Paul Virilio, "Krieg ist Kino" und "Kino ist Krieg" (Virilio 1991, 47); er meinte damit, dass Film als Speicher- und Wiedergabetechnologie Kampfhandlungen dokumentiere, erkläre und auch verkläre. Das Medium trage dazu bei, sich mit dem Gezeigten zu solidarisieren, das selbstverständlich immer ein *Fabriziertes* sei. William Mitchell verwies auf die kathartische, säubernde Wirkung der TV-Bilder des zweiten Golfkrieges, durch welche nach den Worten des damaligen Präsidenten George Bush "das Gespenst von Vietnam für immer im Wüstensand der arabischen Halbinsel begraben wurde" (Mitchell 2008, 107).

Wie könnten Computer- und Videospiele dann nicht ebenso verdächtig sein, in denen individuelle Heldentaten erlaubt, gefordert und statistisch bewertbar sind (Piasecki 2015)? Deutsche Vorbehalte speisen sich ideengeschichtlich nicht nur aus der Medienproduktion der NS-Zeit, sondern rückbeziehen sich vor allem auf die den Heldenkampf glorifizierende Bewältigungsliteratur insbesondere der 1910er Jahre. Diese freizulegen bedarf einer Spurensuche.

Walter Flex: Sinnlos in den Heldentod

Auch wenn sein Name vielen heute nichts mehr sagt, so ist der Schriftsteller Walter Flex doch einer derjenigen, die das heutige Unbehagen gegenüber dem Begriff des "Kriegshelden" mit verursacht haben. Er gilt als *der* Kriegspoet der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Nach ihm wurden Straßen, Schulen und Kasernen benannt. Bei ihm ist von Soldaten als "Einem Männervolk zum Ring gestellt" (Sonne und Schild, 1915) zu lesen, Kämpfern "Im grauen Eisenkleid" (ebd.), die sich den "Schwertgruß" erboten (Im Felde zwischen Nacht und Tag. Gedichte, 1917). Er schrieb Klassiker der

Bewältigungsliteratur wie "Das Volk in Eisen" (1914) oder "Wanderer zwischen beiden Welten" (1916). Dort zitiert er einen gefallenen Freund:

"Der Heldentod eines Volkes ist nicht schrecklicher als der Schwerttod eines Menschen. Nur das Sterben ist häßlich bei Menschen und bei Völkern. Aber wenn ein Mann den tödlichen Schuß, der ihm das Eingeweide zerreißt, empfangen hat, dann soll keiner mehr nach ihm hinsehen. Denn was dann kommt, ist häßlich und gehört nicht mehr zu ihm. Das Große und Schöne, das heldische Leben ist vorüber. So muß es auch sein, wenn ein Volk in Ehren und in Größe seinen Todesstreich empfangen hat, - was danach kommt, darf niemand mehr seinem Leben zurechnen, es ist kein Teil davon" (Flex 1917, 39 f.).

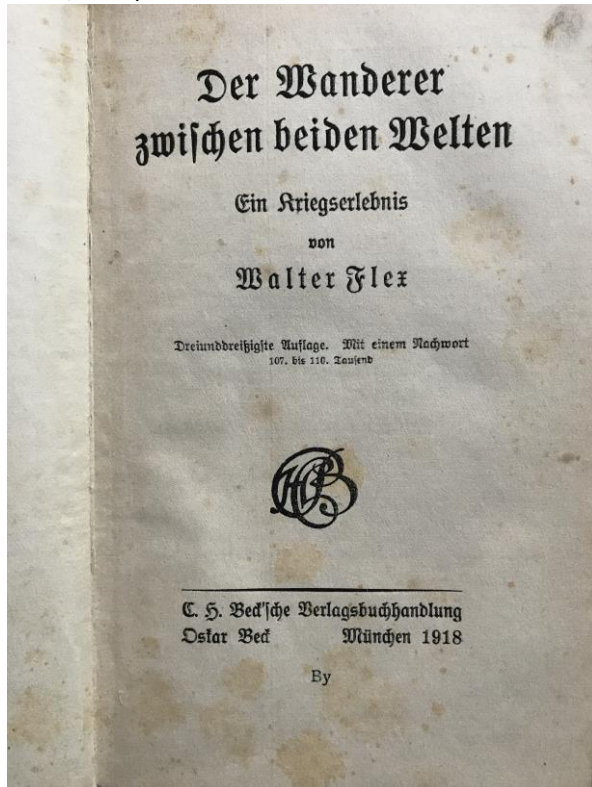


Abb. 3: Erste Post-mortem-Ausgabe des Klassikers der Bewältigungsliteratur

Das von Flex geschaffene Bild des "Schwerttodes" durch "ringende Männer", in "Eisen gekleidet", atmet den Geist der idealisierten Epoche der Romantik und schreibt Sujets der großen Duelle der Weltliteratur fort. Der Webfehler dieses von der individuellen auf die nationalstaatliche oder sogar völkische Ebene erhobenen Gemäldes einer Kampfkultur findet sich bereits im Ausgangsbild: Die Romantik des 19. Jahrhunderts, deren Geist Flex inkorporiert, wiederbelebte eine verklarte Vergangenheit, die es so nie gegeben hatte, und übertrug sie auf die Gegenwart eines mechanisierten Großkrieges, in dem natürlich niemand mehr sich den "Schwertgruß" erbot. Wie elend, menschenverachtend und sinnlos dieser tatsächlich war, berichteten später Autoren wie Erich Maria Remarque. Doch auch Flex kannte diese Realität, denn er war Kriegsfreiwilliger und hatte sogar mehrere Angebote ausgeschlagen, in der sicheren Presseabteilung des Heeres in Berlin zu arbeiten. Stattdessen suchte er ein ums andere Mal den direkten Fronteinsatz.

Das Zitat von Walter Flex war demnach bereits im Moment der Niederschrift mehr als zweifelhaft. Es erregt zudem in seinem zweiten Teil gleich entschiedenen Widerspruch: Krieg und Kampf und Verletzung sind in Ordnung und heroisch, mit dem Tod erstirbt aber dann das Heldentum? In der Stunde des Sterbens, der Schwäche, lässt man den Menschen alleine? Man fragt: Ist das ignorant oder schon zynisch? Bloß hilflos? Nicht einmal 30 Jahre später erfüllt sich die Textstelle im sogenannten Nero-Befehl von Reichskanzler Hitler vom 19. März 1945. Das Volk, das nicht zum Siegen in der Lage sei, müsse sich dem "siegreichen Ostvolk" (Speer 1969, 446) geschlagen geben, in einem letzten bewussten Akt der Selbstzerstörung.

Die Realität des "ehrenhaften Kampfes" hieß und heißt bis heute aber: Abu Ghurajb, Oradour, Srebrenica und vor allem Verdun. Das wusste Flex. Und doch konnte er sich aus dem Pathos nicht lösen, ritt literarisch voran und fiel in dem von ihm selbst geschaffenen Oxymoron. Ganz buchstäblich, denn er ritt alleine gegen einen russischen Trupp an, immerhin mit gezogenem Säbel (Flex 1917, 112), während seine Truppe verschanzt blieb. Er starb einen Tag später an den Folgen der Verwundung, am 18. Oktober 1917. Heroisch verbrämtes Handeln wie dieses und seine spätere Überhöhung im Zeichen der Kriegspropaganda der 1930/40er Jahre bilden die Grundlage für heutiges Unwohlsein.

Der gesellschaftliche Streit um das Spiel mit dem Krieg

Gesellschaftliche Großereignisse sind stets auch Medienthemen. Der Streit um Medieninhalte verweist auch auf das, was die Diskursteilnehmer durch diese repräsentiert sehen, wovor sie selbst Angst haben. Gerade Kriegsspiele auf Heimcomputern zogen schon in den 1980er Jahren viel Kritik auf sich (Fritz 1988), obwohl doch kaum etwas gezeigt wurde; doch es war die Zeit des Kalten Krieges und jeder Anschein, dass die Gesellschaft militarisiert würde und dadurch möglicherweise Kriegsbereitschaft und die Kriegsgefahr gefördert würden, musste auf erheblichen Widerstand stoßen. Die Darstellung von Krieg, Tod und Zerstörung war zwar grafisch grob und auf wenige Farben beschränkt - das reichte aber schon für den Ruf nach behördlichem Verbot. Das Spiel "River Raid" (Activision, 1982) wurde am 19. Dezember 1984 als erstes indiziert mit der Begründung, dass Jugendliche sich hierdurch "in die Rolle eines kompromisslosen Kämpfers und Vernichters hineindenken" und dadurch eine "paramilitärische Ausbildung" erhalten und die Spielgeschehnisse einer "moralischen Wertung entzogen" würden (Höltgen 2011).

Doch stimmt das überhaupt? Oder wird Spielen - und damit Spieleentwicklern - nicht eine Intention unterstellt, die so gar nicht haltbar ist? Darf einem technischen Unterhaltungsmedium tatsächlich eine derart weitreichende Wirkung unterstellt werden?



Abb. 4: River Raid (Activision 1982): Kriegsverharmlosung, paramilitärische Ausbildung, Gewalt einer moralischen Wertung entzogen?

"B1 Nuclear Bomber" (Avalon Hill, 1980), eines der ersten Kriegsspiele für Heimcomputer überhaupt, lässt den Dritten Weltkrieg am 7. Juli 1991 beginnen. Ohne nähere Vorgeschichte erhält der Spieler als Pilot auf einem Routineflug den Angriffsbefehl auf Moskau.

"You swallow hard, trying not to think of your wife and children, sleeping at this moment unaware in their comfortable suburban Maryland home near Washington D.C. There are no safe rear areas in nuclear war. (...) Perhaps if your family is lucky they will die quickly in their sleep. Meanwhile, your job is to make sure that the aggression is punished. The politicians will have to try to pick up the pieces later, if any." (Packungstext)

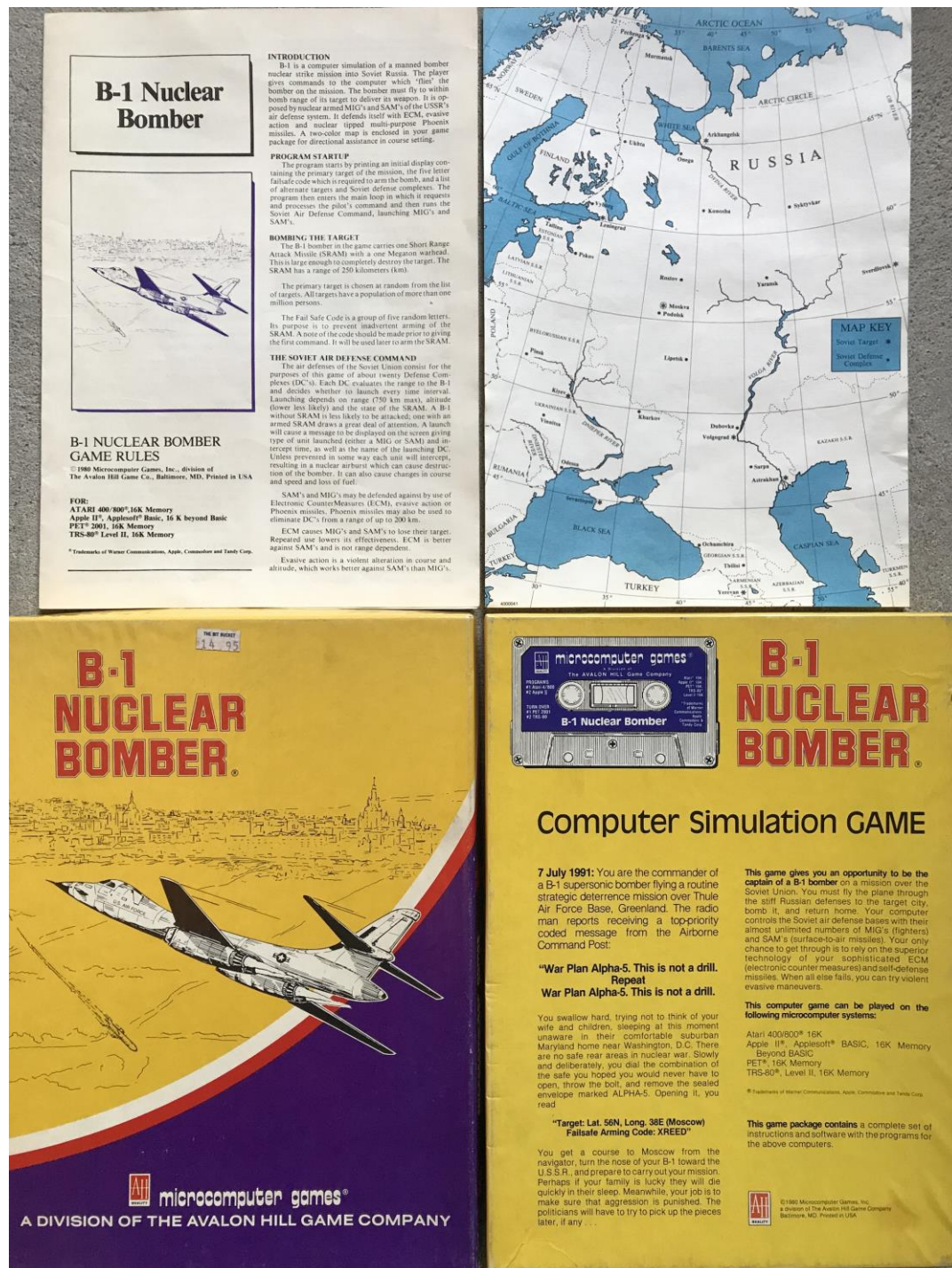


Abb. 5: B-1 Nuclear Bomber versetzte den Spieler in die Rolle des Piloten eines Interkontinentalbombers und lieferte sogar Kartenmaterial

Der Auftrag wird nicht hinterfragt, die Lage ist "alternativlos", die Angehörigen der traditionellen amerikanischen Familie schlafen schutzlos und die persönliche Verantwortung wird zur Sache von Politikern gemacht... später. Der (männliche!) Held aber führt einsam und selbstlos fremde Vernichtungsbefehle aus.

In der Tat reflektieren Spiele hier politische Konflikte, die sich so oder ähnlich auch in Filmen wie "Firefox" (Warner Bros., 1982) oder Spionageromanen niederschlugen und geben damit den zivilen Ängsten Raum. Damit werden Medien jedoch auch zu einer Waffe im Propaganda- und Weltanschauungskrieg. Der Verband Sozialistischer Student/innen Österreichs (VSSTÖ) rechnete 1985 nicht ohne Grund in einer Streitschrift unter dem Titel "Raid Over Moscow. Machen wir die Russen endlich fertig" mit der westlichen Nachrüstungspolitik ab, die 1983 mit der Vorstellung der "Strategic Defense Initiative" (SDI)-Pläne der amerikanischen Regierung zur Etablierung einer weltraumgestützten Abwehr ballistischer Raketen im wahrsten Sinne des Wortes eine neue Flughöhe erreicht hatte. Ein Schaubild (S. 29) gleicht einem Bildschirmfoto auf der Verpackung des gleichnamigen und 1985 indizierten Spiels "Raid over Moscow" (Access Software, 1984), in dem ein westlicher Schlag gegen die Sowjetunion das Thema ist. Der VSSTO erklärt die Titelwahl:

"'Raid over Moscow' ist der Titel eines der am weitesten verbreiteten Computerspiele, in welchem die Aufgabe gestellt wird, Moskau und andere sowjetische Städte mittels Raketen anzugreifen und zu zerstören" (ebd., 1).

Der Vollständigkeit halber muss jedoch angefügt werden, dass nicht allein die technisch sehr gute Spielumsetzung, sondern erst antisowjetisches Marketing sowie Proteste sowjetischer Regierungsvertreter und die umgehende Indizierung in der Bundesrepublik zu dem bis heute andauernden Bekanntheitsgrad geführt haben (Lenhardt 2015). Der Packungstext beschreibt die Aufgabe der Spieler:

"The Soviets launch a nuclear strike against major cities in the United States and Canada. With our own nuclear arsenal dismantled, in accordance with the Salt IV Arms Agreement, the Soviets believe their treachery will lead to total world domination. (...) As squadron leader, you must lead your commandos on a virtual suicide mission." (Packungstext C64- Version)

Die Rollen und Verantwortungen sind (erneut) klar verteilt: Eine Seite hält sich an Abrüstungsverträge, die andere bricht sie. Die einzige Hoffnung dagegen ist der Spieler, der sich auf die genannte virtuelle Selbstmordmission begeben muss.



Abb. 6: Zeitgenössische Konfliktsimulationen und eine Streitschrift gegen den Kalten Krieg

Es gab allerdings auch differenziertere Produktionen. Eine ähnliche Thematik wie "Raid Over Moscow" bearbeitete "Theatre Europe" (PSS, 1985). Auch dieses Spiel wurde 1986 indiziert, aber es wird deutlich, wie dominant vor allem die Furcht der Kritiker vor ihrer eigenen Kriegsangst war (die

durch die Indizierung, also das Zum-Schweigen-Bringen, beruhigt werden sollte), denn das Spiel selbst spricht inhaltlich eine ganz andere Sprache. Der spielbare Krieg ist hier kaum gewinnbar und endet immer in Vernichtung, der Angriff auf neutrale Länder wird bestraft, ebenso der Einsatz von Chemiewaffen. An mehreren Stellen der Spielanleitung wird Krieg klar verurteilt.

Andere Spiele haben sich kritisch mit Krieg, Imperialismus oder sogar Kolonialismus auseinandergesetzt. "Balance of Power" (Mindscape, 1985) stellte z.B. eine seriöse Simulation des Ost-West-Konflikts dar, die David Aaron, ehemaliger Sicherheitsberater der US-Regierung von 1977-1981, für durchaus realistisch hielt: Das Spiel sei sich seiner Grenzen bewusst und handele dadurch authentisch, so wie viele politische Konflikte eben kaum lösbar seien (Aaron 1985, 22 ff.).

Frühe Kritik am Spiel war ganz offenbar sehr häufig bestimmt von Medienangst, die Technologien mehr Wirkung zumaß, als jene oft überhaupt besaßen. Damals mag das übertrieben gewesen sein, doch heute erhalten diese Befürchtungen neue Berechtigung, denn Politik und Militär haben seitdem das Medium für sich entdeckt (Piasecki 2017a, 179) und sind längst treibende Kraft bei der Weiterentwicklung. Das "Institute for Creative Technologies" (<http://ict.usc.edu/>) der Universität von Südkalifornien entwickelt heute in enger Kooperation mit den US-Streitkräften und Hollywood Anwendungen mit "compelling stories, characters and special effects" (Selbstdarstellung auf der Webseite - SP, 10.02.2018) "to benefit service members, students and society at large".

Pathos, Heldenmut und Propaganda

Der Einsatz des Einzelnen für die Gruppe, sei es die Familie, die Nachbarschaft, die Gesellschaft, die Nation, ist wichtig für das soziale Gefüge und erzeugt Sozialkapital, da er Reziprozitätserwartungen weckt und erfüllt (Esser 2004, 241 ff.). Im Kriegsspiel vereinen sich die Sujets von Pathos und (vermeintlichen) gesellschaftlichen Erwartungen mit Aktionskomponenten und Überraschungselementen, die eine individuelle Handlungsanpassung erfordern - mithin: Kampfspiele bieten nicht zuletzt Action, Abwechslung und Spaß in der Gruppe, als "Räuber & Gendarm" auf dem Schulhof oder "Call of Duty" (CoD) auf der Spielkonsole. Sie können aufgrund der notwendigen Parteinahme für eine Seite aber durchaus als "soft propaganda" bezeichnet werden in dem Sinne, wie auch Kriegsfilme mit John Wayne oder "Top Gun" als Werbung für militärisches Handeln dienten und ihre Heldenfiguren überhöhten (Rayner 2012). Vor dem Hintergrund der europäischen Geschichte tauchen indes Fragen auf, die eine differenziertere Betrachtung nahelegen als vielleicht in anderen Kulturen nötig.

Bestimmte weltanschauliche und berufliche Kulturen sind darauf angewiesen, dass Heroismus nach wie vor für viele Menschen seine Bedeutung behält. Computer- und Videospiele sind hier Multiplikatoren der besonderen Art, da sie Nachahmung ermöglichen und direkte Belohnung und Zuspruch vermitteln. Weiterhin konstituieren sie im Rezeptionsprozess einen medialisierten Erfahrungsraum und fungieren als Orientierungsquelle ebenso wie sie Beziehungen zu Medienfiguren etablieren - diese können fiktiv oder auch real sein. Das gilt für reine Unterhaltungs- wie auch Werbespiele der US-Streitkräfte ("Americas Army", seit 2002) und auch Propagandawerke sogenannter nichtstaatlicher Kombattanten. Es ist kein Zufall, dass Ausschnitte aus dem bekannten Spiel GTA5 zu einem Daesh/IS-Video zusammengeschnitten oder reale Kampfszenen aus Syrien in Propagandaclips genauso präsentiert wurden, wie sich ein Shooter darbietet.



Abb. 7 und 8: Videoaufnahme aus dem syrischen Bürgerkrieg (<https://www.youtube.com/watch?v=9XvmGAPP6d4> - links), Szene aus dem Spiele-Mod „Arma 3“ (<https://www.youtube.com/watch?v=nfefTkDgKGE> - rechts) (Piasecki 2017b)

Das ist aus Sicht der Auftraggeber auch sinnvoll: Die (multi-)mediale Berichterstattung formt das Weltbild und beeinflusst Inhalte persönlicher Kommunikation, die unterschiedlich von den tatsächlich wahrgenommenen Umwelterfahrungen und dennoch wirkmächtig sein können. Sie erzeugen einen Gewöhnungseffekt und ein schauriges Gruseln, werden aber dadurch auch alltäglich. Dass extremistische Propaganda damit wirksam wird und auch in nicht-extremistische Bereiche ausstrahlt, zeigte sich Mitte 2016 bei einem Musikvideodreh auf offener Straße in Kassel, als Passanten die Dreharbeiten als solche nicht erkannten und die Polizei riefen, da der Rapper mit einem Sturmgewehr im offenen Schiebedach einer Limousine durch die Stadt gefahren wurde. Bewusst spielte man hier mit IS-Sujets, ohne aber selbst einen extremistischen Hintergrund zu haben.



Abb. 9 und 10: Szene aus dem „Sturmgewehr“-Video (links), IS-Patrouille (rechts - Tomlinson/White 2014)) (Piasecki 2017b)

Bei der Nutzung von Spielszenen für Propagandavideos ist nicht in erster Linie die Macht der Bilder entscheidend, sondern der Aufforderungscharakter: Es kann so einfach sein, als Held Ungläubige zu töten. Jeder kann mitwirken, es reicht ein gestohlenes Fahrzeug.

Jedes Spiel erzeugt seinen eigenen "Spielraum", eine ihm eigene Realität mit entsprechend gestalteten Anfangs- und End-/Siegeesszenarien sowie Elementen, die im Spielverlauf die Handlung gestalten, ermöglichen, verhindern oder bloß begleiten (Harth 2014, 32). Das freiwillige Spiel ermöglicht das Heraustreten aus dem normalen Alltag in eine nur zu diesem Zweck erzeugte Sphäre, die jedoch immer Teil einer polykontextuellen Welt bleibt (Luhmann 1995, 17). Erst in dieser *Kontextrealität* werden die ergänzenden und widersprechenden Eindrücke und Erfahrungserkenntnisse aus *Subrealitäten* (Filme sehen, Musik hören, Gespräche, Sonnenuntergänge, Spiele spielen...) zusammengeführt. Die in solchen Subrealitäten generierten Informationen und Erfahrungen sind zwar fiktiv gerahmte Inseln innerhalb der real wahrgenommenen Kontextrealität, sie rekurren jedoch auf realitätsverankerte Bedeutungen; sie führen also eine "Fremdreferenz" mit sich: "(...) nämlich die Referenz auf die reale Realität, wie sie gewußt und bewertet und als Thematik der üblicherweise laufenden Kommunikation immer schon vorliegt" (a.a.O., 46).

Als Spielhandlung erscheint das Spiel real, Kontexte überlappen und ergänzen sich, bleiben aber zunächst getrennt. Emotionalität ist dann der verbindende Faktor aller Sub- oder Teilrealitäten. Zwar ist das Bildschirmspiel bzw. sind dessen Inhalte abgegrenzt von den Normalitätserwartungen spielender Individuen, sie können jedoch "verlängert" werden (Harth 2014, 36 f.) nicht nur durch impulsive Handlungen, sondern vor allem auch durch narrative Modulation der Differenz - oder anders ausgedrückt: Durch die persönliche Heldensage des Erlebten. Wer anderen vom Sieg im Spiel berichtet, erhält zunächst die Differenz der Realitäten aufrecht, überträgt deren Elemente jedoch in die Kontextrealität und erfährt dort durch das soziale Umfeld entsprechendes *reales* Feedback.

Heldentum und Medienwirtschaft

In der Hektik von Shootern geht es zwar nur um actionreiches und modernes Räuber & Gendarm-Spiel vor einem profanisierten Hintergrund, aber der technische Fortschritt bietet vor allem grafisch immer opulenter Resultate. Und trotzdem entspricht das "realistische Gameplay" der Werbung, nicht dem einer Simulation - noch dazu möglicherweise einer historisch korrekten. Es werden unterschiedliche Definitionen und Erwartungen von "Realität" aktiv: Entwickler bieten einen spielkompatiblen Fiktiv-Realismus, den die Spieler akzeptieren, ohne zunächst mehr darin zu sehen, so wie ihre Kritiker es tun. Für die tatsächliche Bewertung von Auswirkungen der Kriegshandlungen bleibt vor allem keine Zeit. Wichtig sind allein das persönliche Überleben und der Sieg der Gruppe bei Onlinespielen, des "Clans".



Abb. 11: Hochauflösende Kriegshandlungen aus nächster Nähe (CoD: WW2)

Spiele boten wohl noch nie zuvor so wirkmächtige Möglichkeiten der propagandistischen Aufladung und Beeinflussung (Piasecki 2017b). Leben und schriftstellerisches Wirken und ganz sicher das Sterben von Walter Flex zeigen, dass selbst die offenkundigsten Widersprüche und Verklärungen im Kontext der kohärenten Narration als Heldenmythos eine Bedeutung bekommen können, die unreflektiert geteilt, *geglaubt* und verbreitet werden mag.

Rekurrierend auf Virilio soll also gefragt werden, ob "Spiele Krieg" sind oder "Kriege Spiel"? Zu den allerersten Themen von Computerspielen gehörten Kriege und Kampfspiele - historische wie der Vietnam-Krieg, aber auch fiktive wie ein Erstschoß gegen die Sowjetunion; gerade Fantasy ist ohne Krieg und ganz besonders ohne Pathos kaum denkbar. In der Mehrzahl stellen Bildschirmspiele jedoch Container, also Behälter, von sehr breit gefächerten Weltansichten dar. Man kann sie daher mit Preußner in Schutz nehmen, der gleichfalls vor einer zu einseitigen Anklage gegen den (Kriegs-)Film gewarnt hatte. Dieser böte nämlich nicht nur einfach eine "positive Identifikation" mit den gezeigten Inhalten (so Virilio ganz bewahrpädagogisch), vielmehr sei zutreffend die nicht minder wichtige *"kritische Aneignung der zerstörerischen Gewalt, die von dem Medium selbst auszugehen scheint. Indem Filme bebildern, was an ihnen Gewalt ist oder zu Gewalt führen kann, distanzieren sie sich von eben den Wahrnehmungskonventionen, welche die Filmgeschichte erst etabliert hat"* (Preußner 2005, 149).

Zu konzedieren ist auch, dass die Gesellschaft heute deutlich kritischer gegenüber Formen subtiler Beeinflussung ist als in vergangenen Jahrzehnten: Diese wird erkannt, analysiert und (online) kritisch begleitet. Wie Filme reflektieren Spiele aber, was die Gesellschaft umtreibt, wovor sie Angst hat - sie dienen so nicht zuletzt auch als Seismographen einer Mediengesellschaft.

Autoreninformation:

Prof. Dr. rer. pol. habil. Stefan Piasecki lehrt Soziologie und Politikwissenschaften an der Fachhochschule für öffentliche Verwaltung des Landes NRW. Er habilitierte an der Universität Kassel in Religionspädagogik mit einer explorativen Studie zur Religion in Computer- und Videospielen (2015). Vor Stationen im öffentlichen Dienst war er über zehn Jahre in der internationalen Computerspielindustrie tätig und an einer Reihe von militärischen Strategiespielen beteiligt. Er ist Jugendmedienschutzprüfer bei der FSK (Wiesbaden).

Literatur

Aaron, David (1985): Playing with Apocalypse, in: New York Times Magazine, 29.12.1985, S. 22-28

Busse, Arne / Uzunoff, Matthias (2015): Politische Bildung und Computerspiele, in: Bischoff, Sandra / Büsch, Andreas / Geiger, Gunter / Harles, Lothar / Holnick, Peter (Hrsg.): Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020, Opladen: Verlag Barbara Budrich, S. 81-92

Campbell, Joseph (1973): The Hero with a Thousand Faces, Princeton / NJ: Princeton University Press

Csikszentmihalyi, Mihaly (1985): Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen. Beyond Boredom and Anxiety, Stuttgart: Klett-Cotta

Esser, Hartmut (2004): Soziologie. Spezielle Grundlagen. Band 4: Opportunitäten und Restriktionen, Frankfurt / Main: Campus

Flex, Walter (1917): Der Wanderer zwischen beiden Welten, München: Beck

Fritz, Jürgen (1988): Programmiert zum Kriegsspielen. Weltbilder und Bilderwelten im Videospiel, Frankfurt / Main: Campus

Greenwald, Glenn (2014): Die globale Überwachung. Der Fall Snowden, die amerikanischen Geheimdienste und die Folgen, München: Droemer

Harth, Jonathan (2014): Computergesteuerte Spielpartner. Formen der Medienpraxis zwischen Trivialität und Personalität, Wiesbaden: Springer VS

Höltgen, Stefan (31.3.2011): River Raid Rage, online: <http://www.simulationsraum.de/blog/2011/03/31/river-raid-rage/>, 4.4.2018

Kühn, S. / Gleich, T. / Lorenz, R. C. / Lindenberger, U. / Gallinat, J. (2014): Playing Super Mario induces structural brain plasticity: Grey matter changes resulting from training with a commercial video game. *Molecular Psychiatry* 19, S. 265-271

Lenhardt, Heinrich (2015): Raid over Moscow - Die Russen kommen, online: <https://www.videospielgeschichten.de/raid-over-moscow-die-russen-kommen/>, 21.1.2018

Luhmann, Niklas (1995): Die Realität der Massenmedien. Reihe: Vorträge, G333, Düsseldorf: Akademie der Wissenschaften

Mitchell, William J. Thomas (2008): Bildtheorie, Frankfurt / Main: Suhrkamp

Piasecki, Stefan (2017a): Credere et Ludere. Glauben und Spielen: Computer- und Videospiele aus religionspädagogischer Perspektive, Baden-Baden: Tectum

Piasecki, Stefan (2017b): Cyber-Narrative des Schreckens – Computerspiele und der Terror, in: EZW-Texte Nr. 249/2017. Herausgeber: Matthias Pöhlmann, Evangelische Zentralstelle für Weltanschauungsfragen, S. 53-90

Piasecki, Stefan (2017c): Education, „Pointsification“, Empowerment? A critical view on the use of gamification in educational contexts. In: Ebner, Martin / Sad, Nihad (Ed.): Handbook of Research on Digital Tools for Seamless Learning, Hershey / PA: IGI Global (peer reviewed: <http://www.igi-global.com/book/digital-tools-seamless-learning/162795>), S. 93-119

Piasecki, Stefan (2015): Kondensstreifen der Online-Sozialisation – Videospiele als Zuträger von persönlichen Informationen und Verhaltensparametern. merz – medien + erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik, 59. Jahrgang, Nr. 1 2015, S. 45-52

Rayner, Alex (2012): Are video games just propaganda and training tools for the military?, online: <https://www.theguardian.com/technology/2012/mar/18/video-games-propaganda-tools-military>, 15.2.2018

Seastrom, Lucas O. (22.10.2015): Mythic Discovery Within the inner Reaches of Outer Space: Joseph Campbell meets George Lucas - Part I. Online: <http://www.starwars.com/news/mythic-discovery-within-the-inner-reaches-of-outer-space-joseph-campbell-meets-george-lucas-part-i>, 30.3.2018

Speer, Albert (1969): Erinnerungen, Frankfurt / Main: Ullstein

Schoenfeld, Helmut (2005): Soldatenfriedhöfe. Ihre Entwicklung und ihr Einfluß auf die Friedhöfe des 20. Jahrhunderts, in: Fischer, Norbert / Herzog, Markwart (Hrsg.): Nekropolis: Der Friedhof als Ort der Toten und der Lebenden, Stuttgart: Kohlhammer, S. 95-108

Tomlinson, Simon/White, Amy (2014): “This is our football. It’s made of skin #World Cup”: After posting sickening beheading video of Iraqi policeman, ISIS boasts of slaughtering 1,700 soldiers, <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2656905/ISIS-jihadists-seize-two-towns-bear-Baghdad-U-S-tanks-helicopters-stolen-fleeing-western-trained-Iraqi-forces.html>

VSSTÖ (Hrsg.) (1985): Raid over Moscow. Machen wir die Russen endlich fertig, Wien: VSSTÖ

Virilio, Paul (1991): Krieg und Kino. Logistik der Wahrnehmung, Frankfurt / Main: Fischer

Bilder

Bild 1: Kollage aus Titelbild "Historyline 1914-1918 (Blue Byte, 1993) sowie freien zeitgenössischen Fotografien aus dem ersten Weltkrieg (Kollage: Piasecki)

Bild 2: Astro Invader-Automat (Stern, 1980) und Astro Invader auf modernem Mobiltelefon (Bild: Piasecki)

Bild 3: "Wanderer zwischen beiden Welten" (1918) - der Klassiker der deutschen Bewältigungsliteratur (Bild: Piasecki)

Bild 4: River Raid (Activision 1982): Kriegsverharmlosung, paramilitärische Ausbildung, Gewalt einer moralischen Wertung entzogen? (Bearbeitetes Bildschirmfoto aus: <https://www.youtube.com/watch?v=pmPjsBDN9Xw>, Zugriff: 04.04.2018) (Bild: Piasecki)

Bild 5: B1 Nuclear Bomber, Avalon Hill 1980: Der nukleare Vergeltungsschlag gegen die Sowjetunion als Spielziel (Bild: Piasecki)

Bild 6: Balance of Power (Mindscape, 1985; Theatre Europe (PSS, 1985); VSSTÖ (Hrsg.) (1985): Raid over Moscow. Machen wir die Russen endlich fertig, Wien: VSSTÖ (Bild: Piasecki)

Bild 7: Videoaufnahme aus dem syrischen Bürgerkrieg (YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=9XvmGAPP6d4>) (Bild: Piasecki)

Bild 8: Szene aus dem Spiele-Mod „Arma 3“ (YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=nfefTkDgKGE>) (Bild: Piasecki)

Bild 9: Szene aus dem „Sturmgewehr“-Video (YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=pilyyIBDKwc>) (Bild: Piasecki)

Bild 10: IS-Patrouille (Tomlinson/White 2014)) (Bild: Piasecki)

Bild 11: Hochauflösende Kriegshandlungen aus nächster Nähe in "CoD: WW2" (Bildausschnitt Min. 5.33, Spieltest Gamestar: https://www.youtube.com/watch?v=xRY0qMBX_wo, (Zugriff: 04.04.2018)) (Bild: Piasecki)

Zitierempfehlung

Stefan Piasecki: 100 Jahre nach 1918: Das Pathos, der Bildschirmkrieg und seine Mitspieler. Auf der Suche nach dem interaktiven Heldentum, in: Portal Militärgeschichte, 4. Juni 2018, URL: http://portal-militaergeschichte.de/piasecki_pathos, DOI: 10.15500/akm.04.06.2018 (Bitte fügen Sie in Klammern das Datum des letzten Aufrufs dieser Seite hinzu.)