

Aufsatz

Angelo Wiesel

Der Vietnamkrieg im digitalen Spiel

Eine Plattform für Geschichtsrevisionismus?

DOI: <https://doi.org/10.15500/akm.11.09.2023>

Zusammenfassung: Der Vietnamkrieg zählt zu den umstrittensten militärischen Konflikten des 20. Jahrhunderts. Wie verarbeiten digitale Spiele diesen Krieg als Unterhaltungsprodukt? Und warum sind es insbesondere Interpretationen konservativer und geschichtsrevisionistischer Lesart, die in der Darstellung dominieren?



„Ihr seid daran schuld, dass wir den Krieg in Vietnam verloren haben“.¹ Dieser Satz stand im Oktober 2003 in einem Leserbrief an die amerikanische Zeitung Toledo Blade. In einer Reportage hatte das Medium über die Verbrechen amerikanischer Einheiten im Vietnamkrieg berichtet. Im speziellen Fall ging es um die sogenannte ‚Tiger Force.‘ Neue Medien vermitteln ähnliche Narrative über den Vietnamkrieg. Auch wenn diese wissenschaftlich widerlegt oder als Geschichtsrevisionismus einzustufen sind. Der Vietnamkrieg ist in den USA auch in der Gegenwart ein wichtiges Thema im nationalen Erinnerungsdiskurs. Mit dem Rückzug der NATO-Einheiten aus Afghanistan 2021 ist das Thema im öffentlichen Bewusstsein auch außerhalb der USA angelangt. Der Einsatz in Afghanistan weist einige Gemeinsamkeiten zum gescheiterten amerikanischen Engagement in Südvietnam auf. Zusammenarbeit mit schwachen lokalen Führungseliten, Fehlschlag des Exports eines Gesellschaftssystems nach westlicher Art und die Niederlage gegen einen militärisch schwächeren Gegner.

Lange Zeit bestimmten die Lehren aus Vietnam auch die außenpolitischen Instrumente der USA. Dies betraf vor allem eine Weigerung amerikanische Bodentruppen im Ausland einzusetzen. Erst mit dem ersten Golfkrieg gegen den Irak 1990 und vor allem dem „Krieg gegen den Terror“ ab dem Jahr 2001 fand eine Abkehr davon statt. Einflussreich für die öffentliche Wahrnehmung des Vietnamkrieges sind vor allem filmische Unterhaltungsmedien. Seit der Jahrtausendwende treten digitale Spiele zunehmend in Konkurrenz zum Kinofilm. Die Umsätze der elektronischen Unterhaltungsindustrie überschreiten mittlerweile die der Filmindustrie. Zugänge zu geschichtlichen Themen finden nicht mehr ausschließlich über die klassische Lektüre statt. Vielmehr haben neue Medienformen wie das digitale Spiel diese Rolle als Einstiegsmedium übernommen.

Digitale Spiele sind eine Quelle für die Geschichtsrezeption. Sie kommen aus dem Inneren einer Gesellschaft. Auch Kultur und Politik beeinflussen diese Medienart. Sie sind ein Zeugnis des politischen-, sozialen- und kulturellen Diskurses. Sie zeigen kollektive Identitäten auf und sind Teil der Prozesse der Konstruktion von Erinnerung.² Als globale Unterhaltungsmedien transportieren elektronische Medien nationale Erinnerungsdiskurse weltweit. Computer- und Videospiele über den Vietnamkrieg zeigen eine Kontinuität in den Darstellungsmustern. Diese sollen im Folgenden aufgezeigt werden. Viele dieser Muster haben in Anbetracht der militärischen Niederlage der USA eine negative Wertung. Durch die Remedialisierung findet zwischen unterschiedlichen Medienarten eine Weitererzählung bereits bekannter Inhalte statt. Durch diesen Vorgang können Erzählungen von neuen Medien übernommen werden. Oftmals ist den Zuschauer:innen die ursprüngliche Herkunftsquelle eines erzählerischen Inhalts nicht bekannt. Im vorliegenden Fall besteht ein enger Austausch zwischen Film und

¹ Michael Sallah/Mitch Weiss, Tiger Force. The Shocking True Story of American Soldiers out of Control in Vietnam, London 2006, S. 320.

² Vgl. Nico Nolden/Eugen Pfister, Gaming and Digital Public History, in: Serge Noiret/Mark Tebau/Gerben Zaagsma (Hrsg.), Handbook of Digital Public History, Berlin/Boston 2022, S. 310 (abrufbar unter: <https://doi.org/10.1515/9783110430295-026>, zuletzt aufgerufen am 10.02.2023).

elektronischen Spiel. Sekundär spielen daher auch filmische Inspirationsquellen eine Rolle. Auch um das Abhängigkeitsverhältnis zwischen beiden Medien zu verdeutlichen.

Die Filmforschung beschäftigt sich seit längerem mit der Rezeption von Geschichte in Spielfilmen. Im Kontext der Zeit vermitteln filmische Quellen auch die Wahrnehmung von Vergangenheit zu einem bestimmten Zeitpunkt. Über längere Zeitabschnitte lassen sich auch Veränderungen in Geschichtsbildern ablesen. Digitale Spiele ergänzen die Filmforschung als Quellenart. Die Computerspielforschung befasst sich mit den Wirkungsschemata dieser elektronischen Erzeugnisse. Die Zugänge dazu sind häufig narrativ oder ludisch. Wissenschaftliche Disziplinen aller Art befassen zunehmend mit diesem Bereich aus der Populärkultur. Ein weiterer großer Themenbereich widmet sich der Fragestellung wie das elektronische Spiel den Alltag beeinflusst. Durch eine Ästhetisierung von Gewalt steigt das Interesse am Militärischen auch bei jüngeren Zielgruppen. Besonders digitale Spiele leisten dazu einen Beitrag.

Politisch und gesellschaftlich wird der Vietnamkrieg in den USA ambivalent betrachtet. Es dominiert daher ein persönlicher Erlebnishorizont aus der Sicht der ehemaligen Kriegsteilnehmer. Der Vietnamkrieg bietet wenig positive Erinnerungen. Der Kriegseinsatz erschien als Patt. Am Ende stand die militärische Niederlage der USA. Im Folgenden soll nachgezeichnet werden, wie digitale Spiele politische Wertungen in spielerischer Form vermitteln.

Der Aufsatz möchte sich auf mehreren Ebenen dem Thema annähern. Zunächst soll die negative Darstellung des Einsatzortes Vietnam im digitalen Spiel thematisiert werden. In einem zweiten Schritt sollen die Rollen der journalistischen Medien und der militärischen Führung genauer betrachtet werden. Diese waren bereits kurz nach Kriegsende Hauptadressaten der Kritik. Zumindest aus konservativen Strömungen der US-Gesellschaft wurden diese Behauptungen aufgestellt. Der amerikanische Journalismus hätte nach dieser Lesart ein verzerrtes Bild der Ereignisse vermittelt. Die militärische Führung hätte im Verbund mit der zivilen Politik die Anstrengungen des Militärs hintertrieben. Am Ende folgt eine Betrachtung der Darstellung amerikanischer Militärangehöriger als Opfer des Krieges. Eng verbunden mit dem Diskurs innerhalb der amerikanischen Erinnerungskultur ist auch eine amerikanische Opferperspektive auf individueller Ebene.

Negativwahrnehmung von Vietnam

Die Darstellung des Kriegseinsatzes in Vietnam ist medienübergreifend durch eine ausgesprochen negative Betrachtungsweise gekennzeichnet. Im Intro von ‚Marine Heavy Gunner‘ Vietnam sagt der Hauptcharakter des Spiels: „Vietnam. This place was so full of shit, we were all swimming in it. Everything here was fucked: the people, the streets, the smells, and the shittiest place of all, the jungle“.³ In ‚Conflict Vietnam‘ beschreibt der Protagonist Vietnam als „schlechtesten Ort der Welt“.⁴ Eine ähnliche filmische

³ Intro, in: Marine Heavy Gunner Vietnam, Brainbox Games, Kanada 2004.

⁴ Intro, in: Conflict Vietnam, Pivotal Games, UK 2004.

Anspielung findet sich in ‚Apocalypse Now‘. Im Film geht es um die Eliminierung des dem Wahnsinn verfallenen amerikanischen Colonel Kurtz. Als die amerikanische Einheit an einer Brücke nahe der kambodschanischen Grenze ankommt, fragen sie, wo sie sich genau befinden. Die Antwort des angesprochenen Wachpostens lautet: „Am Arsch der Welt“.⁵ Generell zeichnen Filme über den Vietnamkrieg ein ähnliches Bild vom Einsatzort. Das Land wird als eine Hölle dargestellt, die Vietnam schon immer gewesen sei. Selbst bevor die USA ihr militärisches Engagement begannen.⁶

Diese negative Betrachtungsweise überträgt sich auf den militärischen Gegner. In der nordvietnamesischen Kampagne von ‚Vietcong 2‘ rechtfertigt die Hauptfigur das Massaker von Huế im Jahr 1968: „Jetzt wartet ein weiterer Spezialauftrag auf uns. Ich werde die Hinrichtung von Verrätern überwachen. Es sind Priester, die der Saigoner Regierung dienen (...) Aber ich bin ein Soldat, und ein Soldat muss tun, was man ihm befiehlt“.⁷ Die alte Kaiserstadt Huế, in Zentralvietnam war Schauplatz einer der größten Gräueltaten seitens kommunistischer Gruppierungen. Während der temporären Besetzung der Stadt kam es zu Ermordungen von Sympathisanten der südvietnamesischen Regierung. Eine amerikanische Spezialeinheit in ‚Call of Duty: Black Ops‘ beobachtet, wie Einheiten aus Nordvietnam 1968 in Hue unbewaffnete Studierende ermorden.⁸ Die Gegner der USA werden als Fraktionen dargestellt, die entgegen aller moralischen und militärischen Regeln handeln. Dieses Darstellungsmuster ist kulturübergreifend. Dieses Bild wird nicht nur in westlichen Produktionen vermittelt. In John Woos chinesischem Actionfilm ‚Bullet in the Head‘ werden in einer langen Szene gegen Ende des Films Gewalttaten gegen wehrlose US-Soldaten dargestellt: Vietcong-Einheiten ermorden zum Vergnügen während eines Einsatzes gefangene Gegner.⁹ Die amerikanischen Protagonisten werden in ‚Die durch die Hölle gehen‘ gezwungen gegeneinander Russisches Roulette zu spielen.¹⁰ Eine Remediatierung dieser Szene findet im digitalen Spiel ‚Conflict Vietnam‘ statt.¹¹

Nach westlicher Betrachtung werden die Stämme des Hochlandes in Vietnam unter den Namen Montagnards zusammengefasst. Auch wenn es sich um keine homogene Gruppe handelt. Ein vom Vietcong verübtes Massaker an einer kompletten Dorfgemeinschaft von Montagnards, muss in einer Mission in ‚Vietcong‘ gerächt werden.¹² Die Stammesgemeinschaften des Hochlandes werden insbesondere in amerikanischen Unterhaltungsmedien deutlich positiv als einer der wenigen Verbündeten westlicher Länder hervorgehoben. Tatsächlich existierte ein eher ambivalentes Verhältnis gegenüber den USA. Mit Beginn des Widerstands gegen die

⁵ Apocalypse Now, Francis Ford Coppola, USA 1979.

⁶ Vgl. Gebhard Hölzl/Matthias Peipp, Fahr zur Hölle Charlie. Der Vietnamkrieg im amerikanischen Film, München 1994, S. 84.

⁷ Outro, in: Vietcong 2, Pterodon, Tschechien 2005.

⁸ Call of Duty: Black Ops, Treyarch, USA 2010.

⁹ Bullet in the Head, John Woo, Hong Kong 1990.

¹⁰ Die durch die Hölle gehen, Michael Cimino, USA 1978.

¹¹ Mission 10, in: Conflict Vietnam.

¹² Mission 10, Bahnar Village, in: Vietcong, Pterodon, Tschechien 2003.

Regierung Südvietnams Ende der 1950er-Jahre rekrutierten sich die Kader der kommunistischen Bewegung aus tausenden von Stammesmitgliedern des Hochlandes.¹³ Diese Verklärung hält bis in die Gegenwart in Medien der Popkultur an. Eine junge Frau, die mit ihrer Familie aus Vietnam geflohen war, erklärt der neuen Nachbarschaft in ‚Gran Torino‘, dass die Montagnards mit den USA verbündet waren.¹⁴ In dieser Szene begegnet sie auch erstmals ihrem xenophoben Nachbarn Walt Kowalski, gespielt von Clint Eastwood.

Von den US-Streitkräften verübte Gewaltakte werden auf spielerischer Ebene kaum thematisiert. Gewalt gegen die vietnamesische Zivilbevölkerung wird nicht kritisch eingeordnet. Die mangelnde Fähigkeit zwischen Verbündeten und Gegnern zu unterscheiden, war typisch für die Erlebniswelt des US-Militärs in Vietnam.¹⁵ In ‚Conflict Vietnam‘ wird dies damit zum Ausdruck gebracht, dass ein spielbarer Charakter versehentlich einen vietnamesischen Zivilisten erschießt. Dies wird folgendermaßen kommentiert: „Verdammt, ich habe einen Dorfbewohner getötet. Ich seh einfach nicht, wer hier auf unserer Seite ist“.¹⁶ Zumindest im Film werden durch amerikanische Streitkräfte begangene Gräueltaten thematisiert. So wird in ‚Platoon‘ aus Rache über die Verluste der Einheit die Bevölkerung eines vietnamesischen Dorfes ermordet.¹⁷ Der Film ‚Platoon‘ thematisiert indirekt das Massaker von My Lai im Jahr 1968. Im Diskurs über den Vietnamkrieg ist dies eine der bekanntesten amerikanischen Gewalttaten. Im Rahmen eines Einsatzes wurde ohne ersichtlichen Grund eine vietnamesische Dorfgemeinschaft ermordet. Ein Großteil der Opfer waren Frauen und Kinder. Eine Vergewaltigung und anschließende Ermordung einer vietnamesischen Zivilistin ist der Hintergrund des Filmes die ‚Verdammten des Krieges‘.¹⁸

Die Darstellung von Vietnamesinnen ist fast ausschließlich durch Prostitution geprägt. ‚Vietcong 2‘ startet mit der Einführung des Hauptcharakters direkt im Zimmer eines Bordells.¹⁹ Im Stützpunkt der US-Truppen trifft man in ‚Shellshock Nam 67‘ im Lager auf Prostituierte, die dort ihre Dienstleistungen anbieten.²⁰ Eine vietnamesische Informantin muss sich in ‚Rambo 2‘ als Prostituierte verkleiden, um in das zu infiltrierende Kriegsgefangenenlager zu gelangen.²¹ Auffallend sind die Darstellungen der Maskulinität im digitalen Spiel und im Kinofilm. Es dominieren in den Darstellungen von Männlichkeit überhöhte Formen der körperlichen Stärke.²² Dies wird im Film

¹³ Vgl. Vatthana Pholsena, Highlanders on the Ho-Chi-Minh-Trail, in: Critical Asian Studies 3 (2008), S. 449f. (abrufbar unter: DOI: 10.1080/14672710802274151, letzter Zugriff: 10.02.2023).

¹⁴ Gran Torino, Clint Eastwood, USA 2008.

¹⁵ Vgl. Marc Frey, Geschichte des Vietnamkriegs. Die Tragödie in Asien und das Ende eines amerikanischen Traums, München 2006, S. 135f.

¹⁶ Mission 02, in: Conflict Vietnam.

¹⁷ Platoon, Oliver Stone, USA 1986.

¹⁸ Die Verdammten des Krieges, Brian De Palma, USA 1989.

¹⁹ Mission 1, in: Vietcong 2.

²⁰ Shellshock Nam 67, Guerilla Games, Niederlande 2004.

²¹ Rambo 2. Der Auftrag, George Cosmatos, USA 1985.

²² Vgl. Raya Morag, Defeated Masculinity. Post-Traumatic Cinema in the Aftermath of the Vietnam War, in: Communication Review 9/3 (2006), S. 194.

teilweise kritisch betrachtet. So erweist sich der militärische Drill in ‚Full Metal Jacket‘ als tödlicher Irrtum. Ausgerechnet im letzten Gefecht gegen eine weibliche Scharfschützin stirbt ein Großteil der amerikanischen Einheit. Während der Ausbildung hatte der Drill alles Negative mit der Weiblichkeit gleichgesetzt, zu schwache Rekruten wurden als „Frau“ feminisiert und beschimpft. Die Konfrontation im Kampf erfolgte mit einem Feind, auf den die Ausbildung nicht vorbereitete.²³ Abseits von wenigen Positivbildern wie den Bewohnern des zentralen Hochlands, erscheint Vietnam medienübergreifend als negativer Ort. Dabei wird der Kriegsgegner auf einer charakterlichen Ebene stereotypisiert, was auch für die vietnamesische Zivilbevölkerung gilt und Vietnam wird insgesamt als feindliche Umgebung dargestellt.

Kritik an der militärischen Führung

Auch die Art der Kriegsführung durch die amerikanischen Streitkräfte wird kritisiert. Vor allem die passive Haltung des US-Militärs und dessen Kriegführung ohne erkennbaren Fortschritt. Der Vietnamkrieg war davon geprägt, dass die Gegner der USA Ort und Zeit der Kampfhandlungen diktierten. Das US-Militär konnte häufig nur auf die Aktionen des Feindes reagieren. Eine strategische Initiative und Fortschrittsempfinden entstanden auf amerikanischer Seite unter diesen Umständen kaum. In ‚Vietcong‘ äußert ein Kamerad des Protagonisten seine Bedenken über die Passivität: „Wo ist die Gerechtigkeit? Die Gelben sind immer eifrig und wir sitzen auf unseren Ärschen und lassen sie mit ihren Mörsern üben. Scheiße verdammt!“.²⁴ In ‚Shellshock Nam 67‘ gibt es Kämpfe um einen alten Gefängnis-komplex. Die amerikanischen Einheiten ziehen nach der siegreichen Eroberung wieder ab. Ein Mitglied der amerikanischen Einheit äußert wütend: „Tomkins starb für diesen Haufen beschissener Backsteine und jetzt verlassen wir es einfach“.²⁵ Eine ähnliche Szene findet sich in ‚Hamburger Hill‘. Dort wird der namensgebende Hügel nach der erfolgreichen Eroberung durch amerikanische Einheiten verlassen. Im Film sterben fast alle Hauptpersonen. Die Opfer waren umsonst.²⁶

Die negativen Einstellungen durch ehemalige Kriegsteilnehmer gegenüber dem Kriegseinsatz in Vietnam spiegelten sich vor allem in der Reflexion nach Ende der Einsatzzeit wider. 1967 gründete sich die Organisation ‚Vietnam Veterans against the War‘ (VVAW). In verschiedenen Tribunalen wurde die amerikanische Militärführung kritisiert. Die Vorgaben der US-Politik waren nach Meinung von VVAW einer der Gründe für die vielen Kriegsverbrechen in Vietnam verantwortlich. Bekanntgewordene Verbrechen wie My Lai (1968) waren nur die Spitze des Eisberges. Durch öffentlichkeitswirksame Aktionen machte VVAW auf sich aufmerksam. Dazu gehörte

²³ Full Metal Jacket, Stanley Kubrick, USA 1987.

²⁴ Mission 8, Funksender, in: Vietcong.

²⁵ Mission 4, Nightwatch, in: Shellshock Nam 67.

²⁶ Vgl. Hamburger Hill, John Irving, USA 1987.

beispielsweise die Besetzung der Freiheitsstatue 1971. Auch warfen Mitglieder von VVAW ihre militärischen Auszeichnungen in der Öffentlichkeit medienwirksam weg.²⁷

Zusammenfassend wird also der Vietnamkrieg in Film und Spiel als Konflikt ohne Fortschritt empfunden. Begründet wird dies durch die fehlende Initiative der militärischen Führung, die ebenso auch als ein Mangel an Kompetenz gedeutet wird.

Kritik an der amerikanischen Administration

Die US-Militärs haben schon früh der amerikanischen Regierung vorgeworfen, dass sie für die Niederlage verantwortlich sei.²⁸ In vielfacher Hinsicht wird auf diese Behauptung in den Unterhaltungsmedien Bezug genommen. Im Abspann von ‚Vietcong 2‘ sitzt der Hauptcharakter vor einem Fernseher und sieht dort Berichte über den Vietnamkrieg. In dieser Szenerie sagt der Hauptcharakter: „Verdammte Politiker! So viele Leben, so viele Freunde. Tot, für nichts und wieder nichts. Wie soll man gewinnen, wenn die einen nicht lassen?“²⁹ Auf die durch die amerikanische Politik eingeschränkten militärischen Möglichkeiten spielt ‚The Hell in Vietnam‘ an. In einer Mission soll ein Kloster nahe der entmilitarisierten Zone zwischen Südvietnam und Nordvietnam angegriffen werden. Die amerikanische Politik schränkt die erlaubten militärischen Mittel ein. Dies geht zu Lasten der Sicherheit der beteiligten amerikanischen Einheiten. Grund sind Bedenken bezüglich der öffentlichen Wahrnehmung der USA. In Bezug auf die mangelnde Unterstützung schreibt der Hauptcharakter in seinen Aufzeichnungen: „Auch keine Artillerie. Niemals! Die ganze Welt hätte auf die barbarischen Amerikaner gezeigt, die ein Weltkulturerbe zerbomben“.³⁰

Vor allem im konservativen Klima in den USA der 1980er-Jahre erschienen viele Filme mit einer klaren politischen Botschaft. Geprägt war die politische Stimmung durch die Politik von US-Präsident Ronald Reagan (1981-1989). Traditionelle Werte wie Religion, Familie und Freiheit erhielten auftrieb. In der Außenpolitik war die Haltung gegenüber dem Kommunismus konfrontativ. Dies galt vor allem gegenüber dem ehemaligen Kriegsgegner Vietnam. In ‚Rambo‘ geht es um einen obdachlosen Veteranen, der desillusioniert durch die USA zieht. In einer amerikanischen Kleinstadt kommt es zu einem Konflikt mit der örtlichen Polizei. Am Ende sagt der namensgebende Protagonist: „Es ist nicht mein Krieg gewesen. Ihr wolltet es so, ihr habt angefangen! Ich habe nur alles getan, um zu gewinnen, aber irgendjemand ließ uns nicht gewinnen“!³¹

In der Fortsetzung ‚Rambo 2: Der Auftrag‘ reist John Rambo in geheimer Mission in das Vietnam der Nachkriegszeit. Dort soll nach Beweisen für die Existenz von amerikanischen Kriegsgefangenenlagern gesucht werden. Im Film ist es der amerikanische Bürokrat Murdock von der CIA, der Rambo verrät und die Mission zum

²⁷ Vgl. Rolf Steininger, *Der Vietnamkrieg*, Frankfurt a. M. 2004, S. 100.

²⁸ Vgl. ebd., S. 69.

²⁹ Abspann, in: *Vietcong 2*.

³⁰ Mission 6, *Das Lächeln des Buddha*, in: *The Hell in Vietnam*, City Interactive, Polen 2007.

³¹ *Rambo*, Ted Kotcheff, USA 1982.

Scheitern bringen möchte.³² Auch wenn die Rambo-Filme ein vereinfachtes Weltbild transportieren, sind sie in ihrer Aussage deutlich. Die Rambo-Filme sind eine Projektionsfläche verschiedener filmgeschichtlicher- und politischer Aspekte. Im übertragenen Sinn ist Rambo ein Rächer gegen die amerikanische Administration, die das US-Militär um den Sieg in Vietnam gebracht hat.³³

Eine ähnliche Schlussfolgerung trifft ‚Saigon - der Tod kennt kein Gesetz‘. Hierbei handelt es sich um einen Kriminalfilm der 1968 in der südvietnamesischen Hauptstadt spielt. Dort wird ein Prostituiertenmörder gesucht. Am Ende kann die amerikanische Militärpolizei einen Mann aus der militärischen Führungsschicht als Täter ermitteln.³⁴ Diese Filme spielen auf den Stereotyp vom Schuldigen aus der amerikanischen Führungsschicht an. Die US-Regierung wird in Filmen über den Vietnamkrieg oft als korrupt und inkompetent dargestellt. Indirekt wird damit auf die These angespielt, dass man den Vietnamkrieg hätte gewinnen können, wenn die amerikanische Politik das US-Militär nicht eingeschränkt hätte.³⁵ Nach Ende des Krieges fühlten sich viele Veteranen von der US-Politik alleine gelassen. Trotz der Tatsache, dass viele ihre Gesundheit für ihr Land geopfert hatten, gab es wenig Wertschätzung. Die Wut richtet sich aus dieser Perspektive vielfach gegen die ehemaligen Entscheidungsträger, die das Militär trotz aller Opfer aus dieser Perspektive um ihren Sieg gebracht hatten. Maßgeblich dazu beigetragen hatten die Widersprüche zwischen militärischen Alltag und Medienberichterstattung.

Somit steht die amerikanische Politik im Mittelpunkt der Kritik, insbesondere aus filmischer Perspektive. Vor allem Filme aus den 1980er-Jahren sind als Produkt einer konservativen Strömung der amerikanischen Gesellschaft zu sehen und die Spiele greifen diese Narration in vielfacher Hinsicht auf.

Medienkritik

Die Rezeption der medialen Berichterstattung über den Vietnamkrieg ist Teil der Kritik im digitalen Spiel. Bedeutsam sind vor allem unterschiedliche Perspektiven der Wahrnehmung. Vor allem zwischen dem amerikanischen Militär und der amerikanischen Öffentlichkeit in der Heimat. Dies ist ein besonderes Element der medienspezifischen Betrachtung über den Vietnamkrieg. In digitalen Spielen mit anderem historischem Hintergrund spielt die Heimatfront eine untergeordnete Rolle. ‚Men of Valor‘ legt etwa großen Wert auf die Unterschiede zwischen dem Erleben in Vietnam und der Wahrnehmung der Ereignisse aus Sicht der Heimatfront. Am Beginn jeden Kapitels lässt sich die Korrespondenz des Hauptcharakters mit seiner Familie lesen. Sie sind ein Mechanismus um die Ladezeit zu überbrücken. Die Briefe geben Einblick in das Innere des Protagonisten. Auch wird der historische Kontext des Spiels deutlicher. Das Lesen

³² Rambo 2.

³³ Vgl. Hölzl/Peipp, Charlie, 1994, S. 202f.

³⁴ Saigon – Der Tod kennt kein Gesetz, Christopher Crowe, USA 1988.

³⁵ Vgl. Hölzl/Peipp, Charlie, 1994, S. 196.

der Briefe ist abseits der notwendigen Ladezeit optional. Als Vermittler zwischen dem Krieg und der Heimat dienen die Medien.

In ‚Men of Valor‘ begleitet in einer Mission ein Kamerateam die militärische Einheit. Auf dem Weg zu einem südvietnamesischen Dorf stirbt ein Mitglied einer amerikanischen Militäreinheit durch eine ausgelegte Falle. Als das US-Militär das Dorf erreicht, reagiert die vietnamesische Dorfgemeinschaft feindselig. Die amerikanische Einheit wird angegriffen. Als der Angriff abgewehrt wurde, zündet die amerikanische Einheit auf Befehl die Häuser des Dorfs an. Das Reporterteam verdreht die Ereignisse. Im Nachrichtenbeitrag wird behauptet, dass die US-Einheit das friedliche Dorf aus Rache für den getöteten Kameraden angegriffen hat. Das Anzünden geschah aus einem Motiv der persönlichen Rache und nicht aufgrund eines Befehls.³⁶ Der Vater des Protagonisten bringt durch einen TV-Bericht die Ereignisse in Vietnam mit früheren rassistischen Gewalttaten in den USA in Verbindung. Das Spiel verknüpft den Rassismus-Diskurs innerhalb der USA mit dem Vietnamkrieg. Beide Diskurse haben die Gemeinsamkeit, dass sich Gewalt gegen nicht-weiße Menschen richtet. An seinem Sohn schreibt er, dass es ihn an etwas erinnert, was ihm seine Großmutter aus den 1920er-Jahren in Tulsa berichtet habe. Dort brannten weiße Rassisten die Häuser der afroamerikanischen Stadtbevölkerung ab.³⁷ Das Massaker von Tulsa im Mai 1921 war lange Zeit vergessen. Initial für die Ereignisse war ein Zeitungsbericht bezüglich der angeblichen Vergewaltigung einer weißen Frau. Es kam zu Ausschreitungen seitens eines weißen Lynchmobs. Da der Beschuldigte laut Medien ein afroamerikanischer Mann war, geriet die Schwarze Stadtbevölkerung ins Visier von Rassisten.

Diese mediengeschichtliche Darstellung basiert auf einem realen Vorbild. 1965 begleitete Journalist Morley Safer amerikanische Einheiten auf einer Mission. Am Ende wurde ein Dorf abgebrannt, weil es ein Rückzugsort des Feindes war. Im Medienbeitrag erklärte Morley Safer, dass sich in dem Dorf nur Frauen und Kinder befunden hätten und es fragwürdig sei, ob man die vietnamesische Zivilbevölkerung mit dieser Maßnahme von der militärischen Unterstützung der USA überzeugen könnte.³⁸

Der Journalismus wird in den digitalen Spielen negativ dargestellt. In ‚Shellshock Nam 67‘ gerät ein leichtsinniger Journalist in feindliche Gefangenschaft. Die Rettungsaktion durch das US-Militär fordert nicht nur amerikanische Opfer. Viele vietnamesische Dorfbewohner kommen bei dem Angriff ums Leben.³⁹ ‚Vietcong 2‘ spielt fast ausschließlich im städtischen Umfeld. Die Ereignisse finden während der Tet-Offensive 1968 statt. Handlungsort ist die Stadt Huế, die während der Tet-Offensive zeitweise von nordvietnamesischen Truppen besetzt wurde. Die Ereignisse um das vietnamesische Neujahrsfest Tet gelten als Wendepunkt des Vietnamkrieges. Militärisch war die gemeinsame Aktion von Vietcong und in geringeren Umfang der Streifkräfte Nordvietnams eine Niederlage. Der zeitgleiche Überfall auf Städte und wichtige

³⁶ Mission 2, Clearing the Hamlet, in: Men of Valor, 2015 Games, USA 2004.

³⁷ Ebd.

³⁸ Vgl. Daniel Hallin, The Uncensored War. The Media and Vietnam, Oxford 1986.

³⁹ Mission 2, Hearts and Minds, in: Shellshock Nam 67.

Infrastruktur, konnte zurückgeschlagen werden. Mediale führten die Bilder in den amerikanischen Nachrichten zu einem Meinungsumschwung der US-Bevölkerung. Die positiven Berichte von militärischer Führung und US-Regierung erwiesen sich als falsch. In einigen Missionen muss ein Journalist beschützt werden, der die ohnehin gefährliche Situation noch schwieriger macht.⁴⁰

Der Zweifel an der Berichterstattung der Medien ist nicht nur auf den zivilen Journalismus beschränkt. Als Reaktion auf einen Beitrag des amerikanischen Militärsenders schreibt Hauptcharakter Steve Hawkins in sein Tagebuch: „Würde ich das glauben, was mir das Armee-Radio die ganze Zeit in die Ohren dröhnt, hätten wir die Kommies schon längst besiegt“.⁴¹ Dean, der Protagonist aus ‚Man of Valor‘, warnt vor den Informationen aus den Medien: „Ich weiß, dass die Nachrichten, die ihr hört, nicht gut sind. Aber erinnert euch, dass ihr nur die eine Seite bekommt“.⁴²

Die Medien stehen bei der Diskrepanz zwischen Militär und Heimatfront im Fokus, was nicht verwundert. Befürworter des Vietnamkrieges machen bis in die Gegenwart Medien und Universitäten für die amerikanische Niederlage verantwortlich. Die Medien sollen ein verzerrtes Bild des Krieges vermittelt haben, was zu mangelnder Unterstützung für die kämpfenden Truppen führte. Die protestierenden Studierenden hätten das innenpolitische Klima der USA vergiftet.⁴³ Bis zur Tet-Offensive 1968 war ein Großteil der amerikanischen Medien für den Krieg. Kritische Stimmen gab es in wenigen liberalen Printmedien wie New York Times, Boston Globe oder Newsweek.⁴⁴ Allerdings trug die Medienberichterstattung dazu bei, dass die Distanz zwischen der amerikanischen Bevölkerung und dem US-Militär wuchs. Vor allem bei der schweigenden Mehrheit der US-Bevölkerung, die sich nicht an Anti-Kriegsdemonstrationen beteiligte. Der stetige Informationsfluss und die einseitige Berichterstattung waren eine Quelle der zunehmenden Kriegsmüdigkeit der US-Bevölkerung.⁴⁵

Die Diskrepanz zeigt sich heute auch in anderer Hinsicht. Amerikanische Veteranen-Vereinigungen wollen nicht ausschließlich auf die geschichtliche Aufarbeitung der Universitäten vertrauen. Da die Universitäten Zentren der Antikriegsbewegung waren, haben die amerikanischen Veteranen-Vereinigungen mittlerweile eigene Projekte initiiert, die die Geschichte des Vietnamkriegs aus Sicht der Veteranen aufarbeiten.⁴⁶ So sichert das ‚Vietnam Center and Archive‘ Dokumente zur Geschichte einzelner militärischer Einheiten. Für die Forschung stellt dies eine wichtige Ergänzung dar. Vor allem im Vergleich zu den offiziellen Aufzeichnungen der US-Regierung. In den filmischen Inspirationsquellen für die digitalen Spiele findet sich die Kritik an die Medien in vielfacher Hinsicht wieder. In ‚Apocalypse Now‘ sieht man nach

⁴⁰ Mission 1, in: Vietcong 2.

⁴¹ Mission 9, Po Tlong Karai, in: Vietcong.

⁴² Mission 11, Tet Offensive, in: Men of Valor.

⁴³ Vgl. Frey, Geschichte des Vietnamkriegs, S. 150.

⁴⁴ Vgl. ebd., S. 151.

⁴⁵ Vgl. Stephen Maxner, Die USA und Vietnam, in: Aus Politik und Zeitgeschichte 27 (2008), S. 28.

⁴⁶ Vgl. ebd., S. 29.

der Szene des Helikopter-Angriffs auf ein vietnamesisches Dorf eine Gruppe von Medienschaffenden. Diese rufen dem Protagonisten Benjamin Willard zu, dass er weiterkämpfen soll, damit es echt aussehe.⁴⁷ ‚Full Metall Jacket‘ zeigt zwei Redaktionssitzungen der Medien, in denen Journalisten sollen Artikel zur Veröffentlichung auswählen. Die Arbeit der Medien besteht daraus, dass Berichte des Militärs positiv dargestellt werden und negative Fakten aus Eigenrecherche verheimlicht werden.⁴⁸ Der Regisseur des Films, Stanley Kubrick, hat die Szene mit den Medien ganz bewusst gedreht. Nach seiner Ansicht wurde der Krieg durch die Medien verloren. Der Journalismus habe ein durch die amerikanische Regierung manipuliertes Bild der Vorgänge vermittelt.⁴⁹

Den Charakteren der digitalen Spiele ist die Diskrepanz der Wahrnehmung gegenüber der Heimat bewusst. Diese Diskrepanz wird reflektiert und bewertet. Im Abspann von ‚Men of Valor‘ äußert sich der Hauptcharakter Dean zur amerikanischen Zivilbevölkerung, indem er sagt: „Viele Zivilisten haben nicht verstanden, was im Krieg geschehen ist. Sie wollten es nicht verstehen.“⁵⁰ Eine ähnliche Art der Ablehnung fühlt auch eine der Hauptpersonen ‚Hamburger Hill‘. Kurz vor der entscheidenden Schlacht erhält er von seiner Freundin einen Brief. Sie kündigt ihm darin an, dass sie den Briefwechsel einstellen wird, da ihre Freunde vom College behaupten, dass es unmoralisch sei einem Militärangehörigen in Vietnam zu schreiben.⁵¹ In einem Briefwechsel in ‚Air Conflicts: Vietnam‘ kündigt die Tochter eines amerikanischen Piloten an, dass sie ihm nicht schreiben wird, da ihr Vater unschuldige Menschen tötete und die amerikanische Regierung nicht mehr nach den Wünschen der amerikanischen Bevölkerung handle.⁵²

Insgesamt werden die Medien damit übergreifend negativ dargestellt und dem Journalismus wird in diesem Kontext eine fatale Rolle als Übermittler falscher Nachrichten zugeschrieben. Dieses verzerrte Informationsbild ist in der Verarbeitung durch die Unterhaltungsmedien ein gewichtiger Grund für die Kriegsniederlage.

Amerikanische Selbstwahrnehmung als Opfer des Krieges

Die Geschichte der Veteranen des Vietnamkriegs ist vielfach auch als eine Geschichte der amerikanischen Opfer dargestellt worden. Grundlage dafür boten viele Probleme bei der Rückkehr in das Zivilleben, wie die ca. 500.000-800.000 Veteranen aus dem Vietnamkrieg, die unter dem Posttraumatischen-Stresssyndrom litten. Anfang der 1990er-Jahre waren von insgesamt 750.000 erfassten Obdachlosen ein großer Teil

⁴⁷ Apocalypse Now.

⁴⁸ Full Metall Jacket.

⁴⁹ Vgl. Hölz/Peipp, Charlie, S. 131f.

⁵⁰ Abspann, in: Men of Valor.

⁵¹ Hamburger Hill.

⁵² Mission Thunderhead, in: Air Conflicts: Vietnam, Gamers Farm, Slowakei 2013.

Kriegsheimkehrer des Vietnamkriegs.⁵³ Diese Stilisierung als Opfer des Kriegs fand Ausdruck in der kontroversen Diskussion um einen nationalen Gedenkort für den Vietnamkrieg. Als erste Entwürfe bekannt wurden, bezeichneten viele der ehemaligen Militärangehörigen die Pläne als Ausdruck der Schande eines sieglosen Kriegs.⁵⁴ Als Förderer des Denkmals kritisierte der ‚Veterans Memorial Fund‘ das Design als zu „asiatisch“ und auch die asiatische Abstammung der Architektin Maya Lin war Gegenstand der Kritik.⁵⁵ Trotz aller Kontroversen hat das Vietnam Memorial seinen festen Platz in der amerikanischen Erinnerungskultur. Die schlicht gehaltene Gedenkstätte gehört mit jährlich zwei Millionen Besucher:innen zu einer der am meisten frequentierten Erinnerungsorte in der amerikanischen Hauptstadt.⁵⁶

Im digitalen Spiel wird hauptsächlich auf die psychischen Folgen des Einsatzes in Vietnam Bezug genommen. Der Hauptcharakter des Spiels ‚Made Man‘ leidet seit seinem Einsatz unter psychischen Problemen. Von seinen Erinnerungen berichtet der Hauptcharakter: „Ich habe diese Flashbacks. Die Helikopter, die Sümpfe und jeden Motherfucker, der mich versuchte zu töten wie ein Tier. Mein Körper ist in Carolina, aber mit meinem Kopf bin ich zurück in Vietnam“.⁵⁷ Das Intro von ‚Shellshock Nam 67‘ berichtet davon, dass niemand nach seinem Einsatz in Vietnam ohne Angst sei.⁵⁸ Das Ende des Spiels ‚Conflict Vietnam‘ verweist auf die psychischen Langzeitfolgen des Einsatzes. Der Hauptcharakter berichtet von seinen Schlafproblemen: „Der Krieg ist vorbei für die Generäle und Politiker. Für die, die kämpften, geht der Krieg weiter, wenn sie ihre Augen schließen und versuchen zu schlafen.“⁵⁹

Die Darstellung des leidenden Veteranen aus dem Vietnamkrieg ist eines der Hauptmotive des amerikanischen Kinos. Eine der ersten Produktionen mit diesem thematischen Schwerpunkt war ‚Taxi Driver‘. Dort geht es um einen Veteranen aus dem Vietnamkrieg, der einsam und ruhelos in New York City als Taxifahrer arbeitet. Seine Gefühle sind so abgestumpft, dass er nur noch in Extremen denken kann. Die angestaute Wut entlädt sich am Ende in einer Gewalttat gegen Kriminelle.⁶⁰ Der Veteran Eriksson bekommt am Beginn des Films ‚Die verdammten des Krieges‘ beim Anblick einer Frau mit asiatischen Gesichtszügen einen „Flashback“, der die schrecklichen Erinnerungen an den Einsatz in Vietnam ins Gedächtnis ruft.⁶¹ In ‚Coming Home‘ dreht sich die Handlung um den Heimkehrer Bob Hyde aus dem Vietnamkrieg, der durch den Krieg nur noch in Denkmustern des Militärs denken kann und emotionale Kälte ausstrahlt.⁶² Auch der ‚Full

⁵³ Vgl. Steininger, *Der Vietnamkrieg*, S. 62.

⁵⁴ Vgl. Marita Sturken, *Tangled Memories. The Vietnam War, the AIDS Epidemic and the Politics of Remembering*, Berkeley 1997, S. 51.

⁵⁵ Vgl. ebd., S. 55.

⁵⁶ Vgl. Steininger, *Vietnamkrieg*, S. 62.

⁵⁷ *Mission Vietnam Eggs*, in: *Made Man*, Silverback Studios, UK 2006.

⁵⁸ Intro, in: *Shellshock Nam 67*.

⁵⁹ *Abspann*, in: *Conflict Vietnam*.

⁶⁰ *Taxi Driver*, Martin Scorsese, USA 1976.

⁶¹ *Die Verdammten des Krieges*.

⁶² *Coming Home*, Hal Ashby, USA 1978.

Metall Jacket' spielt auf Probleme bei der Wiedereingliederung in das zivile Leben an. Durch den militärischen Drill wurde die zivile Persönlichkeit zerstört und den Soldaten ein vereinfachtes Weltbild beigebracht, das keine Gegensätze mehr zulässt.⁶³ Dieses Denken in Extremen mag für den militärischen Alltag essentiell sein. Im Zivilleben kann schwerlich eine einzelne Entscheidung ausschließlich nach den Kriterien richtig oder falsch getroffen werden. Solche Denkmuster sind vielmehr hinderlich für die Komplexität des Alltags.

Kennzeichnend für amerikanische Produktionen über den Vietnamkrieg sind also durch die Erlebniswelt der Gewalt gebrochene Charaktere, für die die Rückkehr in das Leben vor dem Kriegseinsatz meistens unmöglich ist. Auch wenn die individuellen Probleme vielfältig sind, so besteht die übergreifende Gemeinsamkeit dieser Problembilder in der Unfähigkeit, diese Hemmnisse zu überwinden.

Charakterliche Weiterentwicklungen

Digitale Spiele mit Kriegsszenarien enden häufig mit dem Sieg über den Gegner. Die persönliche Geschichte der Hauptperson hat mit dem Sieg einen Endpunkt erreicht. Selten erfährt man weitere Einzelheiten über das Leben von wichtigen Spielcharakteren. Dass digitale Spiele über den Vietnamkrieg nicht mit einem Sieg enden, liegt an der historischen Realität. Auch die Tatsache, dass die Narration an dem Erleben der Soldaten ausgerichtet ist, macht ein detailliertes Beschreiben der Lebensumstände plausibel. Es verweist aber auch darauf, dass der Krieg für die Militärangehörigen in einem größeren Kontext zu sehen ist. Der Krieg hat seine Spuren hinterlassen.

Aus der Kontroverse über den Umgang mit den Vietnam-Veteranen und auch die vielen Beispiele für eine problematische Rückkehr in das Zivilleben, ergibt sich dieses erzählerische Interesse. Auch für die Veteranen aus anderen amerikanischen Kriegen war die Wiedereingliederung in das Zivilleben schwierig. Allerdings hat der militärische Sieg oft zu einer positiven Einstellung seitens der amerikanischen Gesellschaft gegenüber ehemaligen Kriegsteilnehmenden geführt. Im Rückblick erscheint dieser Prozess positiver als er sich im Einzelfall darstellte. Selbst über den in der amerikanischen Erinnerungskultur positiv erinnerten Zweiten Weltkrieg existieren viele Mythen. Auch unter den Rückkehrenden dieses Krieges gab es Schwierigkeiten bei der gesellschaftlichen Eingliederung und psychische Beschwerden waren weit verbreitet.⁶⁴ Im Fall des Zweiten Weltkriegs sind die gestiegenen Scheidungsraten ein Beleg dafür. 1940 betrug die Gesamtzahl der Scheidungen in den USA 264.000, 1945 stieg die Anzahl der Scheidungen auf 485.000. Ein Jahr nach Kriegsende erreichte betrug die Gesamtzahl der Scheidungen sogar 610.000 im Jahr.⁶⁵

⁶³ Vgl. Nicole Weigel-Klinck, Die Verarbeitung des Vietnam-Traumas im US-Amerikanischen Spielfilm seit 1968, Coppengrave 1996, S. 98.

⁶⁴ Vgl. Sturken, Tangled Memories, S. 65.

⁶⁵ Vgl. Andreas Etges, The Best War Ever? Der Deutungswandel des Zweiten Weltkriegs in US-amerikanischen Filmen am Beispiel von The Best Years of our Lives und Saving Privat Ryan, in: Bernhard

Vietnam ist in den digitalen Spielen ein Ort, der die weitere charakterliche Entwicklung maßgeblich beeinflusst. Es überwiegen allerdings negative Weiterentwicklungen. In vielen Unterhaltungsmedien gilt der Kriegseinsatz in Vietnam als Ausgangspunkt für eine kriminelle Karriere. In ‚Made Man‘ und ‚Mafia 3‘ ist der Vietnamkrieg Startpunkt in die Kriminalität. Der Hauptcharakter aus ‚Conflict Vietnam‘ berichtet im Abspann über den weiteren Werdegang seiner ehemaligen Einheit. Auf der Suche nach seinen Kameraden erfuhr er, dass der weitere Lebensverlauf eher ambivalent war. Einer von ihnen schloss sich nach seiner Rückkehr in die USA den Black Panthers an und als Mitglied einer militanten Strömung der politischen Bewegung der ‚Black Panthers‘ starb dieser ehemalige Kamerad dann bei einer Schießerei mit dem FBI. Dieses dargestellte Narrativ eines Afroamerikaners, der nur durch den Einsatz von Gewalt politisch partizipiert, ist natürlich eindeutig fragwürdig. Ein anderes Mitglied der Einheit lebte einsam in den Rocky Mountains in einer abgelegenen Hütte.⁶⁶ Die Verbindung vom Einsatz in Vietnam und krimineller Karriere ist wirkungsmächtig. Nicht nur auf das Genre der Kriegsspiele ist diese Art der Erzählung beschränkt. Mit Phil Cassidy ist im Open-World-Spiel ‚Grand Theft Auto: Vice City‘ ist ein Veteran des Vietnamkriegs Komplize bei diversen Verbrechen.⁶⁷

Auch medienübergreifend lässt sich diese Narration nachweisen. In der Fernsehserie ‚A-Team‘ ist der Vietnamkrieg Ausgangspunkt für ein Leben im Verborgenen. Das namensgebende A-Team wird von der US-Regierung fälschlicherweise beschuldigt, Kriegsverbrechen in Vietnam begangen zu haben.⁶⁸ Für Karate-Trainer John Kreese aus der Serie ‚Cobra Kai‘ wird in einem Rückblick der Vietnamkrieg zu dem Ort, an dem sein moralischer Verfall begann.⁶⁹

Der Einsatz im Vietnamkrieg ist nur bei wenigen Personen der Ausgangspunkt einer positiven Zukunft. Nach Ende des Kriegseinsatzes in Vietnam ist ‚Forrest Gump‘ nicht nur Kriegsheld, sondern später auch Millionär.⁷⁰ Positiv erwähnt wird im digitalen Spiel das Gemeinschaftsgefühl innerhalb des US-Militärs. Vietnam wird als Ort wahrgenommen, der damals bestehende Rassen- und Klassengrenzen überwunden hat. Der Hauptcharakter aus ‚Mafia 3‘, ein junger Afroamerikaner, beschreibt im Ankündigungs-Trailer Vietnam als den Ort, wo er erstmals seine wahren Brüder fand. Der ebenfalls afroamerikanische Dean aus ‚Men of Valor‘ beschreibt das Gemeinschaftsgefühl in Vietnam folgendermaßen: „Ich liebe alle meine Brüder. Egal wie viel Zeit und Entfernung zwischen uns ist, die Typen werden immer für mich da sein“.⁷¹

Im Film über den Vietnamkrieg wird das Element der militärischen Gemeinschaft differenzierter dargestellt. Eine positive Sichtweise zeigt der Film ‚Rambo‘, an dessen Anfang John Rambo seine ehemaligen Kameraden sucht und dazu durch die ganzen USA

Chiari/Matthias Rogg/Wolfgang Schmidt (Hrsg.), Krieg und Militär im Film des 20. Jahrhunderts, München 2009, S. 165.

⁶⁶ Abspann, in: Conflict Vietnam.

⁶⁷ Grand Theft Auto: Vice City, Rockstar Games, USA 2002.

⁶⁸ The A-Team, Universal TV, USA 1983–1987.

⁶⁹ Cobra Kai, Staffel 3, Folge 6 Königskobra, Steven Tsuchida, USA 2021.

⁷⁰ Forrest Gump, Robert Zemeckis, USA 1994.

⁷¹ Abspann, in: Men of Valor.

zieht.⁷² In ‚Platoon‘ zeigt sich ein differenziertes Bild bezüglich der militärischen Gemeinschaft. Hauptcharakter Chris Taylor beschreibt seine Kameraden am Ende des Films: „Wir haben nicht gegen den Feind gekämpft, wir haben gegen uns selbst gekämpft, der Feind war in uns“.⁷³ Eine explizite Negativzeichnung zeigt der Film ‚Die Verdammten des Krieges‘. Der Soldat Eriksson wird Zeuge mehrerer Verbrechen seiner Einheit. Als er dies meldet, gerät er selbst in Lebensgefahr. Der Film endet zwar damit, dass die Täter von einem amerikanischen Militärgericht verurteilt werden, aber Eriksson gilt dennoch als Verräter, der auch nach Ende des Dienstes in Vietnam die Rache seiner ehemaligen Einheit fürchten muss.⁷⁴

Vietnam scheint zumindest auf filmischer Ebene auch ein Ort der Wiederkehr zu sein. So kehrt John Rambo in einem Film der Reihe nach Vietnam zurück, um Jahre nach Ende des Krieges amerikanische Kriegsgefangene zu retten.⁷⁵ Mit demselben Motiv reist Chuck Norris in ‚Missing in Action‘ nach Kriegsende in die wiedervereinigte sozialistische Republik Vietnam.⁷⁶ Die Rückkehr nach Vietnam soll in diesem Kontext die amerikanische Kriegsniederlage zumindest im Film relativieren. Wenn das Streben nach einem militärischen Sieg in der Vergangenheit erfolglos war, kann die USA zumindest durch die Demaskierung der Untaten der vietnamesischen Regierung ihre verlorene Glaubwürdigkeit wiederherstellen. Diese Filme sind im Sinne der US-Politik nach Ende des Vietnamkriegs zu verstehen. Die ungeklärte Frage nach vermissten US-Militärangehörigen sorgte in der amerikanischen Öffentlichkeit für Aufruhr. Ingeheim hofften die Reagan-Regierung und auch spätere US-Administrationen durch eine politische- und wirtschaftliche Blockade einen Zusammenbruch des kommunistischen Regimes in Hanoi herbeizuführen.⁷⁷ Dies betraf vor allem amerikanische Bemühungen, die sozialistische Republik Vietnam nach Kriegsende politisch zu isolieren. Wichtige wirtschaftliche Unterstützungen durch internationaler Hilfsangebote wurden verhindert. Eine Rückkehr aus zunächst touristischer Perspektive erfolgt im Netflix-Film ‚Da 5 Bloods‘. Der Urlaubsausflug der Kriegsveteranen führt im Laufe des Films zu einer Konfrontation mit einer kriminellen Gruppierung, die für einen Großteil der Touristengruppe tödlich endet.⁷⁸

In den großen Verbänden hatten die Veteranen des Vietnamkriegs Schwierigkeiten. Durch die zunehmende Unpopularität des Vietnamkriegs wurden die Vietnam-Veteranen zu Außenseitern innerhalb der Veteranen-Verbände.⁷⁹ Heute bestehen viele verschiedene Zusammenschlüsse, in denen sich die Veteranen des Vietnamkriegs organisiert haben. Einige dieser Vereinigungen sind nach den ehemaligen

⁷² Rambo.

⁷³ Platoon.

⁷⁴ Die Verdammten des Krieges.

⁷⁵ Rambo 2.

⁷⁶ Missing in Action, Joseph Zito, USA 1984.

⁷⁷ Vgl. Frey, Geschichte des Vietnamkriegs, S.229f.

⁷⁸ Da 5 Bloods, Spike Lee, USA 2020.

⁷⁹ Vgl. Maxner, Die USA, S. 28.

Truppenteilen des US-Militärs strukturiert. So sind beispielsweise in der "Vietnam Helicopter Pilots Association" über 10.000 Personen organisiert.⁸⁰

Einige der Organisationen der Veteranen haben darüber hinaus eine klare politische Ausrichtung und beteiligen sich auch am politischen Geschehen in den USA. Die Organisation der ‚Swift Boat Veterans for Truth‘ versuchte im Jahr 2004 die Kandidatur um das Präsidentenamt des Demokraten John Kerry zum Scheitern zu bringen. Dazu zählten das Verfassen von Büchern und Zeitschriftartikeln, die den Militärdienst von John Kerry in Vietnam bezweifelten. Im Verbund mit anderen konservativen Autoren bemüht sich die Organisation ‚Swift Boat Veterans for the truth‘ auch darum, dass offizielle Geschichtsbild über den Vietnamkrieg nach ihren Vorstellungen darzustellen. Dies bezieht sich besonders darauf, dass für Veteranen des Vietnamkriegs wenig schmeichelhafte Fakten in Frage gestellt werden. Dazu zählen unter anderen die Themen Obdachlosigkeit, Kriminalität oder psychische Krankheiten.⁸¹ Im medialen Kontext sind es aber gerade diese Themen, die das Bild ehemaliger Kriegsteilnehmer des Vietnamkriegs prägen, und insbesondere auch innerhalb der digitalen Spiele sind es solche negativen Bilder, die kennzeichnend für Vietnam-Veteranen sind.

Auf der persönlichen Ebene erscheint Vietnam folglich als Ort, der dem weiteren Leben der (ehemaligen) Kombattanten auf amerikanischer Seite eine negative Wendung gegeben hat. Nur selten lassen sich aus dem Einsatz im Vietnamkrieg Erfolgsgeschichten ableiten. Film und Spiel ähneln sich in dieser Darstellungsweise - wenngleich die filmische Reflexion durchaus vielfältiger ist.

Schlussbetrachtungen

Das digitale Spiel zum Vietnamkrieg übernimmt ungefiltert die Narrative der filmischen Vorbilder. Diese Narrative beinhalten Gedankengut, das als geschichtsrevisionistisch eingestuft werden kann. Im Kern drehen sich diese Inhalte um eine Sinnsuche nach den Gründen der amerikanischen Niederlage in Vietnam. Kennzeichnend ist, dass Vietnam als negativer Ort der Erinnerung dargestellt wird. Das weitere Leben der Kriegsteilnehmenden erhielt über den Kriegseinsatz hinaus eine negative Richtung. Hauptschuldig für die Kriegsniederlage ist nach Lesart der digitalen Spiele der Journalismus, denn die Medien sollen ein verfälschtes Bild des Krieges dargestellt haben. Diese Vorwürfe wurden schon zu Zeiten des Vietnamkonfliktes vor allem vom US-Militär verbreitet. Gegenstand von Kritik sind im digitalen Spiel auch die militärische Führung und die amerikanische Regierung. Im Kontext der amerikanischen Erinnerungskultur kann von der US-Version einer „Dolchstoßlegende“ gesprochen werden. Analog zu Erklärungen deutscher Militärs am Ende des Ersten Weltkriegs, werden die eigene Schuld und Fehlschläge vermeintlich illoyalen Gruppierungen zugeschrieben.

⁸⁰ Vgl. ebd., S. 29.

⁸¹ Vgl. ebd., S. 31.

Filme zum Vietnamkrieg vermitteln ein differenzierteres Bild. Konservative Interpretationen spielen eine wichtige Rolle, bezeichnender Weise orientieren sich digitalen Spiele stark an dieser Erzählart. Ausschlaggebend auf einer quellenkritischen Ebene kann hierfür auch die osteuropäische Herkunft vieler Entwicklungsstudios sein. Im Abspann von ‚Vietcong‘ wird das Spiel auch den Opfern kommunistischer Gewalt gewidmet: „Vietcong is dedicated to anyone that has been affected by the Vietnam War or communism“.⁸² Die anti-sozialistische Haltung durch die eigenen Erfahrungen mit kommunistischer Diktatur im Kontext des Kalten Krieges drückt sich in einer negativen Betrachtungsweise des (nord-)vietnamesischen Kriegsgegners aus. So zählt ein dezidiertes Anti-Kommunismus in zahlreichen ehemaligen Ostblock-Staaten zu den wichtigsten politischen Leitlinien. Kennzeichnend dafür ist eine Dekommunisierungspolitik, die den Kommunismus als etwas grundsätzlich Falsches betrachtet, als eine gescheiterte Utopie, die allen freiheitlichen- und wirtschaftlichen Errungenschaften widerspricht.⁸³

Ein Trend sind die Neuauflagen vieler älterer medialer Produktionen. Daher behalten auch ältere digitale Spiele ihre Aktualität. Auch die Darstellung des Vietnamkriegs im digitalen Spiel kann durch die vermittelten Inhalte die eigene Sichtweise beeinflussen. Dies gilt insbesondere für jüngere Zielgruppen. Dabei sind viele vermittelte Narrative durch die Forschung widerlegt. Der Diskurs innerhalb der Unterhaltungsmedien kann auch als Ausdruck der weiter anhaltenden amerikanischen Suche nach Gründen für das fehlgeschlagene militärische Engagement in Vietnam gelten. Als Unterhaltungsprodukt können geschichtsrevisionistische Inhalte weitestgehend unwidersprochen das Geschichtsbild beeinflussen. Das zeigt auch die Gefahren der digitalen Wissenszugänge. Potential und Gefahr liegen eng beieinander. Computer- und Videospiele sind mehr als nur ein Freizeitvertreib. Es ist ein mediales Format der Geschichtsvermittlung, das es kritisch zu betrachten gilt. Besonders wenn sich, wie im Falle des Vietnamkrieges, vermeintlich harmlose Inhalte als historisch fragwürdige Darstellungen erweisen. Dies macht deutlich, dass besonders das digitale Spiel mit militärischer Thematik immer kritisch betrachtet werden sollte.

Dieser Beitrag wurde redaktionell betreut durch Florian Wieninger.

Zitierempfehlung

Angelo Wiesel, Der Vietnamkrieg im digitalen Spiel. Eine Plattform für Geschichtsrevisionismus?, in: Portal Militärgeschichte, 11. September 2023, DOI: <https://doi.org/10.15500/akm.11.09.2023>.

⁸² Abspann, in: Vietcong.

⁸³ Jan Pauer, Die Aufarbeitung der Diktaturen in Tschechien und der Slowakei, in: Aus Politik und Zeitgeschichte 42 (2006), S. 30.