

Einleitung – Angst vor dem neuen Medium

Florian Rötzer

Computerspiele, die eigentliche Kunstform des digitalen Zeitalters, sind längst nicht mehr nur ein Zeitvertreib, sondern auch ein großer und boomender Markt. Wie exzessives Spielen und bestimmte Spiele die Menschen prägen, ist seit dem Massaker des 19-jährigen Schülers in Erfurt wieder einmal zur Diskussion gestanden. Die Auswirkungen aber sind vielfältig und vermutlich tiefgreifend, weil Computerspiele ähnlich wie Kino, Rundfunk, Fernsehen oder Video die Wahrnehmung der Welt und die Erwartungen an die Lebenswelt verändern. Das isolierte Herausgreifen des Gewaltespekts ist nur eine verkürzte und verzerrte, allerdings selbst wieder mediengerechte Thematisierung des in Computerspielen kulminierenden kulturellen Prozesses, das Leben als Spiel zu begreifen und zu bewältigen.

Die Debatte über die (Mit-)Schuld der Medien hantiert zudem oft mit vielen, oft schon durchgespielten Versatzstücken kulturkritischer und philosophischer Herkunft. Die Beiträge in diesem Band, die meist schon in Telepolis online veröffentlicht und für die Buchausgabe noch einmal umgearbeitet und erweitert wurden, zeichnen einige der möglichen Zusammenhänge der neuen Spiel- und Medienwelten mit dem Thema »Gewalt« nach. Sie machen vor allem deutlich, dass Medienwirkungen weitaus komplizierter sind als die nach dem Massaker von Erfurt vielfach angebotenen Schablonen kurzschlüssiger Erklärungen. Und es sind paradoxerweise die nach Aufmerksamkeit schielenden Medien selbst, die plakative Thesen zur Medienwirkung erzeugten und weiterreichten, da komplizierte, daher langwieriger darzustellende und weniger interessante Überlegungen in aller Regel in ihnen keinen Platz finden. Die Schuldzuweisungen fanden dabei üblicherweise in selbstentlastender Weise statt: In den Nachrichten wurden Spiele, unter den Computerspielern Nachrichten, die Verfügbarkeit von Waffen und die Schützenvereine, im Fernsehen aber natürlich nicht die Filme thematisiert, während die Printmedien sich in Unschuld sonnen konnten, als

gäbe es hier nicht ebenso viele Gewaltthematisierungen, die aber offenbar inzwischen als weniger gefährlich gelten, weil es sich nur um Texte und Einzelbilder handelt.

So wird von den jeweiligen Bilderstürmern – als gefährlicher als Worte und Texte gelten stets die Bilder – jeweils das neueste Medium zu einem besonders gefährlichen Werkzeug erklärt – bis es in die Reihe zurücktritt und von einem anderen überholt wird. Medienwirkungen, über die reflektiert wird, sind natürlich auch immer generationsabhängig. Vor allem diejenigen, denen das neue Medium unvertraut ist und die nicht mit ihm aufgewachsen oder von ihm fasziniert sind, werden es als bedrohlich empfinden. Daher kann es zu einer solchen Differenz zwischen der Binnenperspektive der Spieler von Ego-Shootern wie im Fall von Counterstrike kommen, die zwar beim Spielen mitgerissen werden, aber meinen, viel beeindruckter von realistischen Spielfilmszenen oder Nachrichtenbildern zu sein, und der Außenperspektive von meist nicht-spielenden Kritikern, die nur die Bilder und die Spieler sehen, aber die Interaktion im Spiel und mit den anderen Spielern nicht nachvollziehen können und der Meinung sind, die Spieler würden sich durch die Spielhandlungen gegenüber der Gewaltanwendung desensibilisieren oder gar Wirklichkeit von Virtualität nicht mehr unterscheiden können.

Hassindustrie oder die Nachahmung

Trotz der Eintönigkeit der Argumente hatten sich manche Feuilletonisten nach den schrecklichen Ereignissen in Erfurt schnell auf eine Ursache eingeschossen, die beliebig erweiterbar zu sein scheint und eine neue kulturkritische Front eröffnen könnte: die »Hassindustrie«, ein später Nachkomme der »Kulturindustrie«. Den Beginn machte ein Aufreißer im buchstäblichen Sinn in der FAZ-Sonntagszeitung, der das Spiel Counterstrike als »Software für Massaker« (28. 4. 2002) schlicht und banal aufgrund einiger Analogien verantwortlich für das tödliche Wüten des Erfurter Schülers erklärte. Im Computerspiel gesehen und eintrainiert, würde einfach bei Bedarf umgesetzt, was einmal erfahren wurde. Wirklichkeit und Schein, Illusion, Simulation, Virtualität oder was auch immer stürzen so zusammen, wie es einst dem dummen Bauern bei den Aufklärern erging, der dem bedrohten Helden auf der Bühne zu Hilfe eilen wollte – und so Spiel und Realität verwechselte. Weil Nachahmung also riskant ist, müssen die Vorbilder gut selektiert werden, zumal die

»Dummen«, in diesem Fall die jugendlichen Computerspieler, nicht mehr zwischen Wirklichkeit und Spiel unterscheiden könnten, auch wenn es möglicherweise in diesem Fall eher die »aufgeklärten« Kritiker sein mögen, die verkürzt Wirklichkeit und Spielsimulation als identisch betrachten. Schuld am klassischen Dilemma, Schein, Simulation oder Illusion mit Wirklichkeit auf negative Weise zu verwechseln, ist nach FAZ-Meinung die »Hassindustrie«, die falsche Vorbilder herstellt.

FAZ-Herausgeber Frank Schirmmacher identifizierte in seinem Artikel »Ihr seid nicht allein!« vom 29. April 2002 neben den Computerspielen vornehmlich das Internet als Ugrund der neuen Hassindustrie: »Hier ist der Kern jener ›Haß‹-Industrie, über die künftig zu reden sein dürfte: Sie reicht von politischen Extremismen über die Spielefabrikanten, Internetgemeinschaften bis hin zu den einzelnen, die auch noch eine Botschaft der Wut und des Hasses haben. Man wird diese Industrie niemals stilllegen können. Aber man sollte wissen, daß sie existiert: aus Tausenden wütenden, haßerfüllten, kompromittierten, ängstlichen Usern, Sandkörner unter den Millionen im World Wide Web.« Tatsächlich ist richtig, dass das Internet soziale Dynamiken anheizen kann, indem es anonyme Kommunikation, aber auch eine Verbindung von Menschen erlaubt, die außergewöhnliche und auch extreme Meinungen und Verhaltensweisen haben. Sie können sich nun, über die ganze Welt verteilt, in ihren Haltungen bestärken und durch den Rückhalt in einer »Gemeinschaft« diese aufschaukeln. Das machte bereits die Anonymität des Lebens in der Stadt möglich, die die soziale Kontrolle zersprengte und daraus eine ungeheure Kreativität und wahrscheinlich auch Destruktivität freisetzte und noch immer freisetzt. Das Internet kann nicht nur in dieser Hinsicht als Weiterführung des urbanen Lebens verstanden werden. Hass freilich gab es schon vor den Städten, dem Internet und Ego-Shootern.

In einem anderen Artikel (»Offene Diskussion verhindert gesellschaftliche Ächtung« vom 1. 5. 2002) versuchte Schirmmacher die Behauptungen des Artikels »Software für Massaker« herunterzuspielen, wahrscheinlich auch, um sich nicht dauerhaft den Zorn künftiger Kunden zuzuziehen und der groben Vereinfachung bezichtigt zu werden. Hier kommt er wieder auf die Nachahmung oder Anregung zurück: »Der Originalartikel in der Sonntagszeitung war mit unzähligen Screenshots aus dem Spiel versehen, die keinen Zweifel daran lassen können, dass CS ein Spiel ist, in dem es darum geht, realistisch auf Menschen zu schießen. ... Damit ist nicht gesagt und sollte nicht gesagt werden, dass Counterstrike-Spieler massenhaft Schulmädchenskins herun-

terladen oder Geiseln erschießen. Aber erschießen sie Polizisten? Die Frankfurter Allgemeine Zeitung macht keine Politik. Sie berichtet. Es wird damit auch nicht gesagt, dass jeder Spieler ein Amokläufer ist. Gesagt wird nur, dass das Spiel etwas simuliert, was Robert Steinhäuser in die Tat umsetzte.« Wenn es nicht unmittelbar um den angeblichen Realismus in der Simulation ginge, müsste die Schlussfolgerung sein, dass möglicherweise jede Art des Krieg- und Kampfspiels – vom Schach bis zu Indianer- oder Räuber-und-Gendarm-Spielen – Gewalt erzeugend sein könnte, somit zur Hassindustrie gezählt werden müsste und zur Verhinderung von Nachahmung verboten gehörte. Zwar ist die Frage durchaus überlegenswert, was mit uns geschieht, wenn wir uns den Medien und ihren Gewaltdarstellungen und interaktiven Handlungsangeboten immer mehr aussetzen. Es gibt sicher auch Zusammenhänge zwischen Spiel und Wirklichkeit, gleichzeitig ist aber unübersehbar, dass solche Spiele eben auch ein Spiegel der Wirklichkeit sind, in der es Gewalt gibt – und dies gerade in Zeiten des Kriegs und des Terrorismus.

Liest man solche kurzschlüssigen Nachahmungstheorien, fühlt man sich sogleich angesichts der argumentativen Armut an Religionskämpfe gegen Götzen, Idole oder Teufel erinnert, aber natürlich auch an die Ursprünge der Philosophie, die nach einer Phase der liberalen Skepsis eines Sokrates übergang in die platonische Konstruktion eines autoritären Staats, der aufgrund einer unterstellten Wahrheit die Bürger sittlich durch Verbote aufrüsten sollte. Für Platon wurde nicht nur die persönlich in der Rezeption nicht mehr kontrollierbare Schrift im Gegensatz zur mündlichen Belehrung in Anwesenheit des Vorbilds problematisch, da ohne die Chancen eines korrigierenden Dialogs Verfälschungen, Missdeutungen und Abschweifungen möglich werden. Platon hat hier allerdings bereits die Gefährlichkeit des Mediums von der Sprache auf die Schrift verschoben. Die philosophischen Vorgänger, die Sophisten, hatten nämlich die Rhetorik erfunden und behauptet, dass allein durch die Rede, wenn sie richtig geführt werde, die Menschen von allem überzeugt und zu allem verführt werden könnten. Schon aus diesem Grund hoben die Sophisten, gegen die Platon vornehmlich antrat, die Unterscheidung zwischen Wirklichkeit und Schein auf und erklärten Wahrheit für relativ. Das sollte später bei Platons Gefangenen in der Medienhöhle gezeigt und zugleich dekonstruiert werden. Unter Generalverdacht aber fiel für Platon nicht auch die Sprache selbst, sondern nur deren Missbrauch – vornehmlich in der Kunst, die dem Publikum überzeugende oder mitreißende Vorbilder schafft. Neben der Musik,

der Dichtkunst oder den Märchen, die man Kindern erzählt, erschienen auch die damals neuen visuellen Medien, vornehmlich die Malerei und das Theater, dem Philosophen für die leichtgläubigen Bürger gefährlich, da sie im Verfolgen ihrer Vergnügungen so schnell Schein und Wahrheit verwechselten, damit die geordnete (moralische) Welt auf fatale Weise durcheinander brächten und von falschen Vorbildern manipuliert werden könnten. Was die Menschen sehen und hören, so die Annahme, prägt sich in ihre Seele ein und wird von ihnen auf die eine oder andere Weise nachgeahmt.

Höhlenverführungen und kathartische Erregungen

Platon folgte zwar bereits in der Politeia einem Generalverdacht gegenüber den Medien und forderte ein Verbot für die Darstellung bestimmter Handlungsstrukturen, die für die Ordnung der Gesellschaft gefährlich werden könnten. Überlegt wird etwa, was realistisch nachgeahmt oder besser nur distanziert erzählt werden soll. Es gilt, die Neigung der Menschen zur Nachahmung in die richtigen Bahnen zu lenken. Dazu ist ein allgemeines Verbot nicht geeignet, wohl aber eine Regulierung der Inhalte und Formen, da es die immer wieder etwa in Form von sakralen Inszenierungen, Epen, Gesängen, Fabeln, Musikstücken oder Theateraufführungen gesehenen oder gehörten Geschichten sind, die sich als »Zeichnungen« ins Gedächtnis der Einzelnen und der Gesellschaften einprägen. Platon kam in seinem Spätwerk wie etwa in den Nomoi zur Überzeugung, dass man verführerische Mythen nicht durch Aufklärung, sondern durch Gegenmythen entkräften müsse. Mit solchen Gegengeschichten, die in allen Darstellungsformen unermüdlich erzählt und aufgeführt werden müssen, sollen die Menschen sich selbst zum richtigen Leben in einer wünschbaren Gesellschaft verzaubern. Auch damals hat diese Kritik der Kultur- und Hassindustrie die Menschen offenbar nicht sonderlich überzeugt.

Schon Aristoteles wendete sich gegen den platonischen Generalverdacht und führte gegen die Nachahmungstheorie die Lehre von der Katharsis ein, auch wenn das Nachahmen für ihn ein Grundantrieb des Menschen bleibt, der sich auch in der Freude an Nachahmungen zeigt. Tragödien, damals die Kunstform, die man heute durchaus mit den heutigen Computerspielen vergleichen könnte, rufen als paradoxes Vergnügen »Jammer« oder »Mitleid« und »Furcht« oder »Schauder«

hervor, versetzen die Zuschauer also wie die »orgiastische Musik« in Aufregung, die die Handlung durch Identifikation mit dem Helden so emotional nachvollziehen. Gegenüber religiösen Inszenierungen, bei denen die Menschen am Schauspiel partizipieren und möglicherweise in Ekstase geraten, war die Tragödie bereits ein distanzierteres Spektakel für den Zuschauer. Dieser war vergleichbar mit dem »Theoretiker«, der die Welt betrachtet, aber auch Vorbild für den gefesselten platonischen Höhlenbewohner, der einzig die inszenierte Illusion sehen und diese daher nicht von der Wirklichkeit unterscheiden kann. Gleichwohl war die Tragödie, die im Theater mit Illusionstechniken aufgeführt wurde, sicherlich auch für die aufgeklärten Zuschauer ein mitreißendes Spektakel, das bannte und in Erregung versetzte.

Um diese Erregung zu erzeugen, muss die Tragödie, in der es ja auch oft um Mord und Totschlag geht, nach Aristoteles die Wirklichkeit nachahmen, auch wenn sie etwa die Menschen – im Gegensatz zur Komödie – besser macht. Realismus ist also wichtig, und für Aristoteles ermöglichen realistische Bilder auch den Genuss von Dingen, »die wir in der Wirklichkeit sehr ungern erblicken«. Abscheuliches freilich soll nicht dargestellt werden. Auch auf der Handlungsebene soll der Inhalt der Geschichte wahrscheinlich sein und durch Unglaubwürdigkeit nicht unnötig Distanz erzeugen. Die mitgerissenen Zuschauer lernen allerdings nicht einfach durch Betrachten die gezeigten Handlungen, um sie später aus irgendeinem Anlass zu wiederholen, sondern reinigen sich von diesen Erregungen, bauen mithin Wut und Leid »auf lustvolle Weise« ab, ohne sie ausagieren zu müssen. Aus den Einschätzungen von Platon und Aristoteles über die Wirkung und Nachahmung von Spektakeln und Inszenierungen leiten sich noch heute die Diskussionen über derartige Themen ab.

Aus der Kritik an den verführerischen und auch interessengeleiteten religiösen Spektakeln und schließlich den Kunstwerken wie der Malerei oder der Tragödie sind Aufklärung und Philosophie entstanden. Das offenbar noch immer unsere Gedanken beherrschende Szenario einer totalen Täuschungsindustrie, die auf der Apathie, der Naivität und dem Unterhaltungswunsch der Geblendeten basiert, hat Platon ebenfalls in der Politeia formuliert – und damit zugleich die Zielrichtung der »Medienindustrie« vorgezeichnet: die Höhle der Illusion, die das Reale durch Überbietung ausblendet und sich an dessen Stelle setzt. Die Illusion musste, um allgemein gültig zu sein und den Ausgang für die Elite der Philosophen zu begrenzen, total sein. Die Mittel, wie die Ge-

fangenen dazu gebracht werden, die virtuelle Realität mit der Wirklichkeit zu verwechseln, sind der Zeit angemessen. Aber die Idee, dass das Eintauchen in die Illusion auch für Gesellschaften absolut sein kann, ist seitdem nicht mehr aus der Geschichte wegzudenken. Jedoch musste zur Konstruktion dieser Vorstellung eine strenge Unterscheidung – und damit ein Ausbruch aus der Gefangenschaft – möglich sein.

Unaufgelöst blieb aber schon damals die selbst beim Kritiker Platon ambivalente Faszination an der Totalillusion, also dem leibhaften Betreten einer virtuellen Welt, die sich in allen ihren Eigenschaften an die Stelle der Wirklichkeit setzt. Tatsächlich ist mit den digitalen Medien, die Interaktivität und Immersion auch über den Raum hinweg ermöglichen, ein weiterer Schritt in die technische Erzeugung einer solchen Totalillusion gemacht worden, die sich allerdings in vielen Schritten mäandernd vollzogen hat. Schließlich sind religiöse Gesamtkunstwerke, an denen die Zuschauer beteiligt und mit ihrem Körper präsent sind, vermutlich weitaus beeindruckender als das, was heute bereits in virtuellen Räumen möglich ist, für deren Betreten stets mit Einschränkungen behaftete Schnittstellen notwendig sind, die zugleich das Paradox nicht aufheben können, dass man sich gleichzeitig in zwei Welten befindet.

Technisch jedoch ist auf dem Weg vom künstlichen Raum der Architektur und der Stadt über das realistische und perspektivische Bild, das Theater oder die Oper bis hin zur Fotografie, zum Panorama oder zum Film mit dem vorläufigen Höhepunkt der immersiven Medien ein Fortschritt erzielt worden, der auf neue Weise verspricht, den Zuschauer wieder in einen Mitwirkenden, den Blick durch ein Fenster wieder in eine Tür zu verwandeln, durch die man mit seinem Körper in einen anderen Raum, in eine andere Wirklichkeit eintreten kann. Die Türen oder Schnittstellen legen sich dabei auf den Körper, hüllen ihn ein und trennen ihn so von der Umwelt, in der er sich befindet, um ihn in einen anderen Wahrnehmungs- und Handlungsraum zu transportieren. Dieser bisher noch sehr unvollkommene Über- und Eintritt in eine neue Bilderwelt, die schon deswegen nicht nur reiner Schein ist, weil man durch sie hindurch sehr reale Handlungen in der Wirklichkeit vollziehen kann, indem man beispielsweise telepräsent einen Roboter oder auch eine Drohne in der Ferne steuert und damit in kriegerischen Zeiten Menschen töten kann, mag möglicherweise hinter der Angst vor dem stecken, was die neuen Medien in Form des interaktiven Computerspiels den Menschen antun könnten.

Instrumentalisierte Gewalt

Bei Computerspielen geht es natürlich um Geld. Es ist eine Industrie, die solche Produkte herstellt, die auch Absatz finden. Und ebenso wie bei Büchern unter anderem Thriller oder im Fernsehen und Kino Actionfilme gut gehen, wächst der Absatz von Computerspielen stetig. Allein in Deutschland wurden im letzten Jahr über 34 Millionen Computerspiele verkauft. Ego-Shooter und andere Action- oder Kampfspiele stellen allerdings keineswegs die Mehrheit dar. Ebenso beliebt sind Simulationen oder Fahr-, Renn- und Sportspiele. Gleichwohl scheint die Lust an der Ausübung von Gewalt in Ego-Shootern oder Kriegssimulationen zuzunehmen, was auch am wachsenden Realismus und Komplexitätsgrad der Spiele liegen könnte, aber wie im Fall von Doom oder Counterstrike auch durch die Möglichkeit begründet wird, sie mit anderen zusammen in Netzwerken oder dem Internet spielen zu können.

Der Unabhängigkeitstag am 4. Juli 2002 war für das Pentagon anscheinend der geeignete Termin, um das 3-D-Computerspiel »America's Army« auf verschiedene Websites zu stellen und zum Herunterladen anzubieten. Angepriesen wird es als realistisch: »Wir haben dieses Spiel so genau gemacht, wie wir das geschafft haben«, betonte Casey Wardynski von der US-Armee, der in West Point lehrt. »So agiert die Armee wirklich. Das sind die Aufgaben, für die wir trainiert wurden.« Das Pentagon-Spiel ist in zwei Teile gegliedert. »Soldiers« ist ein Rollenspiel, um die Spieler zu trainieren und an das militärische Leben zu gewöhnen. Hier werden Karriere, Ziele und Mittel wie Popularität, Stärke, Geld oder Wissen ausgewählt, um die Ziele zu erreichen. In »Operations«, zu denen man erst nach dem erfolgreichen Training gelangt, zieht man dann in den Krieg, und man kann es wie Counterstrike oder andere Ego-Shooter gemeinsam online spielen. Dafür wurden über 100 Server eingerichtet. Angelockt werden sollen dadurch Kinder, die im Netz nach Unterhaltung suchen und durch das Spiel für das Militär gewonnen werden sollen. Ab September wird das Spiel denn auch kostenlos auf CD-ROMs verteilt.

Die Spieler bedienen nicht nur die Waffen der Armee, sie können sich auch über Zurufe, Funk oder Hand- oder Armsignale verständigen. Die bislang angebotenen zehn Missionen sind jeweils 15 Minuten lang. Teilnehmen können bis zu 32 Spieler, die gegeneinander als Soldaten und Terroristen kämpfen. Manche der Effekte sind ganz beeindruckend »realistisch«. Geht eine Blendgranate los, so wird der Bildschirm für

20 Sekunden erst einmal weiß, währenddessen man nicht mehr agieren kann. Zielt man mit dem Gewehr, so wird die Treffgenauigkeit vom Atmen beeinflusst, so dass das Auflegen des Gewehrs die Treffgenauigkeit erhöht. Bei Maschinengewehrfeuer fliegen abprallende Geschosse umher, Holz splittert, Glas regnet herunter, Staub wirbelt auf.

Um aber zu vermeiden, dass sich jemand möglicherweise gar noch mit den Terroristen identifizieren könnte, sieht jeder Mitspieler seine Einheit als amerikanische Soldaten und die anderen als Terroristen. Keiner kann also die Rolle der »Bösen« spielen, überdies gibt es auch keinen Hinweis darauf, aus welchem Land die Feinde stammen könnten. Auch böartige Handlungen gegenüber den virtuellen Kriegskameraden werden sofort geahndet. Wer auf seine Mitspieler schießt, landet im Militärgefängnis. Realistisch ist freilich auch noch Anderes nicht, nämlich die Gewalt. Wenn ein Gegner erschossen wird, gibt es einen roten Strahl und er fällt um. Keine Schmerzen, kein Todeskampf, ein sauberer Tod.

Die Lust an der Gewaltausübung, die in Computerspielen ausgelebt und vielleicht auch stimuliert werden kann, wird nicht nur zu Trainingszwecken oder zur Werbung für das Militär eingesetzt, sondern auch zu politischen Zwecken instrumentalisiert, indem politisch aktuelle oder brisante Themen verwendet werden. Diese Politisierung des Computerspiels, in denen die jeweiligen politischen Feinde zu virtuellen Gegnern werden, ist zwar kein ganz neues Phänomen und setzt die »Tradition« fort, Bilder oder Symbole des Gegners zu zerstören, nimmt jedoch zu und führt eine ambivalente Einbeziehung der Wirklichkeit in das Spiel vor Augen. Plötzlich werden keine Monster, Aliens oder andere Fantasiegestalten, sondern virtuelle Repräsentanten von Bevölkerungsgruppen oder gar Individuen zu Objekten von spielerisch ausgelebten Vernichtungssorgien. Für das jeweilige »Opfer«, das sich in einem schwelenden oder offenen Konflikt real bedroht fühlt, ist es kaum mehr als Spaß zu verstehen, wenn sein virtueller Repräsentant zum Abschuss durch die Spieler freigegeben wird.

Was die einen mit politisch motivierten Hacks von Webseiten oder der Erstellung von Websites bezwecken, die jene der jeweiligen Gegner parodieren, machen andere mit Computerspielen, bei denen der politische Gegner oder ein aktuelles politisches Thema aufs Korn genommen wird. Dabei überwiegt normalerweise der »Spaß«-Effekt, den ein Spiel mit sich bringen soll und der auch immer stärker in der Politik gesucht wird, um die Menschen durch Unterhaltung zu binden oder zumindest anzulocken. Meist sind sie allerdings nicht todernst gemeint, sondern

dienen einer spielerischen, wenn auch vernichtenden Verarbeitung aktueller Geschehnisse, die im Spiel wiederholt werden. So tauchte im Frühjahr 2001, als Großbritannien von der Maul-und-Klauen-Seuche heimgesucht wurde, das Spiel Sheep Cull auf, bei dem es darum ging, möglichst schnell möglichst viele Schafe umzubringen – wie es auch in der Wirklichkeit war. Fragen lässt sich natürlich, ob dadurch Themen wie der Krieg gegen den Terrorismus, der Einsatz von Spezialeinheiten, die Jagd auf Bin Laden oder die Behandlung von al-Qaida-Gefangenen wie in »Al Quaidamon« zum Spiel werden oder das Spiel den Schrecken oder die Wut abbaut. Um schnell reagieren zu können, kommen hier bislang weniger komplizierte Spielabläufe und hochwertige Grafik zur Geltung. Es handelt sich in der Regel um einfache Spiele, die leicht modifiziert werden können und meist aus dem Moorhuhn-ähnlichen Abschießen des Gegners bestehen, in welcher Form dies auch immer geschieht, um möglichst viele Punkte anzuhäufen. Andere Spiele wären schlicht zu teuer und würden auch nicht schnell genug verfügbar sein, denn Ziel ist in der Regel eine möglichst schnelle Kommentierung der Gegenwart.

In diesem Kontext steht auch zur Diskussion, was noch als Polit-satire trotz schlechten Geschmacks gelten kann (bei dem von der Jungen Union angebotene Spiel »Schwarzwild« beispielsweise punktet man zu Beginn durch Hammerschläge auf Köpfe der rotgrünen Gegner), oder was die Schwelle zur Menschenverachtung überschreitet, wenn die jeweils »bösen« Gegner wie Saddam Hussein oder Usama bin Laden mit Bomben oder anderen Mordwerkzeugen getötet werden (»KILL BIN LADEN – Choose your method of death, which includes crashing a plane into him ...«). Ganz einfach ist es natürlich, Gesichter bekannter Politiker wie Dick Cheney oder George W. Bush in Spielen wie dem 3-D-Shooter »Quake Arena« einzusetzen. Im Strategiespiel »State of Emergency« kann man Straßenschlachten mit bis an die Zähne bewaffneten Demonstranten gegen eine böse Welthandelsorganisation und ihre Schergen führen und sich fragen, ob dies nun den Globalisierungsgegnern den richtigen Schwung geben oder die Ängste vor diesen nähren soll. Man kann auch bei »Hooligans – Storm over Europe« in die Rolle der Schläger schlüpfen und sich im Kampf gegen die Polizei oder andere Gruppen bewähren. Wer nun Gegner ist, irgendwelche menschenähnliche Monster, Nazis, Terroristen, verhasste Politiker, Schwarze, Araber oder Juden, mag zwar einerseits beliebig, weil austauschbar erscheinen, spielt aber doch eine Rolle vermutlich für den Spieler und die im Spiel

repräsentierten Opfer. Ob dabei Blut fließt oder nicht, ist dann möglicherweise nur noch Geschmackssache. Allerdings muss keine politische Intention vorliegen, um ein Computerspiel zum Politikum zu machen. Es genügt schon die Wahl eines entsprechenden Inhalts.

Auf der Website »newgrounds.com« eines jungen Amerikaners aus Philadelphia werden solche Spielchen und andere Vergnügungen offenbar ohne direkte politische Absicht gesammelt. Begonnen hatte der Betreiber der Website mit »assassins« oder »kill celebrities«. Hier bringt man Prominente auf verschiedene Arten ums Leben, darunter auch bin Ladin oder die Teletubbies. Natürlich will der Betreiber mit möglichst provozierenden Inhalten zunächst die Aufmerksamkeit der Medien und in deren Sog die möglichst vieler Menschen auf die Website lenken (»Great blood combined with 3D effects and lens flares makes this one of the most atmospheric shooters«). Schnelle Reaktion auf aktuelle Ereignisse, die große Aufmerksamkeit gefunden haben, ist dabei entscheidend. In Spielen wird nahezu alles verarbeitet von den banalsten Dingen bis hin zur Massenvernichtung (»Destroy Everything«), Selbstmordattentaten oder Amokläufen in Schulen. Die Kommentierung des Alltäglichen in Form kleiner, schnell fabrizierter und daher in aller Regel Comic-ähnlicher Spiele, die meist wohl eine ironische Distanz zum Ausdruck bringen (sollen), wird hier kultiviert, auch wenn die mit den Spielen ausagierte Zerstörungs- und Tötungswut allzu gerne eine moralische Grenze überschreitet und als politisch-ethisch inkorrekt erscheint.

Beispiel hierfür ist »Kaboom«, bei dem der Spieler einen palästinensischen Selbstmordattentäter eine Straße in einer israelischen Stadt entlang steuert und dann den Sprengstoff zünden soll, wenn am meisten der in der Nähe befindlichen Menschen, Erwachsene und Kinder, damit getötet werden. Natürlich, genau dies ist auch das Ziel eines wirklichen Selbstmordattentäters und solcher Anschläge, die mit einer möglichst großen Zahl an (zufälligen) Opfern die Medien und damit die Öffentlichkeit beeindrucken wollen. Quantität (score), das ist so ähnlich wie die Quote – und auch hier schließen sich Terrorismus als Medienspektakel und Medien als kollektive Aufmerksamkeitsorgane für Außergewöhnliches, Vorbildliches und Gefährliches zusammen.

Wie solche nicht grafisch, aber politisch realistischen Spiele wahrgenommen werden, ist eine Frage der Perspektive – und der ganz buchstäblichen Betroffenheit. Aus der persönlichen Distanz mögen sie eine Unterhaltung sein, die nicht viel bedeutet oder eine Verdrängungs- bzw.

Verarbeitungsübung darstellt, um die täglichen Nachrichten mit den schrecklichen Bildern durch Ausagieren beiseite stellen zu können. Diese Form der »Normalisierung« muss nicht notwendigerweise bedeuten, dass der Spieler gleich selbst zu einem Täter werden könnte oder gegenüber den wirklichen Attentaten abstumpfen würde.

Der Autor des Selbstmordattentäterspiels, der als fabulous999 auftritt, versichert, dass er weder Jude noch Araber oder Terrorist sei und auch eigentlich gar kein Interesse an den wirklichen Geschehnissen im Nahen Osten habe: »Ich denke, dass Menschen, die sich selbst in die Luft sprengen, dumm sind. Das ist alles, um das es bei diesem Spiel geht. Wenn überhaupt, dann ist es ein Anti-Arafat-Spiel.« Das sehen die Betroffenen freilich anders. So hat sich bereits die israelische Botschaft in London über das Spiel beschwert. Lord Janner, der Vizepräsident des World Jewish Congress, sagte: »Das ist grotesk, inakzeptabel und barbarisch. Das normalisiert und verherrlicht den Terror und den absichtlich begangenen Mord und sollte verboten werden.« Auch Fiona Macaulay, Sprecherin des Board of Deputies of British Jews, wandte sich entschieden gegen die Verbreitung des Spiels: »Es geht nicht nur um Israel und jüdische Menschen. Es geht um den gesamten Krieg gegen den Terror. Es ist obszön. Ich bin entsetzt, dass es hier so eine heimliche Akzeptanz von Selbstmordattentätern in Großbritannien gibt, so dass es als Unterhaltung verbreitet wird.« Der Betreiber der Website weigert sich allerdings, die Spiele vom Server zu nehmen, und sagt, er werde weiterhin »die Freiheit verteidigen, extreme Spiele zu machen«.

Telepolis hatte in einem Artikel, der »Kaboom« thematisierte, einen Link auf das Spiel gesetzt. Der Zentralrat der Juden forderte am 2. Juli mit einer Unterlassungsverpflichtungserklärung dazu auf, den Link sofort zu entfernen, da so für jeden »potentiellen Interessenten die Möglichkeit geschaffen« worden sei, »unmittelbar das Spiel kennen zu lernen und sich selbst zu beteiligen«, weswegen Telepolis auch für den Inhalt desselben verantwortlich zu machen sei: »Dabei kann es keine Rolle spielen, ob der unmittelbare Link zu dem Spiel mit Erläuterungen zu der schlimmen Verhöhnung der Opfer realer Selbstmordanschläge versehen wird.« Das Spiel enthält für den Zentralrat der Juden »ganz offensichtlich strafrechtlich relevante und besonders menschenverachtende Inhalte«. Telepolis hat den Link daraufhin entfernt.

Proteste gab es offenbar noch nicht, wenn Bösewichte wie Saddam Hussein oder Usama bin Ladin ums Leben gebracht werden. Manche Spieleentwickler wie John Carmack, der Autor des berühmt-berüchtig-

ten Ego-Shooters Doom, hält denn auch nicht viel von Geschichten: »Spiele sind nicht die beste Weise, Geschichten zu erzählen, weil die Spieler einfach nicht kooperieren wollen. Spiele sind dann am besten, wenn sie als Tätigkeiten behandelt werden. Das wäre so, als würde man von einem Basketballspiel eine Geschichte fordern. Spiele sind keine Geschichten, und je besser die Geschichte ist, die man erzählt, desto schlechter ist das Spiel.« Nach Carmack sind Geschichten oder Szenen also nur eine relativ vernachlässigbare Einbettung für Schießereien und Überraschungsangriffe, bei denen es im Wesentlichen auf Reaktionsgeschwindigkeit ankommt. Das sehen manche natürlich anders. Gerade wenn es darum geht, Computerspiele, die Gewaltszenen enthalten, für Kinder und Jugendliche unzugänglicher zu machen, wird gerne mit der Meinungsfreiheit und vor allem der künstlerischen Freiheit argumentiert. »Ich glaube« so beispielsweise Douglas Lowenstein, der Präsident der Interactive Digital Software Association, »das Problem liegt darin, dass die meisten Beobachter noch nicht die Tatsache zur Kenntnis nehmen, dass Computerspiele künstlerische Werke sind, die in jedem Bit so viel Wert sind wie ein Film, ein Song oder ein Gemälde.«

Carmacks Doom III, das nächstes Jahr erscheinen soll, lässt durchaus zweifeln, ob man es mit einem Kunstwerk zu tun hat. Dabei geht es um ein militärisches Forschungszentrum, das in der Hand von Soldaten ist, deren Körper nun als Marionetten des Bösen dienen. Ein einsamer Soldat dringt in das Gebäude ein und muss in den natürlich meist dunklen Gängen und Räumen die mutierten Menschen sowie schließlich noch das für alles Böse verantwortliche scheußliche Monster töten. Dazwischen gibt es dann auch schon mal zum Gruseln kurze Videoclips mit Ungetieren, die sich schmatzend an Gedärmen von Soldaten laben.

Solange es sich um Monster, menschenähnliche Wesen oder Bösewichte handelt, die wie die Nazis oder irgendwelche abstrakt bleibenden Terroristen nicht zwingend mit jetzt lebenden Menschen oder Gruppen identifizierbar sind, mag das Spielerische überwiegen. Doch Spiele werden eben auch direkt für politische Zwecke eingesetzt. Für das Simon Wiesenthal Center sind das »Hassspiele«, die im Internet angeboten werden, das als eine »digitale Propaganda-Außenstelle für Terroristen und extremistische Gruppen auf der ganzen Welt« bezeichnet wird. Im Mai veröffentlichte das Zentrum seine neue CD-ROM »Digital Hate 2002«. Zu den neuen Trends zählen, wie Rabbi Abraham Cooper, der Leiter des Zentrums, erklärt, eben die Hassspiele, die auf eine neue Gewaltdimension hinweisen. Dazu gehöre als eines der be-

kanntesten »Kaboom«. Aber es gibt viele weitere rassistische Spiele wie beispielsweise »Shoot the Blacks« oder, als ein neuer Sprung in der »Qualität«, das Spiel »Ethnic Cleansing«, das von der rechtsextremen The National Alliance im Internet angeboten wird und schon über die meist nur vorhandene Ebene von animierten Comics hinausgeht.

In diesem »virtuellen Rassenkrieg« nehmen die Spieler die Rolle eines Skinheads oder eines Mitglieds des Ku-Klux-Klan an, die in einer städtischen Umgebung Angehörige von nicht-weißen Minderheiten töten müssen. Ziel ist die Ermordung des israelischen Regierungschefs Ariel Scharon. William Pierce, der Gründer der National Alliance und Autor des Buchs »The Turner Diaries«, das etwa Timothy McVeigh, der den Bombenanschlag von Oklahoma ausgeführt hat, beeinflusst haben soll, meint lapidar, dass Spiele wie »Ethnic Cleansing« nicht mehr Gewalt enthalten als andere Spiele auch, die man auf dem Markt kaufen könne: »Haben Sie jemals schon Computerspiele gesehen, die keine Gewalt enthalten? Unsere Spiele dienen nicht dem Zweck, den Hass zu fördern. Sie sollen den weißen Kindern ein Gefühl der Hoffnung vermitteln, ein Gefühl dafür, dass sie zurückschlagen können.«

So wird also hier zur Legitimation der Angriff in die Verteidigung umgedeutet, der Terror zum Befreiungskrieg. Angepriesen wird das Spiel freilich schon anders: »The most politically incorrect video game ever made. Run through the ghetto blasting away various minorities in an attempt to gain entrance to the subway system, where the Jews have hidden to avoid the carnage. Then if you're lucky you can blow away Jews as they scream ›Oy Vey!‹, on your way to their command center.«

Bei »Ethnic Cleansing« wurde nicht ein bereits existierendes Spiel verändert oder erweitert wie bei den Naziversionen des Moorhuhns, von Wolfenstein oder Doom, sondern die kostenlos erhältliche Open-Source-Grafikmaschine Genesis 3D verwendet, um ein neues Spiel mit komplexeren Eigenschaften und Grafiken zu schaffen. Damit haben die Hassspiele eine neue Dimension erreicht. In dem Spiel wird auch wieder direkt für die National Alliance und ihre Ziele geworben. So gibt es beispielsweise einen Videoclip, in dem Pierce eine kommende »weiße Revolution« ankündigt. Als nächstes Spiel ist die Umsetzung der »Turner Diaries« geplant und wird vermutlich den Kampf einer rassistischen Untergrundarmee gegen die US-Regierung zum Inhalt haben. Für die Anti-Defamation League richten sich solche Spiele vor allem an Kinder, um mit solchen »Vergnügungen« an sie heranzukommen und sie zu binden.

Aber Spiele werden auch dort als Provokation, Demütigung oder Aufstachelung eingesetzt, wo tatsächlich Krieg herrscht. So bietet die ACCU, die zu den gefürchteten paramilitärischen »Vereinigten Selbstverteidigungsgruppen Kolumbiens« (AUC) gehört, auf ihrer Website zwei, wenngleich sehr einfache, Spiele zum Zeitvertreib an. Während man bei dem einen Köpfe der FARC-Kommandanten, die wie in einer Jahrmarktbude auf einem Laufband vorbeiziehen, abschießen muss, geht es bei dem anderen um die Verteidigung einer Polizeistation, die von Terroristen angegriffen wird. Dabei spritzt natürlich das Blut.

Während man solche Spielchen trotz des blutigen Kontextes, in dem sie stehen, noch als Parodie oder als harmlos abtun kann, fällt dies bei einem anderen Spiel schon schwerer, bei dem es um den Nahostkonflikt geht. Seit Februar wird das Computerspiel »Underash« angeboten, das von Dar El-Fikr im Libanon vertrieben wird und die arabische Seite des Konflikts darstellt. Die aktuelle Welle der Selbstmordanschläge ist hier noch nicht eingearbeitet, insgesamt ist die Spielhandlung nicht mehr aktuell, denn es geht im Wesentlichen um die Befreiung des Südlibanon von den israelischen Besatzern. Inzwischen haben die Israelis die besetzten Gebiete verlassen, und von arabischer Seite ist nicht mehr vornehmlich die Hisbollah am Zuge. Grund für die veraltete, historisch gewordene Spielgeschichte ist schlicht, dass die Entwicklung zu lange gedauert hat und von den aktuellen Ereignissen überholt wurde.

Im Spiel muss man Ahmed über mehrere Levels bis hin zur Einnahme einer israelischen Radarstation führen. Hat man mit seiner Spielfigur zu Anfang nur Steine als Waffen, um sich auf dem Weg zur Al-Aksa-Moschee in Jerusalem gegen die Israelis zur Wehr zu setzen, so erwirbt man mit den Erfolgen zunehmend bessere Waffen, um die Besatzer vom Heiligtum zu vertreiben, eine Fahne in einer Siedlung zu hissen oder ein Waffenlager einzunehmen. Auch hier spritzt das Blut, doch haben die Spieleentwickler versucht, in ihrem Sinn politisch korrekt zu bleiben. Anders als bei der neuen Generation der Selbstmordattentäter, die auch Zivilisten in Israel töten, ist das in diesem Spiel verboten und führt zu seinem Ende. Getötet werden dürfen »nur« israelische Soldaten und bewaffnete Siedler in den besetzten Gebieten.

Es sei nicht die Absicht des Spiels, zum Kampf aufzurufen, aber politische Intentionen verfolge man natürlich schon. »Wir wollen ein Gegengewicht zu den vergifteten Ideen schaffen, die durch amerikanische PC-Spiele unseren Kindern vermittelt werden«, erklärt Hassan Salem

von Dar El-Fikr. Ansonsten sei es darum gegangen, einfach die Wirklichkeit der arabischen Menschen im Konflikt mit Israel darzustellen. Die Gewalt will Radwan Qasmiyya, einer der Programmierer, keineswegs verherrlichen. Die Situation sei für ihn verfahren, es gebe keine Lösung, das Leben sei von Gewalt gezeichnet. Das Spiel sei also eine mehr oder weniger aussichtslose Nachahmung der politischen Wirklichkeit. Doch wie immer im Spiel – und wie oft im Film – kann es einen Sieger geben und bleiben die Feinde geschlagen und tot zurück – bis zum nächsten Durchgang oder bis es zu langweilig wird.

Wird durch solche Spiele Gewalt gelernt oder Hass angestachelt? Handelt es sich um eine Parodie, um eine Verarbeitung der Wirklichkeit oder ein Umschreiben der Handlungs-Scripts im Kopf? Welcher Unterschied besteht zwischen dem Töten von virtuellen Gegnern in einem Spiel, in dem meist auch der eigene Stellvertreter verlieren kann, und der Wirklichkeit, in dem der Tod irreversibel und der Schmerz spürbar ist? Intentionen der Spielehersteller müssen in keiner Weise mit der tatsächlichen Wirkung der Spiele übereinstimmen. Auch das Leben lässt sich als Spiel begreifen, bei dem es um strategische Züge geht und dessen Ende im unwiederruflichen Tod besteht. Das (Computer-)Spiel aber ist in aller Regel nur lebensähnlich, kann jedoch in der Simulation Handlungsweisen in der Wirklichkeit testen und so womöglich auch vorprägen. Wie alle anderen Medien auch haben Spiele sicherlich eine Message, aber sie sind auch eine Massage unseres Gehirns und unseres Geistes. Nur auf die Gewalt (oder Pornographie) zu blicken, greift weitaus zu kurz, um zu erschließen, was Medien, was einzelne Medien, was bestimmte Inhalte oder Bilder uns antun. Medien stellen unsere zweite Umwelt dar, Mensch und Medien entwickeln sich in einer Ko-Evolution weiter.

Ein bisschen davon können wir erahnen, wenn wir nach Gewalt und Nachahmung, Katharsis oder Wirklichkeitsverarbeitung fragen, aber Bilderverbote sind sicherlich keine Lösung. Das wenigstens kann man aus der Geschichte lernen, möglicherweise auch aus der ganz aktuellen: schließlich waren das Taliban-Regime und das al-Qaida-Netzwerk extreme Bilderstürmer und Medienverächter. Unter ihrer Herrschaft waren in Afghanistan fast alle Medien und vor allem alle realistischen Bilder verboten. Just das hat aber nicht verhindert, dass sie – zynisch und mit Distanz gesagt – ästhetisch extrem wirkungsvolle Bilder der Zerstörung und des Schreckens geschaffen haben, als sie die Flugzeuge in die Türme des WTC lenkten. Haben sie damit filmische Fantasien nachgeahmt und überboten?

Ahmen fiktive Bilder stets wirkliche Ereignisse nach? Weil Menschen das Imaginäre brauchen, da es ihre eigene und wirkliche Lebenswelt ist, aus der heraus sich erst das Wirkliche schält, ist es so eminent wichtig und sind die Inhalte auch jede Aufregung wert. Wir werden mehr durch das Imaginäre als durch das Wirkliche beeinflusst und geformt, doch das erste und wichtigste Medium des Imaginären ist unser Gehirn, das sich nicht ohne weiteres zensieren und säubern lässt. Daher wird die Diskussion über die Wirkung von Medien nicht nur wichtig bleiben, sondern muss über die bereits seit Jahrtausenden mit relativ gleich bleibenden Argumenten zwischen Bilderstürmern und Ikonophilen geführte Diskussion hinausgehen.