

Michael Nagenborg

Review: Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel.

Abstract:

Review of Hartmut Gieselmann: Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel. Hannover: Offizin-Verlag 2002. (= Kultur und Gesellschaft, Bd. 5)

The topic of this book is the genre of war game. The author focuses on three main directions, each of which is dealt with by way of exemplary representatives. In this respect his main interest is in the question of how media are able to contribute to making real violence disappear for perception. In this respect his critical analysis aims at the staging of war as a technological rumpus without any victims. This book is particularly worth recommending as the author succeeds in viewing at the genre of the first-person-shooter within a wider context.

Author:

Dr. Michael Nagenborg:

- Organization and contact address: University of Karlsruhe, Institute for Philosophy, Geb. 20.12, 76128 Karlsruhe, Germany
- Telephone, email and personal homepage: ✉ philosophie@michaelnagenborg.de,  www.michaelnagenborg.de

Bücher über Computerspiele veralten schnell, wenn sie Bezug auf zum Zeitpunkt des Erscheinens aktuelle Spiele und Forschungsergebnisse nehmen. Wenn hier die Lektüre eines drei Jahre alten Buches empfohlen wird, so deshalb, weil Hartmut Geiselmann sich in seinem Buch einem Genre widmet, das sicherlich für viele zumindest Anlass für moralische Bedenken sein dürfte: dem Kriegsspiel.

Der Verfasser konzentriert sich auf drei Hauptrichtungen, die jeweils anhand von exemplarischen Vertretern behandelt werden: Echtzeitstrategiespiele (Beispiel: „Command & Conquer“), First-Person-Shooter („Counterstrike“) und den Militärsimulationen („Falcon 4.0“). Die Genre und die genannten Vertreter erfreuen sich auch heute noch z. T. großer Beliebtheit: Die Reihe „Command & Conquer“ soll demnächst fortgesetzt werden, „Counterstrike“ erfuhr im letzten Jahr eine technisch verbesserte Neuauflage. Allein die Militärsimulationen im engeren Sinne scheinen an Attraktivität verloren zu haben: Kampfjet- und Hubschraubersimulationen sind heute nicht mehr so dominant auf dem Markt vertreten, wie dies Ende der 1990er Jahre der Fall war. Dieser Trend zeichnete sich bereits 2002 ab (vgl. S. 101). Der Verfasser zählt jedoch auch die Bodenkampf-Simulationen zu diesem Genre – und Titel wie „Full Spectrum Warrior“ oder die Spiele aus der Reihe „Medal of Honor“ stehen hoch im Kurs.

Gleich zu Beginn wird betont, dass die Behandlung des Themas „Krieg in Computerspielen“ oftmals in „eine Diskussion über die Folgewirkungen der gespielten Gewalt [mündet]“ (S. 7). Für den Verfasser lautet hingegen die zentrale „Frage, die wir heute den Medien stellen müssen, ... nicht, ob sie Gewalt produzieren, sondern wie sie es schaffen, die reale Gewalt in der Wahrnehmung zum Verschwinden zu bringen“ (S. 155).

Zunächst betrachtet er die Echtzeitstrategiespiele der „Command & Conquer“-Serie als Spiele, die in einer „fiktiven Welt“ spielen (S. 42) – auch, wenn er später darauf aufmerksam macht, dass diese Fiktion von der Realität eingeholt wurde. Eins der Pluspunkte des Buches ist, dass Geiselmann an vielen Stellen die Diskussion innerhalb von Onlineforen für Spieler beschreibt, so auch hier, wenn auf die Debatte „über die vermeintlichen Parallelen zwischen Osama Bin Laden und [dem fiktiven Charakter] Kane“ (S. 59) hinweist. Obwohl Kane im Spiel für ein Attentat auf das World Trade Center verantwortlich ist, wurde übrigens eine Gleichsetzung („fast schon vehement“) abgelehnt. Wenn das Buch insgesamt auch nicht als Beitrag zur Informationsethik zu verstehen ist, so bietet es hierdurch doch zumindest

einen Einblick in die Diskussionen unter den Spielern, die uns in statistischer Übersicht ebenfalls vorgestellt werden. Ein zweiter Pluspunkt ist die Einbindung der exemplarischer Beispiele in ihren Entstehungshintergrund. In jedem Kapitel wird die Geschichte der jeweiligen Hauptrichtung erzählt, im Fall der First-Person-Shooter und der Kriegssimulationen erfahren wir sogar einiges über die Firmengeschichte der beteiligten Entwickler.

Die First-Person-Shooter werden von Geiselmann als Beispiel für semi-realistische Spiele beschrieben, da es in Spielen wie „Counter Strike“ zwischen der „Darstellung der Spielwelt und der Darstellung der Waffen zu unterscheiden [gilt]“ (S. 90): Denn im Gegensatz zur Spielwelt, kommen die Waffen ihren Vorbildern sehr nahe.

Im Schlussabschnitt über die First-Person-Shooter geht er auch auf die Zusammenarbeit von Entwicklern und Militär (S. 91ff.) ein – insbesondere auch auf die Verwendung und Entwicklung von ‚Spielen‘ für die militärische Ausbildungszwecke bzw. die Veröffentlichung (modifizierten Fassungen) von Trainingssoftware als Spiel. Damit leitet er dann auch in das Kapitel zu den realistischen Militärsimulationen über, die vorgeben ein „realistisches Abbild des Krieges zu sein“ (S. 99). Der Schwerpunkt liegt dabei jedoch auf der als faszinierend empfundenen Waffentechnik, während „Opfer, Verwundete, Vergewaltigungen, ethnische ‚Säuberungen‘, Flüchtlingsströme, Kriegstraumata ... in einer sich realistisch nennenden Militärsimulation keinen Platz [finden]“ (S. 138) – und eben dadurch gleichen sie sich der beschönigten TV-Kriegsberichterstattung an und „verstärken ... den Eindruck, der reale Krieg sei ordentlich und sauber, wie ein Computerspiel ohne Blut und Tote“ (S. 148).

Wie der Verfasser berichtet, stand das Buch kurz vor seiner Fertigstellung als am 26. April 2002 Robert Steinhäuser im Erfurter Gutenberg-Gymnasium Amok lief (S. 155). Im Schlusskapitel verteidigt der Verfasser dementsprechend vor allem seine These, dass ein Computerspiel wie „Counter Strike“ nicht wg. seiner Gewaltdarstellungen, sondern wegen der Nachahmung realistischer Waffen bedenklich sei (S. 162), und kritisiert, dass in der Öffentlichkeit der Tatsache keinerlei Beachtung geschenkt wird, dass in Spielen Kriege zu einem technischen Spektakel umdefiniert werden (S. 164). Rückblickend erscheint dieser Schlussteil etwas pathetisch, aber er schmälert nicht die eigentliche Leistung des Buches: das oft gescholtene Genre des First-Person-Shooters in einem größeren Zusammenhang gebracht und seine

Thematisierung jenseits der Gewaltdiskussion ermöglicht zu haben.

Zusammenfassend ist das Buch also insbesondere für diejenigen zu empfehlen, die sich mit dem Genre der First-Person-Shooter im speziellen und den Kriegsspielen im allgemeinen auseinandersetzen wollen. Sicherlich sind inzwischen neue Spiele auf dem Markt, aber hinsichtlich der allgemeinen Tendenz und aufgrund des gewählten Zugangs über den unterschiedlichen Realismusgrad der Subgenre lohnt sich die Lektüre auch heute noch. Besonderes seien hierbei noch einmal die Hintergrundinformationen zu den Herstellern und die Beurteilung der Spiele durch die Spieler hingewiesen.