

■■■ ___ [SCHÜSSE PEITSCHEN DURCH DIE WÜSTE] _____
■ _ [SIE SCHREIEN AUF ARABISCH HERUM] ___ [ICH BESTELLE
ALS ZIEL] ___ ■■■ _____ [ALS DIE BOMBEN FALLEN, SCH
DIE FEINDE MIT GEZIELTEN KOPFSCHÜSSEN] _____

[DIE IRAKISCHEN WACHTPOSTEN HABEN MICH ENTDECKT] __ _ ■■
EINEN LUFTANGRIFF] _■■_ [MARKIERE DAS WIDERSTANDSNEST
LEICHE ICH MICH IM SCHUTZ BRENNENDER PANZER AN UND TÖTE
___ [IN DER FERNE HÖRE ICH HELIKOPTER] ___ ■■■■ ■

Der Konsolenkrieg

Sie heißen „Kill Saddam Game“ oder „Iraq Attack“ – digitale Spiele simulieren den Konflikt im Irak. Die alliierten Soldaten verdanken ihre Überlegenheit auch dem Training mit Computerspielen.

Im Irak sind die größten Schlachten geschlagen, im Fernsehen auch. Aber nicht in den Wohnzimmern, dort gehen sie weiter, als Videospiel „Conflict: Desert Storm“. Die Augen an den Bildschirm geheftet, die Finger am Controller, gilt es dabei, schneller zu rennen und schneller zu schießen als die arabischen Feinde. „Ego Shooter“ wird dieses Genre genannt.

Der Konsolenkrieg ist in vollem Gange. In den Tagen, als amerikanische Truppen in den Irak einmarschierten, eroberte eine blutige Hetzjagd auf Terroristen den deutschen Markt: Das PC-Spiel „Rainbow Six 3: Raven Shield“ schoss auf den ersten Platz der Verkaufscharts.

Die Handlung des Strategiespiels basiert auf einem Roman des beliebten Schundromanciers Tom Clancy („Jagd auf Roter Oktober“), Mitgründer der Spielefirma Red Storm. Jeder Clancy-Kunde darf sich mausklickend als Romanheld fühlen, Spezialgebiet: haarsträubende Geheimoperationen in exotischen Ländern, ohne Rücksicht auf Verluste oder Völkerrecht.

In Zeiten des Krieges gehören Games zum festen Begleitprogramm: Unter den zehn meistverkauften PC-Spielen waren in Deutschland im März fünf halbwegs realistische Kriegsspiele. „Der Krieg hat unserem Absatz sehr geholfen“, sagt Frank DeLise. Sein Spiel „Desert Combat“, eine Modifikation, die das Strategiespiel „Battlefield 1942“ vom Zweiten Weltkrieg ins Heute transportiert, wurde im April von fast einer Drittelmillion Spieler pro Woche heruntergeladen.

Kriegsspiele sind die Nachtseite der Tagespolitik. Während die Zuschauer bei den Abendnachrichten zur Passivität verdammt sind, verwandeln Gamer dieselben Bildschirme durch eine Spielkonsole in ihr eigenes Schlachtfeld, auf dem sie das Gesehene interaktiv weiterspinnen, mit fotorealistischen Kamerafahrten, interaktiven Feldherrnperspektiven oder dem Neongrün von Nachtsichtgeräten.

Der Gamecontroller vermittelt die Illusion, in das aktuelle Weltgeschehen eingreifen zu können. In „Ghost Recon“ marschiert eine US-Eliteeinheit kurzerhand in Russland ein, in der Folge „Desert Siege“ gilt es, in der Wüste einen Guerrillakrieg zu gewinnen. Minispiele wie „Iraq Attack“, „UN Weapons Inspector“ oder „Kill Saddam Game“ laden im Internet dazu ein, die eigenen Erfolge mit denen der Amerikaner messen.

Während früher viele Ego-Shooter in Phantasiewelten spielten, geht heute der Trend zu realistischen Szenarien, sagt Hartmut Gieselmann, Redakteur bei der Computerzeitschrift „c’t“ und Autor des Buches „Der virtuelle Krieg“. Der Counter-Strike-Programmierer Minh Le etwa prahlt damit, die Originalvorlagen seiner virtuellen Waffen auf einem echten Schießstand erprobt zu haben. Viele Spielefirmen werben aggressiv mit ihrer Nähe zum Militär, Tom Clancys „Rainbow Six: Rogue Spear“ musste für den Trainingseinsatz beim US-Militär lediglich leicht abgewandelt werden. Mittlerweile werden sogar, was bis vor kurzem undenkbar war, traumatische Militärschlappen als Entertainment vermarktet, mit vielsagenden Titeln wie „Delta Force: Black Hawk Down“ oder „Vietcong“.

Eine kleine Vorhut allerdings operiert jenseits der Demarkationslinie des guten Geschmacks. Eigentlich wollte Sony den Begriff „Shock and Awe“, also Donald Rumsfelds Strategie, die Iraker durch einen gewaltigen Bombenhagel in Angststarre zu versetzen, als Markennamen schützen lassen und zog erst nach öffentlichen Protesten den Antrag Mitte April wieder zurück. Auch das beliebte Strategiespiel „Command & Conquer: Generals“ geriet ins Kreuzfeuer der Kritik, weil hier unter anderem das Überfallen von Uno-Hilfskonvois und der Einsatz von Selbstmordattentätern und Massenvernichtungswaffen zum Spiel-Erfolg führt. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften setzte „Generals“ als „kriegsverherrlichend“ auf den Index. Ähnliches droht vielen neuen Kriegsspielen, seit am 1. April eine verschärfte Kontrolle für Computerspiele eingeführt wurde.

Manche Computersoldaten können diese Zensur überhaupt nicht verstehen, denn sie sehen sich selbst als Pazifisten: Als im März die ersten Bomben auf Bagdad fielen, hielten einige Cyberkrieger im Counter-Strike-Netz für eine Schweigeminute inne. Dann ballerten sie weiter. Vereinzelt wurden sogar Friedensgraffitis an den Wänden der Spielwelt gesichtet.

Spiel und Realität nähern sich immer mehr einander an. Angeblich orderte Saddam Hussein vor ein paar Jahren Tausende von Playstation-2-Spielkonsolen, um mit den leistungsfähigen Grafikchips der „Emotion Engine“ die Treffgenauigkeit seiner Raketen zu verbessern. Egal, ob diese Anekdote stimmt oder nicht: Kriegskonsolen sind heute als halb militärisch, halb zivil genutzte Kulturtechnik semiotische „Dual-Use“-Güter.

[ICH HABE DEN KONTAKT ZU DEN KAMERADEN VERLOREN] __ ■■ FAHRZEUGE ROLLEN HERAN] __ [ZU SPÄT] __ [GAME OVER] _■

Und so begann für viele Soldaten der Irak-Krieg ganz ähnlich wie für die Konsolenkrieger daheim: mit dem Drill durch Commander Computer – militärischen Simulationen wie „Marine Doom“, „Simnet“, „Future Combat Systems“, „Battle Site Zero“ oder „Taskforce 2010“. Zur Einstimmung auf den Einmarsch im Irak wurde in einer Baracke in Kuwait extra der „Engagement Skills Trainer“ aufgebaut, eine Art Kriegs-Kegelbahn, auf der Soldaten mit echten Waffen auf virtuelle Feinde ballern. Diese Manöver im Cyberspace sind billiger und schneller als herkömmliche Übungen.

Mit den Worten „Das Spiel ist aus“ hatte der irakische Uno-Botschafter Mohammed al-Duri den Fall von Bagdad kommentiert. Mit „Spiel“ meine er den Krieg, präzisierte er auf Nachfrage. Doch diese Floskel war nicht unbedingt ein verbaler Missgriff: Nie zuvor waren Krieg und Kriegsspiel so eng aufeinander bezogen wie heute. Die Computerspielhersteller lernen von realen Kriegen. Und anders herum.

Im „netzwerkzentrierten“ Krieg ist jedes Fahrzeug mit einem Bordrechner ausgestattet, der permanent die Koordinaten per Satellit weitergibt und empfängt. Die Regisseure und Komparsen im „Theatre of War“ sehen die eigenen Panzer als blaue Punkte auf dem Bildschirm, die feindlichen als rote. „Ein Bild zählt mehr als tausend Worte“, beschreibt ein US-Oberst die digitale Aufrüstung der Simulanten-Armee seit dem letzten Golfkrieg 1991: „Das ist ein Unterschied wie zwischen Dos und Windows.“

Doch es geht um mehr: die Ausweitung der Kampfzone von der Bildschirmoberfläche bis tief ins Ich des Soldaten. Das Pentagon hat mit einem Etat von über 40 Millionen Dollar das Institute for Creative Technologies (ICT) bei Los Angeles gründen lassen. Seit Ende 2001 kommen von dort interaktive Militär-Trainingsfilme, entwickelt gemeinsam mit Hollywood-Regisseuren. „Während diese Produkte einzigartige Trainingshilfen für potenzielle Generäle und Gruppenführer bieten“, so Richard Lindheim vom ICT, „können sie auch Videospiele überall beibringen, mit Menschenmaterial und Informationen umzugehen.“ Die Grenze zwischen Game und Gamer verschwimmt: Wer spielt hier eigentlich mit wem?

Das Frühlingserwachen des militärisch-kulturindustriellen Komplexes zeigt: Krieg und Simulationstechnik kopieren sich gegenseitig. „Der jüngste Golfkrieg eignet sich hervorragend als Vorlage für neue Kriegsspiele“, sagt der Autor Gieselmann, „durch die ‚Embedded Journalists‘ gibt es unglaublich reichhaltiges Bildmaterial, das sich leicht einbauen ließe.“ Das erste PC-Spiel zum Krieg könnte schon Weihnachten auf dem Gabentisch liegen. Zum Beispiel als Update für das patriotische Ballerspiel „America’s Army“, mit dem das Pentagon im Internet bereits neue Rekruten sucht.

Im real-digitalen Regelkreis funktionieren Kriegsspiele mal als Abbild, mal als Vorbild. Doch nachdem sie geholfen haben, den Krieg zu entscheiden, bleibt fraglich, ob sie auch helfen können, den Frieden zu gewinnen. Nur wenige Spiele wagen sich an knifflige Prozesse wie „Nation Building“: den Aufbau einer friedlichen Gesellschaft.

Ausgerechnet Sid Meier hat sich dieser Aufgabe gestellt. Er ist der Großmeister der Aufbaustrategiespiele, der seine Karriere vor etwa zwanzig Jahren mit Militärsimulationen wie „F-15 Strike Eagle“, „Gunship“ und „M1 Tank Platoon“ startete. Heute sucht der Programmierer nach Alternativen zu den Tötungssimulationen, die er einst verkaufte. In seiner neuesten Aufbausimulation „Civilization III“ bietet er friedliebenden Menschen die Möglichkeit, feindliche Städte nicht nur mit Gewalt zu erobern, sondern wahlweise mit Hilfe von Opernhäusern, Bibliotheken oder auch mit Weltwundern. Das spart Geld: Sanftmütige Kulturimperialisten brauchen keine Armeen, denn ihre Feinde laufen freiwillig zu ihnen über. Als geradezu subversives Detail fällt auf: Wer mit den Vereinten Nationen zusammenarbeitet, kassiert fett Punkte. Eine schöne Vorstellung.

Auf die ewig offene Frage, ob aggressives Verhalten Aggressionen auf- oder abbaut, haben auch Computerspielfans ihre Antwort: „Ohne die Katharsis, die durch Videospiele herbeigeführt wird, kann Bush seine militaristischen Ziele nur ausleben, indem er reale Kriege führt“, argumentiert der Kriegsgegner Mikel Reparaz aus San Francisco. Also sammelte er per Internet 370 Dollar an Spenden, kaufte eine Playstation 2, und schickte sie an den US-Präsidenten, zusammen mit Kriegsspielen wie „Conflict: Desert Storm“. Noch hat er die Hoffnung nicht aufgegeben, dass Bush die Konsole ausprobiert. Und zwar vor dem nächsten Waffengang.

Mitarbeit: Richard Löwenstein