

Computerspiele und der *War on Terror*

Jan-Noël Thon

Die Amerikanistin Evelyne Keitel prognostizierte bereits 2003: "Das 21. Jahrhundert wird das Jahrhundert der Computerspiele werden, in ähnlicher Weise, wie im 20. Jahrhundert der Film und im 19. Jahrhundert der Roman die Populärkultur der westlichen Welt prägten."¹ Unabhängig von derlei Spekulationen lässt sich zumindest feststellen, dass Computerspiele nicht nur kommerziell sehr erfolgreich sind,² sondern darüber hinaus zunehmend akademische Aufmerksamkeit auf sich ziehen. So sind seit der Jahrtausendwende mehr als ein halbes Dutzend einschlägiger Sammelbände erschienen, deren Beiträge sich dem Phänomen Computerspiel aus einer Vielzahl unterschiedlicher methodischer und disziplinärer (bzw. häufig interdisziplinärer) Perspektiven nähern.³ Allerdings spielt die Auseinandersetzung mit dem inzwischen auch nicht mehr ganz neuen Medium des Computerspiels zumindest innerhalb der deutschen Anglistik und Amerikanistik trotz seiner unbestreitbaren soziokulturellen Relevanz nach wie vor eine eher untergeordnete Rolle. Der Beitrag verfolgt vor diesem Hintergrund ein zweifaches Anliegen. Erstens geht es um die Frage nach der Aufarbeitung des *war on terror* in neueren Computerspielen. Zweitens soll aber auch auf die spezifische Funktionsweise und Medialität von Computerspielen eingegangen werden. Insofern beginne ich mit einem kursorischen Überblick über verschiedene Reaktionen auf die Anschläge vom 11. September und den *war on terror*,⁴ um dann nach einigen (medien-)theoretischen Vorbemerkungen anhand von zwei sehr unterschiedlichen Beispielen etwas detaillierter zu zeigen, wie diese 'Mutter aller Ereignisse'⁵ und ihre geopolitischen Folgen in Computerspielen konkret thematisiert und kommentiert werden.

Die – zumindest zeitlich – wohl unmittelbarsten Reaktionen finden sich dabei in sogenannten Mods bzw. *modifications*, also von Spielern oder zumindest nicht von den entsprechenden Spielentwicklern programmierten Veränderungen bereits existierender Computerspiele. Eine der häufigsten frühen Formen derartiger Mods, bei denen es sich um eine feste Größe in der heutigen Computerspielkultur handelt, bestand dabei in der Veränderung des Aussehens der Spielfiguren unter Verwendung des Gesichts von Osama bin Laden. So haben insbesondere die Spieler von First-Person Shootern wie UNREAL TOURNAMENT relativ bald nach den Anschlägen – d.h. bereits im Oktober

1 Keitel, 7.

2 Vgl. etwa Müller-Lietzkow, Bounken, Seufert.

3 Vgl. z.B. Raessens und Goldstein; Wardrip-Fruin und Harrigan; Wolf und Perron.

4 Eine ausführlichere Aufarbeitung dieser Reaktionen findet sich etwa bei Lowood, dessen Aufsatz kurze Zeit nach dem am 18.12.2007 gehaltenen Vortrag erschienen ist, auf dem der vorliegende Beitrag beruht.

5 Vgl. Baudrillard.

2001 – begonnen, durch die Neugestaltung von Spielfiguren mit Hilfe von Modifikationen grafischer Texturen ihren ganz privaten *war on terror* zu inszenieren, wobei nicht selten auch George W. Bush als bin Ladens Gegenspieler verfügbar gemacht wurde.⁶ Zwar kann ich hier nicht näher auf die deutlich umfangreicheren Entwicklungen in der Mod-Szene in diesem Bereich eingehen, aber die stellvertretend genannte Form früher Reaktionen auf die Anschläge vom 11. September scheint mir sowohl vor dem Hintergrund der etwa in Claudia Heuers Beitrag zu diesem Band angesprochenen Tendenz zur Personifikation in der medialen Aufarbeitung des *war on terror* als auch aufgrund der hier zu beobachtenden Interdependenz zwischen den entsprechenden Reaktionen und den ihnen zugrundeliegenden Produktionsbedingungen besonders bemerkenswert. Das Erstellen einer Textur, die das Gesicht einer Spielfigur verändert, ist – unabhängig davon, ob die entsprechende Textur auf Osama bin Laden oder George W. Bush referiert – grundsätzlich deutlich weniger (zeit-)aufwendig als das Programmieren eines gänzlich neuen Spiels.

Eine weitere Art von Computerspielen, die aufgrund ihrer geringen Produktionszeiten relativ rasch auf die Ereignisse vom 11. September reagieren konnte, lässt sich als *independent games* bezeichnen.⁷ Während Mods nur Veränderungen oder Erweiterungen bereits existierender Spiele darstellen, handelt es sich bei *independent games* um eigenständige Spiele, die allerdings ebenfalls weitgehend unabhängig von den kommerziellen Zusammenhängen herkömmlicher Computerspiele und mit ungleich geringerem Aufwand als sogenannte AAA-Titel produziert sowie in der Regel unentgeltlich online verfügbar gemacht werden. Dabei gilt, dass viele der kurze Zeit nach den Anschlägen erschienenen *independent games*, die den *war on terror* thematisieren, auf einfache Prinzipien der Gewaltanwendung gegen Osama bin Laden als 'Gesicht der Anschläge' setzen. Ein besonders plattes Beispiel ist das Flash-basierte *independent game* SPEC OPS: WAR ON TERRORISM vom Dezember 2001 (vgl. Abb. 1 und 2). Zwar finden sich auch Spiele wie Gonzalo Frascas 2003 entstandenes SEPTEMBER 12th, deren Spielgeschehen nicht auf simple Rachereflexe reduziert werden können, aber generell ist die Aufarbeitung der Anschläge gerade in Flash-basierten *independent games* als eher eindimensional zu charakterisieren. Computerspiele wie SPEC OPS: WAR ON TERRORISM markieren den *war on terror* als legitime und zu begrüßende Reaktion auf die Anschläge. Mit Blick auf die Frage der ideologischen Positionierung⁸ von Computerspielen im Hinblick auf den *war on terror* lässt sich allerdings feststellen, dass sowohl in *independent games* als auch in Mods die Anschläge selbst kaum direkt thematisiert werden. Meines Wissens stellt einzig die sich seit 2003 in Entwicklung befindliche UNREAL TOURNAMENT 2003-Mod 9/11 SURVIVOR die Anschläge explizit – und zudem aus der Perspektive eines der Opfer – dar, wobei es sich hier mangels Spielzielen aber nicht um ein Spiel im engeren Sinne handelt.

6 Diese Entwicklung war allerdings keineswegs auf das Genre des First-Person Shooter beschränkt.

7 Vgl. etwa Jahn-Sudmann.

8 Vgl. Thon "Perspective" zur Frage nach der 'ideologischen Perspektive' in Computerspielen.



Abb. 1: 'Osama bin Laden' in SPEC OPS: WAR ON TERRORISM.

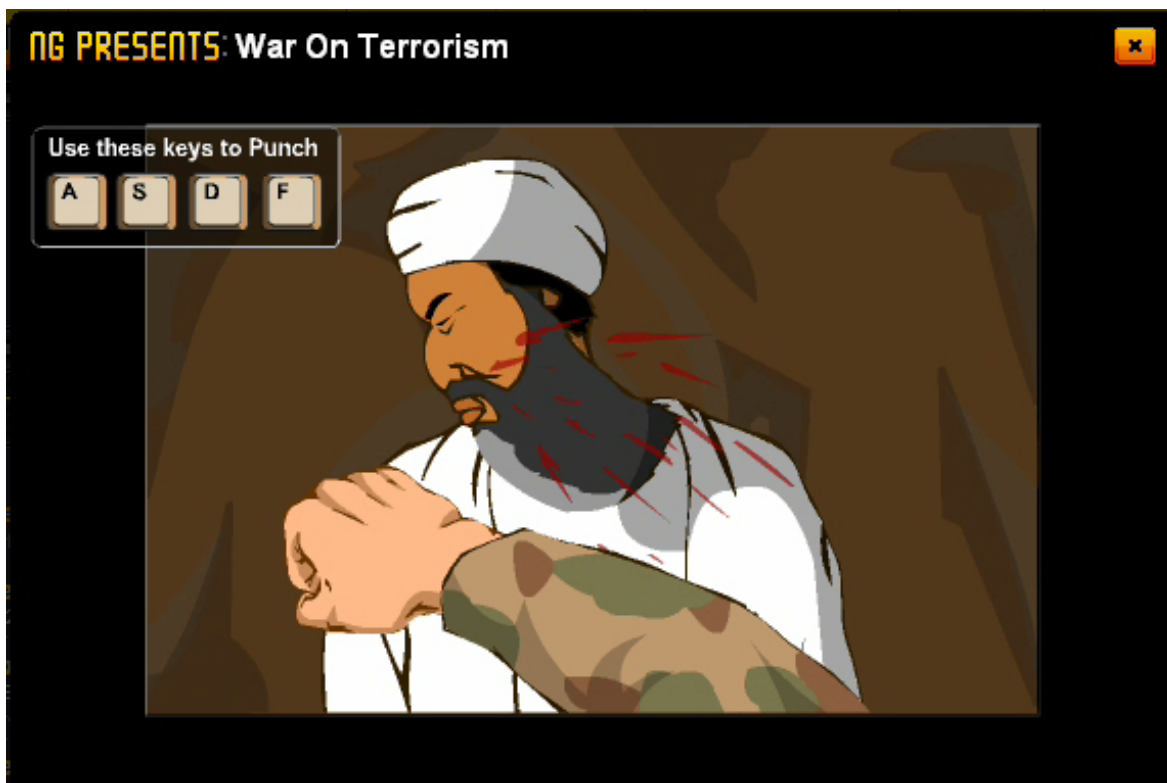


Abb. 2: 'Osama bin Laden' in SPEC OPS: WAR ON TERRORISM.

Andererseits weisen etwa Ole Christiansen und Thomas Plischke in ihrem Beitrag zu diesem Band richtigerweise darauf hin, dass die mediale Aufarbeitung der Anschläge vom 11. September keineswegs explizit geschehen muss, sondern sich eben auch des Mittels der Analogie bedienen kann. Diese Feststellung gilt nicht zuletzt für viele neuere AAA-Titel. Obwohl hier – schon aufgrund der deutlich höheren Produktionszeiten von etwa zwei bis drei Jahren – die Reaktion auf die Anschläge prinzipiell länger auf sich warten ließ, als im Bereich der Mods oder *independent games*, finden sich etwa unter den in den letzten Jahren erschienenen Echtzeitstrategiespielen zahlreiche thematische Elemente, die als Reaktionen auf die Anschläge und den *war on terror* verstanden werden können.⁹ Hier wären neben dem im Oktober 2007 erschienenen *WORLD IN CONFLICT*, auf das ich noch zurückkommen werde, etwa das bereits 2005 erschienene *ACT OF WAR: DIRECT ACTION* oder das ebenfalls 2007 erschienene *WAR ON TERROR* zu nennen. In allen drei Spielen werden die Anschläge im Rahmen fiktiver Szenarien mehr oder weniger indirekt thematisiert. Dabei findet sich – wie auch in der Mehrzahl der *independent games* – eine weitgehend affirmative Haltung zur Politik der U.S.-Regierung, insofern das Mittel des Krieges in seiner Angemessenheit als Reaktion auf die Anschläge nicht hinterfragt wird.¹⁰ Das hängt einerseits sicherlich mit der Notwendigkeit zusammen, dem Spieler eines Computerspiels klar formulierte Spielziele zu präsentieren. Andererseits scheint mir hier aber nicht zuletzt eine gewisse übervorsichtige Haltung im Hinblick auf mögliche negative Reaktionen des Marktes vorzuliegen, zumal in allen drei genannten Spielen durchaus zaghafte Ansätze kritischer Positionen vorhanden sind, die aber im jeweiligen Spielverlauf nicht weiter verfolgt werden.¹¹

Im Folgenden möchte ich nun die Formen der Thematisierung der Anschläge vom 11. September und des *war on terror* im *independent game* *SEPTEMBER 12th* von 2003 und im AAA-Echtzeitstrategiespiel *WORLD IN CONFLICT* von 2007 etwas genauer betrachten. Dazu sind allerdings zunächst einige theoretische Vorbemerkungen notwendig, wobei es mir insbesondere um die Feststellung geht, dass eine solche Thematisierung in Computerspielen nicht unbedingt in einem narrativen Modus erfolgen muss. Hier

9 Hier gilt wiederum, dass eine derartige 'indirekte' Thematisierung der Anschläge keineswegs auf das Genre des Echtzeitstrategiespiels beschränkt ist, sondern durchaus auch in anderen Genres – wie etwa dem des First-Person Shooter – zu finden ist. Vgl. hierzu neben Lowood auch Stahl.

10 In der Tat wird nicht nur in First-Person Shootern wie *FULL SPECTRUM WARRIOR* oder *AMERICA'S ARMY*, sondern eben auch in vielen neueren Aufbaustrategiespielen "[d]ie Logik und Ideologie des Kampfs gegen den Terror, wie er von der 'Koalition der Willigen' derzeit geführt wird, [...] ungebrochen ins Spiel übertragen" (Bevc, o.S.). Vgl. wiederum Lowood und Stahl.

11 Dieser 'vorausseilende Gehorsam' der Spieleindustrie scheint mir dabei vor allem auf den amerikanischen Markt zu zielen und wird dort auch weitgehend positiv aufgenommen. Während etwa Jörg Luibl, der Chefredakteur der deutschsprachigen Computerspiele-Website *4players.de*, sich in seiner Besprechung des von der schwedischen Firma Massive Entertainment entwickelten *WORLD IN CONFLICT* noch darüber wundert, "dass ein europäischer Entwickler [...] dermaßen plump auf die Propagandatube drückt" (Luibl, o.S.), ist die Reaktion auf der amerikanischen Computerspiele-Website *IGN* deutlich euphorischer. Dass die Geschichte des Spiels durchgehend aus amerikanischer Perspektive präsentiert wird und es sich auch bei den Figuren ausschließlich um Amerikaner handelt, ist dem Rezensenten Adams hier nicht einmal eine Erwähnung wert.

stellt sich zunächst die Frage, worum es sich bei einem solchen 'narrativen Modus' handelt. Zumindest in der klassischen Narratologie wird in der Regel dann von einem narrativen Text gesprochen, wenn es sich bei diesem um die Darstellung von mindestens einem Ereignis handelt.¹² Dies bedeutet jedoch nicht, dass *jede* Darstellung von Ereignissen narrativ ist. Obwohl Ereignisse und ihre Darstellung in einem Roman und in einem Film (einem 'audiovisuellen Text') sich offensichtlich voneinander unterscheiden, haben sie doch eine wesentliche Eigenschaft gemein: Die entsprechenden Ereignisse 'stehen fest', bevor sie präsentiert werden, sie sind prädestiniert. Wenn wir beginnen, einen Roman zu lesen oder einen Film zu sehen, sind wir uns darüber im Klaren, dass die jeweilige Geschichte auf gewisse Weise schon erzählt ist – egal, wie simultan die Erzählung auch zu sein vorgibt. Matías Martínez und Michael Scheffel bemerken hierzu in ihrer *Einführung in die Erzähltheorie*: "Wer narrative Texte liest, tut etwas scheinbar Paradoxes, denn er nimmt das dargestellte Geschehen zugleich offen und gegenwärtig und als abgeschlossen und vergangen auf."¹³ Diese 'Abgeschlossenheit' der dargestellten Ereignisse gilt auch für zahlreiche andere narrative Medien, aber eben nicht – oder zumindest nicht uneingeschränkt – für Computerspiele.

Obwohl in vielen Computerspielen durchaus auch bestimmte Ereignisse stattfinden, die im skizzierten Sinne prädestiniert sind, muss betont werden, dass sich der Großteil der Ereignisse hier – anders als in Romanen oder Filmen – erst während des Spielens aus der Interaktion zwischen dem Spieler und dem Spiel ergibt. Vor diesem Hintergrund lässt sich im Hinblick auf das Geschehen in Computerspielen zwischen narrativen und ludischen Ereignissen unterscheiden.¹⁴ Während narrative Ereignisse bereits vor Spielbeginn im Programmcode festgelegt sind und durch verschiedene narrative Techniken dargestellt werden, auf die ich später noch zurückkomme, ergeben sich ludische Ereignisse erst während des Spielens aus der Interaktion der Spieler mit dem Spiel. Um narrative Ereignisse auch terminologisch klar von ludischen Ereignissen abzugrenzen, lässt sich der Modus, in dem letztere dargestellt werden, als 'Simulation' bezeichnen. Der Begriff bezeichnet nach Gonzalo Frasca die Modellierung eines Ursprungssystems durch ein anderes System, wobei letzteres zumindest teilweise das Verhalten des Ursprungssystems beibehält.¹⁵ Dabei muss es sich bei dem Ursprungssystem keineswegs um ein real existentes System handeln,¹⁶ aber Computerspiele können durchaus Welten simulieren, die unserer Welt zumindest in bestimmten Hinsichten sehr ähnlich sind. Hier wäre dann unsere Welt bzw. eine unserer Welt vergleichbare fiktive Welt als Ursprungssystem, ihre Darstellung im Computerspiel als Simulation dieses Ursprungssystems, bzw. eines bestimmten Verhaltens dieses Ursprungssystems, zu verstehen. Realweltliche Ereignisse und politische Entwicklungen

12 Vgl. etwa Prince, 58.

13 Martínez und Scheffel, 119. Vgl. hierzu auch Abbott, 31-33, und Jannidis, 44-48.

14 Vgl. etwa Thon "Unendliche Weiten".

15 Vgl. Frasca "Simulation", 223.

16 Vgl. Frasca "Simulation", 231.

wie der *war on terror* können durch Computerspiele also nicht nur im Modus der Narration, sondern eben auch im Modus der Simulation thematisiert werden.

Der hier verwendete Begriff von Simulation, der im Übrigen näher an der Informatik als an der postmodernen Philosophie zu verorten wäre,¹⁷ zielt dabei vor allem auf jene Bereiche der Spielwelt ab, mit denen die Spieler über das Interface interagieren können und welche die Schauplätze für das eigentliche Spielgeschehen bilden. Ludische Ereignisse ergeben sich aus der regelgeleiteten Interaktion der Spieler mit den Schauplätzen und ihrem Inventar und werden noch während dieser Interaktion bestimmten Darstellungsregeln folgend dargestellt. Der dänische Computerspielforscher Jesper Juul schreibt Spielregeln zwei zentrale Funktionen zu: "Rules specify *limitations* and *affordances*. [...] rules give games *structure*."¹⁸ Entsprechend versteht Frasca Computerspiele als "a particular way of structuring simulation, just like narrative is a form of structuring representation"¹⁹. Was sich in den Schauplätzen ereignet, ist wesentlich durch die ludische Struktur des Spiels, d.h. durch seine Spielregeln bestimmt, wobei sich hier genauer zwischen der Spielmechanik, den Spielzielen, den Interaktionsmöglichkeiten und den Darstellungsregeln eines Computerspiels unterscheiden lässt.²⁰

So besteht etwa das Spielgeschehen des bereits erwähnten SEPTEMBER 12th, das von eben jenem Gonzalo Frasca entwickelt wurde, der auch den Simulationsbegriff innerhalb der *Computer Game Studies* wesentlich geprägt hat, ausschließlich aus ludischen Ereignissen. Das Spiel bietet einen relativ eng begrenzten Schauplatz, der von einem objektiven – d.h. nicht mit der räumlichen Position einer Spielfigur verbundenen – Point of View dargestellt wird²¹ und innerhalb dessen sich neben verschiedenen Gebäuden vor allem zwei Arten von Spielfiguren finden, nämlich blau gekleidete Zivilisten und schwarz-weiß gekleidete Terroristen (vgl. Abb. 3). Die Interaktionsmöglichkeiten des Spielers beschränken sich nun auf das Markieren von Zielen für Bombenangriffe mit Hilfe eines mit der Maus zu steuernden Fadenkreuzes. Die Spielmechanik bestimmt darüber hinaus, dass von einer durch den Spieler ausgelösten, mit einiger Verzögerung einschlagenden Bombe getroffene Gebäude zerstört und Spielfiguren 'getötet' werden. Während die Spielmechanik eines Computerspiels also primär das generelle Verhalten der Objekte innerhalb des Schauplatzes nach Eingaben des Spielers bestimmt, handelt es sich bei Spielzielen um jene Spielregeln, nach denen bestimmte Ergebnisse als positiv bewertet werden. Derartige Bedingungen für das Gewinnen des Spiels fehlen nun in SEPTEMBER 12th, was unmittelbar mit der 'Botschaft' dieser sich explizit als "not a game" verstehenden interaktiven Simulation zusammenhängt (vgl. Abb. 4).

17 Vgl. z.B. Rechenberger und Pomberger, 530.

18 Juul, 58, Herv. im Original.

19 Frasca "Simulation", 224.

20 Vgl. neben Thon "Unendliche Weiten" auch Frasca "Simulation".

21 Vgl. Neitzel.



Abb. 3: Schauplatz aus SEPTEMBER 12th.

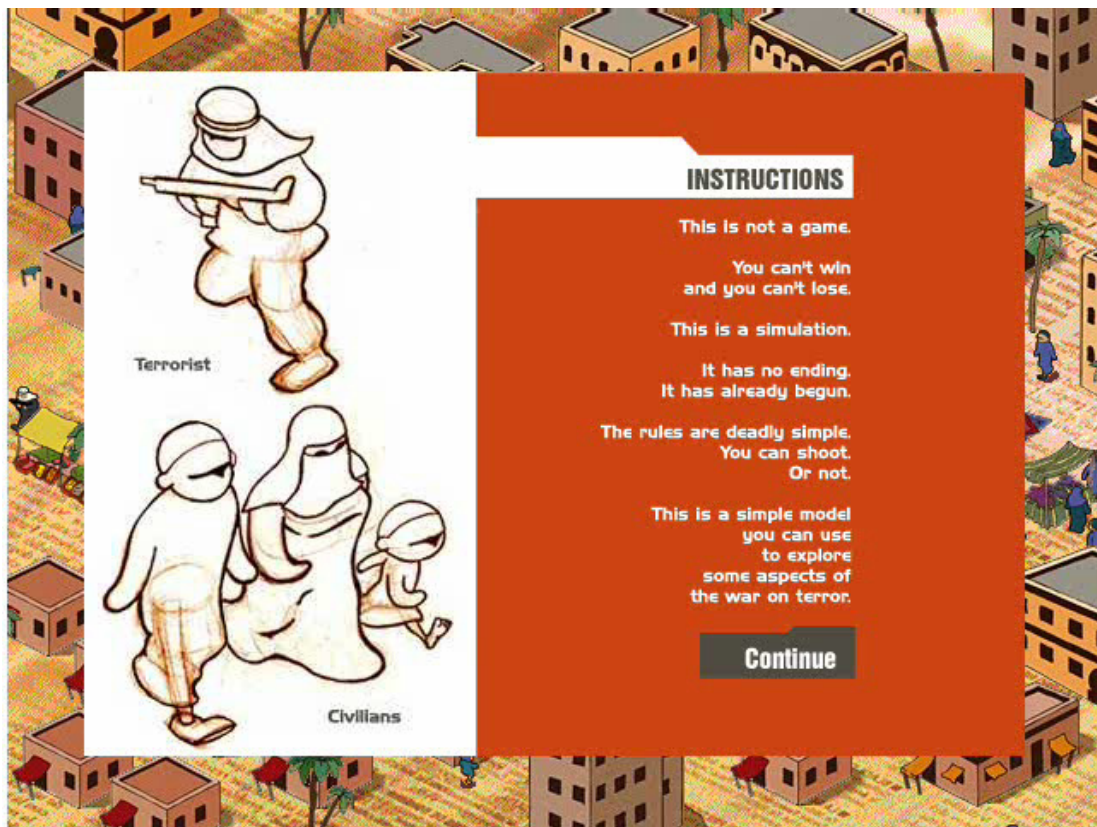


Abb. 4: Texttafel mit 'Instructions' aus SEPTEMBER 12th.

Die 'Botschaft' von SEPTEMBER 12th steckt dabei hauptsächlich in einem weiteren Element der Spielmechanik. Zerstört eine Bombe Gebäude oder tötet schwarz-weiß gekleidete Terroristen hat das keine wahrnehmbaren Konsequenzen, außer eben zerstörte Gebäude bzw. getötete Terroristen. Werden allerdings blau gekleidete Zivilisten getroffen, so eilen in der Umgebung befindliche weitere Zivilisten hinzu und verwandeln sich – nach einigen Sekunden der Trauer – selbst in Terroristen (vgl. Abb. 3). Da es im Rahmen der hier skizzierten Spielregeln von SEPTEMBER 12th nicht möglich ist, die Anzahl von Terroristen innerhalb des Schauplatzes über das Abfeuern von Bomben dauerhaft zu reduzieren und im Gegenteil ein solches Verhalten die Anzahl an Terroristen im Schauplatz letztlich erhöht, lässt sich die 'Botschaft' von Frascas *independent game* im Wesentlichen auf die Behauptung reduzieren, dass das Bombardieren von islamischen Ländern den islamistischen Terrorismus nicht bekämpft, sondern vielmehr weiter schürt. Dadurch erklärt sich dann auch die Abwesenheit von Spielzielen: Das Spiel, als das die Simulation des *war on terror* hier trotz des abweichenden Selbstverständnisses ("this is not a game", Abb. 4) zumindest auf den ersten Blick erscheint, ist in Ermangelung von Spielzielen, die mit den gebotenen Möglichkeiten erreichbar wären, nicht zu gewinnen. Hier wird also im Rahmen einer interaktiven Simulation der von der U.S.-Regierung ausgerufenen *war on terror* als unangemessenes Mittel zum Umgang mit dem Problem islamistischen Terrorismus markiert.

Dabei ist die von SEPTEMBER 12th vertretene Position sicherlich nicht weniger problematisch als die simplen Rachereflexe, die in Spielen wie dem bereits angesprochenen SPEC OPS: WAR ON TERRORISM aufscheinen. Entsprechend fielen auch die Reaktionen auf Frascas immerhin erst Ende 2003 erschienenenes *independent game* durchaus kontrovers aus. Während etwa Henry Jenkins, ehemals Direktor des *Comparative Media Studies Program* am MIT, SEPTEMBER 12th als "interesting experiment in political speech"²² bezeichnet hat, hält es der nicht weniger prominente Game Designer Greg Costykian für ein "inane piece of offensive crap."²³ SEPTEMBER 12th ist sicherlich kein besonders komplexes Computerspiel – tatsächlich versteht es sich selbst als "a simple model you can use to explore some aspects of the war on terror" (vgl. Abb. 4) und ist darüber hinaus wie bereits erwähnt in Ermangelung von Spielzielen kein Spiel im engeren Sinne²⁴ –, aber es verdeutlicht noch einmal, dass Computerspiele sich durchaus politisch positionieren können und dabei nicht auf die etwa in SPEC OPS: WAR ON TERRORISM zu findenden affirmativen Positionen im Hinblick auf den *war on terror* festgelegt sind. Zudem zeigt SEPTEMBER 12th, dass Computerspiele auch außerhalb des narrativen Modus, d.h. primär durch die Gestaltung ihrer Schauplätze und ihrer Spielmechanik – und also im Modus der Simulation – reale Ereignisse und Entwicklungen wie den *war on terror* thematisieren und kommentieren können.

22 Jenkins zitiert nach Frasca "September 12th", o.S.

23 Costykian, o.S.

24 Es kann hier nicht um eine detaillierte Auseinandersetzung mit dem Spielbegriff gehen, aber ein fundierter Überblick über verschiedene Spieldefinitionen findet sich etwa in Juul, 23-54.

Auch Spiele wie SEPTEMBER 12th geben durchaus den Rahmen vor, in dem sich das Spielgeschehen bewegt. Ludische Ereignisse stehen im Unterschied zu narrativen Ereignissen aber eben nicht vor dem jeweiligen Spieldurchgang fest. Bei der Darstellung von – zumindest innerhalb der Singleplayer-Modi heutiger AAA-Titeln nahezu immer zu findenden – narrativen Ereignissen bedienen sich neuere Computerspiele wie etwa WORLD IN CONFLICT nun vor allem zweier unterschiedlicher narrativer Techniken, nämlich Cut-Scenes und sogenannter geskripteter Ereignisse.²⁵ Bei Cut-Scenes handelt es sich um nicht-interaktive Elemente von Computerspielen, die den Spielern keine über den häufig möglichen Abbruch der Cut-Scene hinausgehenden Partizipationsmöglichkeiten lassen. Geskriptete Ereignisse sind Ereignisse innerhalb der jeweiligen Schauplätze, die zwar gemäß derselben Darstellungsregeln dargestellt werden wie ludische Ereignisse und sich häufig nicht nur räumlich, sondern auch zeitlich parallel zu diesen ereignen, deren Ablauf aber anders als der Ablauf ludischer Ereignisse bereits vor Spielbeginn feststeht. Eine der zentralen Funktionen narrativer Ereignisse ist dabei auch in WORLD IN CONFLICT die Vermittlung von Spielzielen. So werden dem Spieler des Singleplayer-Modus sowohl im Rahmen von Cut-Scenes als auch durch geskriptete Figurenrede immer wieder Handlungsanweisungen gegeben.²⁶

Allerdings wird hier zugleich die fiktive Geschichte des amerikanischen Lieutenant Parker erzählt, der nach dem Ausbruch des dritten Weltkrieges im Jahre 1989 und einem erfolgreichen Angriff der sowjetischen Armee auf Seattle wesentlich dazu beiträgt, die Sowjets wieder aus Seattle und letztlich aus Amerika zu vertreiben. Bereits die einleitende Cut-Scene lädt dazu ein, den Angriff der sowjetischen Armee als Analogie auf die Anschläge des 11. September und den fiktiven dritten Weltkrieg als vergleichbar mit dem *war on terror* zu verstehen.²⁷ WORLD IN CONFLICT verwendet hier bezeichnenderweise Fernsehbilder eines Hubschraubers, den die sowjetische Armee kurze Zeit später abschießt, um den das weitere Spielgeschehen beherrschenden Konflikt einzuführen (vgl. Abb. 5 und 6). Zudem erfolgt der Angriff der Sowjets mit Hilfe ziviler Frachter (vgl. Abb. 7), wobei sich der Vergleich mit den entführten Passagierflugzeugen geradezu aufdrängt. Schließlich ist "11-99" (vgl. Abb. 8) zwar der in Kalifornien gebräuchliche Code für "under attack, immediate assistance required",²⁸ aber im Zusammenspiel mit den anderen genannten Elementen, erinnert die Zahlenfolge den Spieler sicherlich an 9/11 und das nationale Trauma, auf das der gezeigte Polizist direkt im Anschluss noch einmal explizit verweist: "America is under attack!"

25 Vgl. Thon "Unendliche Weiten".

26 Vgl. auch Thon "Unendliche Weiten". Im Hinblick auf die in WORLD IN CONFLICT zu findenden Formen von Figurenrede ist allerdings zu betonen, dass es sich dabei keineswegs ausschließlich um narrative Ereignisse handelt. Vielmehr ist Figurenrede hier – durchaus nicht untypisch für neuere Computerspiele – zumindest teilweise der Präsentation ludischer Ereignisse zuzurechnen.

27 Offensichtlich handelt es sich hier zugleich um ein als 'alternate history' zu bezeichnendes Gedankenexperiment zu der Frage, wie sich die Geschichte im Falle einer Eskalation des Kalten Krieges verändert hätte.

28 Vgl. [URL: www.nationalradiodata.com/11codes.html]. Letzter Zugriff: 31.03.2008.



Abb. 5: Fernsehbilder eines Hubschraubers...



Abb. 6: ...der kurze Zeit später von der sowjetischen Armee zerstört wird.

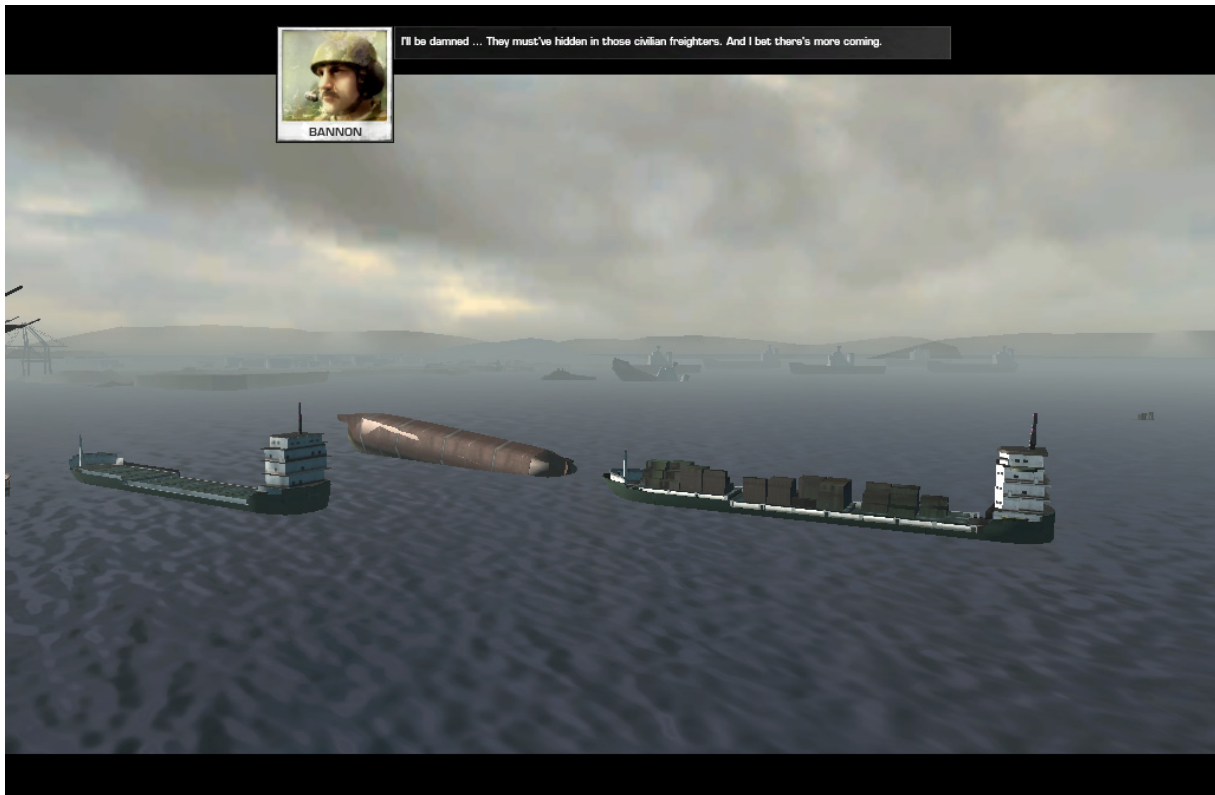


Abb. 7: Die Sowjets benutzen zivile Frachter statt Passagierflugzeuge.



Abb. 8: "11-99!" – "America is under attack!"

Während einer auf die erste Mission folgenden Cut-Scene, die den Rückzug der amerikanischen Armee aus Seattle zeigt, wird Lieutenant Parker, der hier nicht nur als intradiegetischer Stellvertreter des Spielers,²⁹ sondern auch als personalisierte narrative Instanz fungiert, in seiner Bewertung der Ereignisse noch deutlicher: "We had been invaded and nothing would ever be the same again." Die traumatische Wirkung des sowjetischen Angriffs auf Seattle für die Amerikaner der von *WORLD IN CONFLICT* dargestellten Welt wird dabei nicht nur durch verschiedene Kommentare Parkers markiert, sondern auch durch die zeitliche Abfolge der Erzählung³⁰ betont. Der als 'Kampagne' bezeichnete Singleplayer-Modus beginnt wie bereits erwähnt mit dem Angriff auf Seattle, wobei der Spieler in den ersten fünf Missionen Parker, den erfahrenen Colonel Sawyer und den inkompetenten Captain Bannon bei ihrem sich über mehrere Wochen erstreckenden Versuch begleitet, das Vorrücken der sowjetischen Armee ins Landesinnere zu verhindern. Im Zusammenspiel mit den weiteren genannten Verweisen auf die Anschläge vom 11. September ist die Entscheidung, das Spielgeschehen mit dem sowjetischen Angriff auf Seattle beginnen zu lassen, dramaturgisch recht wirksam. Hier wird ein klares Feindbild etabliert, obwohl sich im weiteren Spielverlauf herausstellt, dass es sich beim Angriff auf Seattle durchaus nicht um einen 'Erstschlag' der sowjetischen Armee handelte.

Nach der 'heldenhaften' Selbstopferung Bannons bei der Zündung eines taktischen atomaren Sprengkopfes in der fünften Mission folgt in der sechsten Mission eine zweimonatige Analepse zur Landung der amerikanischen Truppen in Frankreich im Herbst 1989, wobei der Spieler wiederum aus Parkers Erzählerkommentar erfährt, dass der dritte Weltkrieg in Europa zu diesem Zeitpunkt schon vor zwei Monaten begonnen hatte. In den folgenden Missionen begleitet der Spieler Parker, Bannon und Sawyer bei Kriegshandlungen in Europa und Spionageaufträgen in Russland, um schließlich in der zehnten Mission – bezeichnenderweise unter Verwendung von Kampfhubschraubern – einen Angriff der sowjetischen Armee auf New York abzuwehren. Dass die der zehnten Mission vorangehenden Kampfhandlungen nicht ohne weiteres als 'patriotische Selbstverteidigung' zu verstehen sind, wird dabei durch ihre Positionierung innerhalb der Erzählung deutlich markiert. Zudem handelt es sich bei den – im Vergleich zu anderen Vertretern des Genres allerdings ungewöhnlich komplex gezeichneten – Hauptfiguren durchgehend um amerikanische Soldaten, was die Identifikation des Spielers mit der ideologischen Perspektive Parkers ebenfalls begünstigen dürfte.

29 Zur Frage der Zuweisung einer nicht durch einen Avatar realisierten intradiegetischen Handlungsposition an die Spieler von Strategiespielen vgl. auch Neitzel, 24f.

30 Ich unterscheide hier im Anschluss an Schmid zwischen der Geschichte als "die im Text explizit dargestellten und mit bestimmten Eigenschaften versehenen Sachverhalte, die denotierten und qualifizierten Situationen, Personen und Handlungen" (Schmid, 242) und der Erzählung als "Resultat der *Komposition*, die die Geschehensmomente in einen *ordo artificialis* bringt" (Schmid, 243). Damit soll allerdings keineswegs impliziert werden, dass die von Computerspielen und literarischen Texten vermittelten Geschichten unproblematisch gleichzusetzen wären. Vgl. hierzu auch Rouse, 203-206, sowie Thon "Unendliche Weiten".

Damit soll keineswegs behauptet werden, dass der Spieler generell die ideologische Perspektive der von ihm gesteuerten Spielfiguren übernimmt,³¹ aber es ist nicht zuletzt vor dem Hintergrund der Anschläge vom 11. September und ihrer geopolitischen Folgen doch auffällig, wie überaus positiv kriegerisches Handeln und militärische Gewalt durch die ideologische Perspektivstruktur der Hauptfiguren von *WORLD IN CONFLICT* bewertet werden. So kann Bannon in Parkers und Sawyers Augen seine deutlich dargestellte Inkompetenz, die zum Tod sowohl von Soldaten als auch von Zivilisten geführt hat, durch die Selbstopferung bei der Zündung des Atomsprengekopfes kompensieren und auch die für die Hauptfiguren durchaus schwierige Situation, die in den chronologisch unmittelbar auf Bannons Heldentat folgenden letzten vier Missionen eingeführt wird, zielt keineswegs auf eine Problematisierung des Krieges als Mittel zur Lösung von Konflikten. Dem Umstand, dass der fiktive amerikanische Präsident den Abwurf einer Atombombe über Seattle als letzte Option zur Abwehr der sowjetischen Invasion anordnet, begegnen weder Parker noch Sawyer mit offener Kritik. Der potentielle Tod der Zivilbevölkerung wird durchaus als bedauernswert betrachtet, aber zugleich werden die zu erwartenden zivilen Verluste als hoher, aber notfalls eben doch zu zahlender Preis für die Verteidigung des Heimatlandes dargestellt. Die offensichtliche Geringschätzung von Menschenleben durch den fiktiven U.S.-Präsidenten erinnert dabei nicht zuletzt an die von nicht wenigen Kritikern beklagte Geringschätzung von Menschenrechten durch die U.S.-Regierung nach den Anschlägen vom 11. September.

Es kommt letztlich nicht zum Abwurf der Atombombe über Seattle, da Parker und die amerikanische Armee die sowjetischen Besatzer (und die diesen zur Hilfe geeilten chinesischen Truppen) in den letzten vier Missionen mit allen zur Verfügung stehenden Kräften bekämpfen, um sie schließlich in der vierzehnten Mission buchstäblich 'in letzter Minute' zu besiegen und Seattle damit ohne atomare Explosion zu befreien. Gerade durch diesen letzten militärischen Sieg ist aber noch einmal die durchgehend positive Bewertung von kriegerischem Handeln durch die Hauptfiguren aufgerufen. So ist der in *WORLD IN CONFLICT* dargestellte 'rechtschaffene' Krieg – trotz der medial durchaus gegebenen Möglichkeiten zur Darstellung weniger stark affirmativer Positionen – letztlich eben doch erfolgreich, was sich vom *war on terror* und den Kriegen in Afghanistan und dem Irak wohl nur sehr bedingt behaupten lässt. Andererseits ist die Auseinandersetzung mit den Anschlägen vom 11. September und dem *war on terror* in *WORLD IN CONFLICT* trotz aller propagandistischer Tendenzen sicherlich deutlich differenzierter als in *SPEC OPS: WAR ON TERRORISM* oder auch in *Frascas* eher reduktionistischem *SEPTEMBER 12th*. Es bleibt abzuwarten, ob in Zukunft weitere AAA-Titel veröffentlicht werden, die sich kritischer zur Politik der U.S.-Regierung unter George W. Bush positionieren. Die technischen Möglichkeiten dazu – das zeigt nicht zuletzt der dramaturgisch raffinierte Einsatz verschiedener narrativer Techniken durch *WORLD IN CONFLICT* – sind inzwischen sicherlich gegeben. Alles weitere, so darf angenommen werden, regelt die Nachfrage.

31 Vgl. Thon "Perspective".

Computerspiele

- ACT OF WAR: DIRECT ACTION. Eugen Systems/Atari, 2005. (PC)
 AMERICA'S ARMY. U.S. Army, 2002. (PC)
 FULL SPECTRUM WARRIOR. Pandemic/THQ, 2004. (PC)
 SEPTEMBER 12TH. Newsgaming.com, 2003. (Flash)
 SPEC OPS: WAR ON TERRORISM. Techradium.com, 2001. (Flash)
 UNREAL TOURNAMENT. Epic Megagames/GT Interactive, 1999. (PC)
 UNREAL TOURNAMENT 2003. Epic Megagames/Atari, 2002. (PC)
 WAR ON TERROR. Monte Cristo/Deep Silver, 2006. (PC)
 WORLD IN CONFLICT. Massive Entertainment/Sierra Entertainment, 2007. (PC)

Bibliographie

- Abbott, H. Porter. *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.
- Adams, Dan. "World in Conflict Review". *IGN* [URL: <http://uk.pc.ign.com/articles/-818/818867p1.html>]. Letzter Zugriff: 31.3.2008.
- Baudrillard, Jean. "L'esprit du terrorisme". *Le Monde*, 02.11.2001.
- Bevc, Tobias. "Affirmation des Bestehenden. Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen?". *Telepolis*, 7.12.2006 [URL: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/24/24129/1.html>]. Letzter Zugriff: 31.3.2008.
- Costykian, Greg. "'September 12, 2001'" [URL: http://www.costik.com/weblog/2003_10_01_blogchive.html#106548725908817670]. Letzter Zugriff: 31.3.2008.
- Frasca, Gonzalo. "September 12th Reaches 100.000 Players" [URL: <http://www.watercoolergames.org/archives/000011.shtml>]. Letzter Zugriff: 31.3.2008.
- . "Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology". *The Video Game Theory Reader*. Hgg. Mark J. P. Wolf und Bernard Perron. London: Routledge, 2003. 221-235.
- Jahn-Sudmann, Andreas. "Die kulturelle Sphäre der Independent Games – Terra incognita an den Rändern der Populärkultur?". *Medien – Diskurse – Deutungen. Beiträge des 20. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*. Hgg. Andreas Becker et al. Marburg: Schüren, 2007. 77-93.
- Jannidis, Fotis. "Narratology and the Narrative". *What is Narratology? Questions and Answers Regarding the Status of a Theory*. Hgg. Tom Kindt und Hans-Harald Müller. Berlin: de Gruyter, 2003. 35-54.
- Juul, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge/Mass., London: MIT Press, 2005.

- Keitel, Evelyne. "Einleitung: Zum Genre Computerspiel". *Computerspiele – Eine Provokation für die Kulturwissenschaften?* Hg. Evelyne Keitel, Gunter Süß, Randi Gunzenhäuser und Angela Hahn. Lengerich: Pabst, 2003. 7-32.
- Lowood, Henry. "Impotence and Agency: Computer Games as a Post-9/11 Battlefield". *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon. Games Without Frontiers. War Without Tears.* Hgg. Andreas Jahn-Sudmann und Ralf Stockmann. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2008. 78-86.
- Luibl, Jörg. "Test zu 'World in Conflict', PC: Strategie". *4players.de*, 18-09-2007 [URL: http://4players.de/4players.php/disbericht/PC-CDROM/Test/8058/5805/0/World_in_Conflict.html]. Letzter Zugriff: 31.03.2008.
- Martínez, Matías und Michael Scheffel. *Einführung in die Erzähltheorie*. München: C. H. Beck, 1999.
- Müller-Lietzkow, Jörg, Ricarda B. Bouncken und Wolfgang Seufert. *Gegenwart und Zukunft der Computer- und Videospiegelindustrie in Deutschland*. Dornach: Entertainment Media Verlag, 2006.
- Neitzel, Britta. "Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen". *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*. Hgg. Klaus Bartels und Jan-Noël Thon. Hamburg: Universität Hamburg, 2007. 8-28.
- Prince, Gerald. *A Dictionary of Narratology. Revised Edition*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2003.
- Raessens, Jost und Jeffrey Goldstein (Hgg.). *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2005.
- Rechenberger, Peter und Gustav Pomberger (Hgg.). *Informatik-Handbuch*. 3., aktualisierte und erweiterte Auflage. München: Hanser, 2002.
- Schmid, Wolf. *Elemente der Narratologie*. Berlin: de Gruyter, 2005.
- Stahl, Roger. "Have You Played the War on Terror?" In: *Critical Studies in Media Communication* 23.2 (2006): 112-130.
- Thon, Jan-Noël. "Unendliche Weiten? Schauplätze, fiktionale Welten und soziale Räume neuerer Computerspiele". *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*. Hgg. Klaus Bartels und Jan-Noël Thon. Hamburg: Universität Hamburg, 2007. 29-60.
- . "Perspective in Contemporary Computer Games". *Point of View, Perspective, and Focalization: Modeling Mediation in Narrative*. Hgg. Peter Hühn, Wolf Schmid und Jörg Schönert. Berlin, New York: de Gruyter, 2009. 279-299.
- Wardrip-Fruin, Noah und Pat Harrigan (Hgg.). *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2004.
- Wolf, Mark J. P. und Bernard Perron (Hgg.). *The Video Game Theory Reader*. London: Routledge, 2003.

„9/11“ ist im zurückliegenden Jahrzehnt zur weltpolitischen Signatur geworden. Sie steht für fundamentalistisch motivierte Terroranschläge, tatsächliche oder vermeintliche Bedrohungen, traumatische Reaktionen und unversöhnliche religiöse, ideologische und kulturelle Positionen. Dieser Sammelband spürt dem Motiv des Terrorismus in der britischen und nordamerikanischen Literatur und Kultur seit der frühen Neuzeit nach und stellt die Reaktionen in der Literatur und visuellen Kunst – aber auch in den modernen Kunst- und Spielformen des Films, Fernsehens und Internets – in einen größeren literarischen und kulturgeschichtlichen Zusammenhang. Somit skizziert der Band auch 400 Jahre Literatur- und Kulturgeschichte. Einige Leitfragen verbinden alle Beiträge trotz der jeweils unterschiedlichen Perspektive: Welche Funktion erfüllt das Motiv des Terrorismus in Literatur, Kunst und neuen Medien? Wie lässt sich Terrorismus sprachlich und visuell fassen, und worin unterscheiden sich gegebenenfalls journalistische Berichterstattungen, offizielle Verlautbarungen und symbolische Repräsentationen? Welche Möglichkeiten bieten Literatur und Kunst, die unterschiedlichen Perspektiven auf den Terrorismus, also die der Täter, der Opfer und der Zeitzeugen, zu vermitteln?

ISBN 978-3-86821-319-5



€ 25,00



Norbert Greiner, Felix Sprang (Hg.)

Lesarten des Terrorismus

Norbert Greiner,
Felix Sprang
(Hg.)

Lesarten des Terrorismus



Norbert Greiner, Felix Sprang (Hg.)

Lesarten des Terrorismus

Norbert Greiner, Felix Sprang (Hg.)

Lesarten des Terrorismus

 **Wissenschaftlicher Verlag Trier**

Lesarten des Terrorismus

Norbert Greiner, Felix Sprang (Hg.)

Trier : WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2011

ISBN 978-3-86821-319-5

Umschlaggestaltung: Brigitta Disseldorf

© WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2011

ISBN 978-3-86821-319-5

Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck oder Vervielfältigung nur mit
ausdrücklicher Genehmigung des Verlags

WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier

Bergstraße 27, 54295 Trier

Postfach 4005, 54230 Trier

Tel.: (0651) 41503 / 9943344, Fax: 41504

Internet: <http://www.wvttrier.de>

E-Mail: wvt@wvttrier.de

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsnachweis	VII
Terror, Terrorismus – Lesarten und Präsentationsformen <i>Norbert Greiner und Felix Sprang</i>	1
Die Mythologisierung des <i>Gunpowder Plot</i> (1605) in Thomas Campions <i>De pulverea coniuratione</i> (ca. 1615) <i>Susanne Rupp</i>	19
Terrorismus und Terror in John Miltons <i>Paradise Lost</i> <i>Roland Weidle</i>	37
<i>Anarchy in the U.K.</i> : Joseph Conrads <i>The Secret Agent</i> (1907), mit Anmerkungen zu Henry James' <i>The Princess Casamassima</i> (1886) <i>Johann N. Schmidt</i>	53
Lyrik im Schatten der "Troubles" <i>Felix Sprang</i>	71
"All in the Family": Die Thematisierung des Terrorismus in Ian McEwans <i>Saturday</i> und Salman Rushdies <i>Shalimar the Clown</i> <i>Peter Hühn</i>	91
"This is really inconvenient": 9/11 im zeitgenössischen US-Drama <i>Sophia Komor</i>	111
Talking to Terrorists? Theatrale Reflexionen auf "9/11" <i>Norbert Greiner</i>	129
"Confessions of a Dangerous Mind": Zum Verhältnis von Terror und Trauma in Martin Amis' <i>The Last Days of Muhammad Atta</i> und Mohsin Hamids <i>The Reluctant Fundamentalist</i> <i>Bettina Salomon</i>	145

(Kom)Plots: Terrorismus und Autorschaft in Don DeLillos <i>Mao II</i> <i>Joseph C. Schöpp</i>	161
Fiktionalisierter Terror, terrorisierende Fiktion: Philip Roths <i>The Plot Against America</i> und Jonathan Franzens <i>The Corrections</i> <i>Susanne Rohr</i>	177
9/11 und die Grenzen der Satire <i>Claudia Heuer</i>	193
BATTLESTAR GALACTICA: Ein 11. September in ferner Zukunft? Die Aufarbeitung des <i>War on Terror</i> auf dem Fernsehschirm <i>Ole Johan Christiansen & Thomas Plischke</i>	207
Computerspiele und der <i>War on Terror</i> <i>Jan-Noël Thon</i>	223
Verzeichnis der Beiträgerinnen und Beiträger	239

Abbildungsnachweis

- S. 225 Abb. 1: 'Osama bin Laden' in SPECOPS: WAR ON TERRORISM. Foto: Eigener Screenshot von www.techradium.com.
- S. 225 Abb. 2: 'Osama bin Laden' in SPECOPS: WAR ON TERRORISM. Foto: Eigener Screenshot von www.techradium.com.
- S. 229 Abb. 3: Abb. 3: Schauplatz aus SEPTEMBER 12th. Foto: Eigener Screenshot. Abdruck mit freundlicher Genehmigung von Gonzalo Frasca.
- S. 229 Abb. 4: Texttafel mit 'Instructions' aus SEPTEMBER 12th. Foto: Eigener Screenshot. Abdruck mit freundlicher Genehmigung von Gonzalo Frasca.
- S. 232 Abb. 5: Fernsbilder eines Hubschraubers... [Aus WORLD IN CONFLICT.] Foto: Eigener Screenshot. Abdruck mit freundlicher Genehmigung von Massive Entertainment.
- S. 232 Abb. 6: ...der kurze Zeit später von der sowjetischen Armee zerstört wird. [Aus WORLD IN CONFLICT.] Foto: Eigener Screenshot. Abdruck mit freundlicher Genehmigung von Massive Entertainment.
- S. 233 Abb. 7: Die Sowjets benutzen zivile Frachter statt Passagierflugzeuge. [Aus WORLD IN CONFLICT.] Foto: Eigener Screenshot. Abdruck mit freundlicher Genehmigung von Massive Entertainment.
- S. 233 Abb. 8: "11-99!" – "America is under attack!" [Aus WORLD IN CONFLICT.] Foto: Eigener Screenshot. Abdruck mit freundlicher Genehmigung von Massive Entertainment.