

ASPEKTE: POLITIK IM COMPUTERSPIEL. DAS SPIEL UM MACHT UND KONTROLLE ZWISCHEN TAKTIK UND OFFENSIVE

DIGITALISIERUNG MODIFIZIERT TRADITIONELLE FORMEN MILITÄRISCHER PLANSPIELE UND ÖFFNET INTERESSIERTEN COMPUTERSPIELERN HIGHTECH-KOMMANDOZENTRALEN IN ECHTZEIT-STRATEGIESPIELN. DAS SPIEL UM KRIEG UND FRIEDEN IN HISTORISCHEN ODER ZEITGEMÄßEN GESELLSCHAFTS- UND LEBENSSIMULATIONEN FINDET MIT DER VIRTUALISIERUNG VON KULTUREN IM COMPUTERSPIEL SEIT JAHREN GRUNDSÄTZLICH EINE FORM DES ZULAUFES. EIN REVIEW.

TEXT+ SCREENS: DR. ANDREAS KORN



Vom Baukasten zur rekonstruierten Kulturgeschichte

Planspiele und Modellbauten insbesondere für militärische Zielsetzungen dienten bereits dem preußischen Militär des 18. Jahrhunderts der Veranschaulichung (vgl. H. Gieselmann 2002: Der virtuelle Krieg, S. 18). In Baukästen lassen sich Taktiken und Strategien erproben, die sich gewissermaßen im Vorgriff auf künftige zu bewältigende Situationen bewähren sollen. Augenmerk richtet sich auf die Simulation symbolischer Telepräsenz topografischer und logistischer Gegebenheiten. Das Prinzip der Strategiesimulation verlässt allerdings in der Digitalkultur zunehmend die analogen Modelle. Mit dem Computer steht eine exzellente Berechnungsmaschine zur Verfügung, die mit deutlicher Dynamik komplexe Strukturen benutzerfreundlich verarbeiten kann. Alle audio-visuellen Medien fusionieren im globalen Raum in Echtzeit unter der zentralen Oberfläche des Computers. Der

Sandkasten verwandelt sich zum interaktiven Kontrollraum, indem eine Unzahl von Parametern rechnerisch bewältigt werden. Zugleich bilden sich auch viele anderweitige Verwendungen. Von diesen Möglichkeiten partizipieren die so genannten *Echtzeit-Strategie-Computerspiele*, die Räume, menschliche Figuren, physikalische Gesetzmäßigkeiten und zunehmend sozio-kommunikative Rahmenbedingungen simulieren. Kunstgesellschaften formieren sich im Gewande verträumter Fantasy- und kalter Technik-Visionen oder orientieren sich an authentischen Motiven. Kontinuierlich wächst der Grad des Realismus. Immer attraktiver wird die Verdopplung der Welt, immer selbstverständlicher wird es, mit Ich-Repräsentationen im Alleingang oder mit Gefolge die lebendig gewordenen virtuellen Welten zu betreten und darin zu interagieren. Nicht nur Äußerlichkeiten werden nachgezeichnet, vor allem auf *K.I.* gestützte Rückkopplungen und Berechnungsschleifen hauchen der Künstlichkeit mehr Leben ein. Auf der Grundlage dieser im Zusammenspiel zwischen Hard- und Software freigesetzten Möglichkeiten halten seit längerem politisch motivierte Aspekte Einzug ins Computerspiel. Vor allem in Genre der Rollenspiele, Aufbauspiele und Echtzeit-

Strategie-Simulationen zeigt sich die Widerspiegelung einiger gesellschaftlicher Strukturen und Prozesse.

Insbesondere Stoffe aus der antiken Mythologie mit ihren originellen und fantasievollen Erzählungen erfreuen sich großer Beliebtheit. Dazu zählen z.B. Aktion-Rollenspiele wie *Titan Quest* (PC) oder *Gods of War* (PS), die den Spieler an markante Schauplätze der antiken griechischen Mythologie versetzen und ihn an Abenteuer sowie an kriegerischen Handlungen teilnehmen lassen. Auch Filmproduktion wie *Troja*, *Der Gladiator* oder 300 nutzen computergenerierte Räume z.B. im digital *Backlot-Verfahren*, in denen Akteure an virtuellen geschichtsträchtigen Schauplätzen gewissermaßen wiederauferstehen. Unmerklich verläuft hier die Grenze zwischen Realismus und Virtualisierung. Manche Filme stehen auch deutlich unter dem Einfluss von Vorbildern aus dem Computerspiel. In der japanischen Kultur wirkt die Ästhetik der dort überaus erfolgreichen Arcade-Serie *Shinobi* auf den gleichnamigen Kinofilm, der die optischen Möglichkeiten des Kinos mit der fantastischen Visualität des Computerspiels verbindet. Weniger aktionlastig, dafür taktischer ist beispielsweise neben *Civilization* oder *Die Siedler* das Aufbauspiel *Cäsar IV*. Als



ACT OF WAR: linke Reihe zeigt die Hierarchie der Befehlskette: der besorgte Präsident, sein nationaler Sicherheitsberater und der oberkommandierende General Kelly, unten der Major Richter (Leiter der Sondereinsatztruppe *Task Force Talon*); rechte Reihe: das Pentagon, die brennende Raffinerie von TransGlobal Engery, Terroranschlag in London



Stadthalter sind Sie beauftragt, aufstrebende Siedlungen zu gründen und ihren Bürgern Sicherheit und Zufriedenheit zu vermitteln. Dazu forcieren Sie die grundlegenden Voraussetzungen für Ansiedlungen und Wachstum. Unterstützung finden Sie in Beratern des Senats, die über das Gesundheitssystem, Religion, Bildung, Arbeit, Finanzen und ihre militärische Stärke wachen. Sie sprechen Warnungen aus, wenn sie Defizite registrieren. In Wertungen zeigt sich der Status der virtuellen Kultur. Die Transparenz der Indikatoren motiviert zu Regulierungen. Es ist darauf zu achten, dass ihr Ansehen beim Cäsar nicht abfällt. Geldgeschenke stimmen den Imperator positiv. Je größer ihre Erfolge sind, desto umfangreicher wird ihre Macht und Aussicht, im Spiel selbst Cäsar zu werden. Ähnliche Steuerungen finden sich in den Aufbauphasen bei *Anno 1701*, wo Sie im Auftrag der Königin eine Schar von Pionieren zu Siedlern entwickeln. Dabei müssen Sie die sich wandelnden Bedürfnisse innerhalb der Genesis virtueller Kulturentwicklung analysieren und lenken. Dem Antlitz Ihrer Bürgerschaft können sie bereits ansehen, wie zufrieden sie sind. Die Motivationskurve setzt sich aus den Parametern der Versorgung und des sozialen Lebens

zusammen. Auf der Ebene der Lokalpolitik forcieren Sie in *SIM CITY* als Bürgermeister der Gegenwart die Geschicke Ihrer Stadt. Sie kümmern sich um eine effektive Infrastruktur und sehen zu, dass sich mit einem vernünftigen Maß an Steuer- und Bildungspolitik ihre Bürger wohl fühlen. Wenn sich einige Spielkonzepte zuweilen an überlieferten Vorlagen orientieren, so sind doch viele frei im Aufbau ihres Unterhaltungskonzeptes. Die Bundeszentrale für politische Bildung fragt Medienforscher, ob man aus Computerspielen etwas für die Politik lernen kann. Es ist zweifelhaft, so formuliert der Medienpädagoge *Jürgen Fritz* von der Fachhochschule Köln, ob Spiele mit historischer Orientierung einen Beitrag zum Geschichtsverständnis leisten. Ebenso bleibt es ein offenes Forschungsthema, ob Spiele eine Transferleistung bieten. Gemeint ist hier die Frage, ob in der Virtualität praktizierte Konventionen in der realen Welt Gültigkeit und Wirksamkeit besitzen. Spiele sind aber wohl imstande, so *Fritz*, einen Zugang zu geschichtlichen Themen zu motivieren. Ein deutlicher Effekt zeigt sich innerhalb der Spielgemeinschaften im Wirkungskreis immer beliebter werdender Online-Rollenspiele, da die Spieler in ihren Clans und Gilden u.a. demokratische Entschei-

dungsprozesse verfolgen. Dazu zählen Absprachen zur Strategie im Hinblick auf Kriegsführung, Allianzbildung, auf die Vermittlung von Hilfeleistungen oder auf die Auswahl von Handelspartnern. Wie immer die Konzepte auch ausgestaltet sind, wie variabel der Wirklichkeitsgehalt auch sein mag, gemeinsam ist nahezu allen solchen Spielen, dass nicht paradiesische und ausgewogene Situationen den Auftakt bilden, sondern sich dem Spieler defizitäre Motive eröffnen oder ein grundlegender Start zu einer Kulturentwicklung gebildet werden muss. Oft wird das Klischee zweier miteinander verfeindete Gesellschaften verwendet, die um ihre Vorherrschaft kämpfen. In fiktiven Narrationskonzepten streiten *Nods versus GDI* (Command & Conquer), Rebellen versus Imperiale Truppen (Star Wars Battlefront), Humanoide gegen *Orks* usw. Mit recht aufwändigen Filmsequenzen entfaltet sich eine Narration um schicksalsträchtige Umstände, die dem Spieler eine Leerstelle vor Augen führen, die er im Single-Player-Modus oder gemeinsam in Spielerverbänden mit seiner Interaktion ausfüllen kann. Der Plot treibt ihn zur Auflösung von Konflikten, zur Gestaltung positiver Wert- und Weltbilder im Prozess taktischer Steuerung. Dabei nimmt die Abwehr feindlicher Kräfte für viele Spiele



ACT OF WAR: Gameplay mit taktischen Informationen



Virtueller Krieg: Act of War

Im Bundle der multiplen Staatengemeinschaften sind Interessenskonflikte an der Tagesordnung. Darüber berichten die Medien täglich. Scheitert politisches Handlungsgescheh, oder wird die Staatssicherheit von staatsfeindlichen Aggressoren und terroristischen Agitationen gefährdet, sind die Regierungen auf Unterstützungen angewiesen. Im Ernstfall kommt es zum Einsatz speziell ausgebildeter Sondereinsatzkommandos oder zu militärischen Aktionen. Aufgrund wandelnder Informationstechniken und Simulationen entsteht eine paradoxe Situation, wie *Gieselmann* feststellt: *Im selben Maße, wie der Krieg im Computer immer realer wird, findet durch die zunehmende Technisierung des Krieges in der Wirklichkeit tatsächlich seine Virtualisierung statt* (ebd., S. 17). Moderner Krieg ist ein Distanzkrieg mit abstrakten Gegnern. Teile dieser medialen Wirklichkeit werden in Echtzeit-Strategiespielen verarbeitet. Besonders in

Aktion betonten Missionen ist es Ihre Aufgabe, beispielsweise als Agent *Sam Fischer* (Splinter Cell) oder im kleinen Team (Ghost Recon, Rainbow Six, SWAT) Eskalationen einzudämmen, indem Sie Informationen sammeln, Personen beschützen, strategische Ziele und Objekte verteidigen oder Aggressoren ausschalten. Je nachdem greifen Sie aus personennaher Sicht (First-/Third-Person-View) oder aus einer zoombaren Isometrie in der Vogelperspektive auf das Geschehen ein. Zur Ausstattung gehören in der Computersimulation modernste Waffen- und Kommunikationsgeräte (*SWAT= Special Weapon and Tactics*), die Ihren Bildschirm mit den Echtzeit-Strategiespielen in eine Operations- und Kommandozentrale verwandelt. Sie werden zum Entscheidungsträger und Koordinator. Zugleich formen sich Schnittstellen zwischen militärischer und politischer Direktive. Der amerikanische Autor *Dale Brown* hat das narrative Konzept zum geopolitischen Techno-Thriller *Act of War* (Atari 2005) verfasst, dessen Leitfaden sich im Hinblick auf tatsächliche Gegebenheiten und Prognosen nachvollziehen lässt. Folgende Informationen werden dem Spieler in die Hand gegeben: Sich erschöpfende Rohstoffe führen die Gesellschaften in eine Energiekrise, die mannigfaltige Auswirkungen und Nebeneffekte mit sich bringt. Das Ende der [fiktiven] Ölkrise ist nicht abzusehen. Die *American Energy Production Group*

wendet sich aufgrund des drastischen Anstiegs der Ölpreise an das Weiße Haus in Washington, endlich die notwendigen Maßnahmen zu ergreifen. Grund für den hochschnellenden Preis ist die gestiegene globale Nachfrage bei gleichzeitiger Reduktion der verfügbaren Ressourcen, besonders das Versiegen einiger Quellen im Nahen Osten ist Schuld an der Misere. Manche Energieunternehmen fahren bereits ihre Produktionen herunter. Es ist zu befürchten, dass einige Länder des Nahen Ostens den Ölhahn zudrehen und Lieferungen an die USA gestoppt werden. Auswirkungen des Embargos sind eine ungebremste Inflation und globale Rezessionen. Während die Ölkrise in den 1970er Jahren künstlich herbeigeführt wurde – Öl war schließlich in großen Mengen vorhanden, nur wollte es die OPEC nicht verkaufen – so ist die Situation im Raubbau der Ressourcen heute drastischer: Man kann nicht verkaufen, was man nicht hat (Handbuch, S. 1). Harold Kingman ist Geschäftsführer bei TransGlobal Energy (TGE). Mit neuen Technologien sollen in Ägypten Ölreserven erschlossen werden, deren Förderung bislang zu kostenintensiv waren. Zugleich setzt TransGlobal seinen Rohölpreis 10% unter den festgelegten Preis. Andere Energieunternehmen fürchten um ihre Verdrängung vom Markt. An den amerikanischen Tankstellen wird die Situation für Kunden und Zulieferer aufgrund der extremen Verteuerung sehr ernst. Mit ca. 147 Dollar pro Tankfüllung wird eine neue Dimension erreicht, wenn der Treibstoff überhaupt zur Verfügung steht. Ein Dominoeffekt strahlt von der Ölkrise aus. Besonders das Konsumverhalten ist betroffen: Preise der Grundnahrungsmittel steigen, Ausgaben für den Haushalt gehen zurück, Lusteinkäufe, Kino- oder Restaurantbesuche entfallen. Zugleich steigt die Frequentierung des öffentlichen Nahverkehrs (U-Bahn in Washington verzeichnet eine 73% höhere Auslastung). Das Szenario dieser Krise macht sofortiges Handeln notwendig. Doch welche Mittel lassen sich verwenden, um Krise und Anschläge zu bannen? Eine Pressebericht gleich, illustrieren Informationen im Begleitmaterial zum Spiel das Dilemma: Terrorismusbekämpfung: Streit zwischen Pentagon und Weißem Haus. Gerüchte bleiben, europäische Alliierte zurückhaltend. Eine Eliteeinheit soll zur Terrorismusbekämpfung eingesetzt werden, die unabhängig von internationalen

Autoritäten operieren soll. Der Einsatz dieser Schattensoldaten wird allerdings von einigen kritisiert, die eine Unterminierung der Befehlskette sehen. Das *Weiße Haus* hingegen dementiert Berichte über eine solche Spezialeinheit. Die europäische Allianz sagt Amerika Unterstützung im Kampf gegen den Terrorismus zu. Die EU ist bereits aggressiver als die USA gegen den Terror vorgegangen, im Gegensatz zu den amerikanischen Haltungen verfügen Kampftruppen in Frankreich über einen eigenen Handlungsspielraum. Dieser Situationsbericht wird zudem beim Setup des Spiels mit einer ca. 6-minütigen Filmsequenz angereichert (s. Abb.), die aus einer zeitgemäßen politischen Sendung entstammen könnte.

Die Moderatorin Avery Jones vom fiktiven Nachrichtensender Satcom News hat anlässlich der Ölkrise zwei Meinungsvertreter zur Diskussion eingeladen. Dies sind Jude Corwin (Pemico Industries, UK) und Herold Kingman (TransGlobal Energie), die im heftigen Dialog ihre wenig vereinbaren Positionen definieren. Während Corwin das Lösen von der Abhängigkeit zu fossilen Energien motiviert und an den Umweltschutz denkt, zugleich vor zunehmenden Terroranschlägen warnt, betont Kingman die nunmehr sehr umweltfreundlichen Ölverbrennungsprozesse und setzt auf neue Technologien, mit deren Hilfe sich bislang als unrentabel eingestufte Ressourcen erschließen lassen. Aus den Quellen in Ägypten könnte die ganze Welt mit billigem Öl versorgt werden. Dazu wäre es aber notwendig, dass Pemico Industries ihre hohen Preise senkt, die dieser Konzern durch reduzierte Fördermengen künstlich erhöht hat und nun eine Scheinkrise verursacht. Die Diskussionsrunde ist von einer ständig um die Redner rotierenden Kamera gefilmt. Während dieser Karussellfahrt werden in Sekundenbruchteilen Bilder der Eskalation von brennenden Raffinerien, Anschlägen und terroristischen Einsätzen gezeigt. Blasphemie: Während die Moderatorin ihre Freude darüber zum Ausdruck bringt, ihre Diskussionspartner auf dem baldigen Energieforum in London sehen zu können, wird ein zum Kampf bereiter weiblicher Heckenschütze und Ausschnitte des bewaffneten Kampfes für einen kurzen Moment eingeblendet. Bereits beim Starten des Spiels wird deutlich, dass militärische Aktionen das zentrale Motiv des Spiels darstellen.

Im Wiederholungsmodus ablaufende Animationssequenzen im Startscreen zeigen bereits Angriffe auf feindliche militärische Stellungen oder aufsteigende Raketen. Das Inferno der Zerstörung findet ihren Höhepunkt im Luftangriff auf das amerikanische Capitol. Unweigerlich wird man an den 11. September erinnert. Im fiktiven Szenario beginnt die erste Mission im Look eines Kinofilms an einem 10. Mai um 6:20 h mit einem militärischen Einsatz irgendwo in der Lybischen Wüste. Ziel ist die Zerstörung eines Terrorlagers und die Verhaftung eines General Imad Kazin (möglicherweise eine Anspielung auf die Suche nach Osama Bin Laden?). Hintergründe für diese Aktion, die mit einer vollständigen Bombardierung des Lagers endet, werden nicht illustriert. Aufklärungsflugzeuge und die Einsatztruppe formieren sich im Zielgebiet. Der nationale Sicherheitsberater und der oberkommandierende General Kelly in den USA nehmen Verbindung zum entfernten Einsatzort auf. Einsatzziele werden mit Hilfe von Laptops und Direktbildübertragungen definiert. Die Filmsequenzen leiten nahezu nahtlos in das Gameplay der Echtzeit-Strategie-Simulation über. Dabei stehen Sie als Spieler in *Act of War* sowohl in Sprechverbindung mit dem Einsatzleiter, erhalten per Text-Uplink aktuelle Missionsziele und verfolgen neben der Gesamtkarte und einer Ausschnittskarte das Geschehen. Sie steuern die Task Force Talon in das feindliche Lager, überwältigen die Terroristen und nehmen die Zielperson gefangen. In einem Zusatzfenster blenden sich vereinzelt Animationssequenzen als Ausschnitte aus den Aktionen ein. Dieses Tutorial macht Sie mit den Steuerungen vertraut. In den Folgemitteilungen, die mit dem Wechsel von Film- und Spielpassagen einhergehen, werden Sie Zeuge eines Anschlags auf einer Raffinerie der TGE in Houston. Im Pentagon versammelt der Präsident darauf umgehend seine Berater im goldenen Zimmer um sich. Er fordert den General auf, Houston abzusichern und zugleich an das bevorstehende Energieforum in London zu denken. Der Sicherheitsberater schlägt vor, die Task Force Talon zum Schutz des in London einzusetzen. Der Präsident gibt seine Zustimmung, ob schon der General daran erinnert, dass die TFT sich außerhalb des militärischen Befehlsbereiches befindet. Mit Hilfe der Kommunikationsschnittstellen zwischen Pentagon und den lokalen Einsatzorten sind die weiteren Konflikte, wie



ACT OF WAR: die kontroverse politische Diskussion um Macht im Energieforum

die Anschläge während des fiktiven Energieforums in London im virtuellen Krieg abzuwehren.

Fazit: Aus dem unerschöpflichen Repertoire natürlicher Vorlagen und Vorbilder reifen Simulationen fiktiver und realer Gesellschaften besonders in Aufbau-, Rollen- und Strategiespielen heran. Sie liefern Berührungspunkte mit der Kulturgeschichte oder mit grundsätzlichen kulturdynamischen Wirkungsreichen. Das Bestreben, die virtuellen Kulturen in zufrieden stellende Bahnen zu lenken, wird von feindlichen Mächten gestört. Es entfaltet sich neben wirtschaftspolitischen Strategien daher in vielen Spielen der Kampf um Macht und Vorherrschaft. Das semirealistische Computerspiel *Act of War* nutzt eine zeitgemäße Medienästhetik, um der Fiktion einen hohen Realismus zu vermitteln. Das Zusammenlaufen informeller Strukturen in den taktischen Screen der Echtzeit-Simulation zeigt viele Parallelen zu tatsächlichen Konventionen moderner Kriegsführung. Automatisierung und Fernlenkung machen den Krieg zu einem Distanzkrieg, den der Spieler in einer gemilderten Version aus dem Teleport seiner Spielmaschine erlebt.