

»Scheinheiliges Spektakel«

Christian Schmidt hält die kontroverse Flughafenszene von *Modern Warfare 2* für sinnarm, unangenehm voyeuristisch und moralisch zweifelhaft.

Die Kontroverse beginnt mit fünf Leuten, die am fiktionalen Zakhaev-Flughafen in Moskau aus einem Aufzug in eine Abfertigungshalle treten. Sie heben Schusswaffen und fangen an, in die Menge zu feuern. Rund drei Minuten dauert ihr Marsch durch den Terminal, bei dem Hunderte von fliehenden, schreienden, verwundet am Boden kriechenden Zivilisten erschossen werden. Es folgt ein längeres Feuergefecht mit Spezialkräften der Polizei. Der Spieler ist in der Mission »Kein Russisch« von *Modern Warfare 2* einer dieser fünf Terroristen. In der Originalversion des Spiels kann er auf die Fluggäste feuern (muss aber nicht). Die

»Wäre es wirklich darum gegangen, Terror fühlbar zu machen, dann hätte man den Spieler durch die Augen eines Opfers blicken lassen müssen.«

deutsche Version bricht ab, wenn er Unschuldige trifft; die Polizisten, die die Zivilisten schützen, darf man nach wie vor töten.

Warum ist diese Szene ein solcher Tabubruch? Es gab auch vor *Modern Warfare 2* Spiele, in denen Passanten Opfer werden, die *GTA*-Serie zum Beispiel. Aber die Flughafenmission schockiert durch ihre Perspektive, in der man als Täter an einem Massenmord teilnimmt, und durch ihre erschreckend glaubwürdige, sorgfältige Inszenierung. Der Tod von Zivilisten ist hier kein

»Kollateralschaden« mehr, sondern Mittelpunkt und sogar Sinn der Mission.

»Die Szene im Flughafen zeigt die Bösartigkeit und Kaltblütigkeit eines

abtrünnigen russischen Bösewichts«, rechtfertigt Activision. »Durch diese Handlungen der Gegenspieler wird die Dringlichkeit der Mission des Spielers aufgezeigt, diese zu stoppen.« Sprich: Ein Mahnmal gegen die schrecklichsten Auswüchse des modernen Terrorismus und ein wesentliches dramaturgisches Element für die Handlung des Spiels.

Wenn das wirklich die Intention von Infinity Ward war, dann muss man sagen: Das machen sie denkbar schlecht.

Modern Warfare 2 gibt sich keine Mühe, das Geschehen auf dem Flughafen erzählerisch einzuordnen. Was die Terroristen wollen, was ihre Ideologie ist,

»Man darf annehmen, dass ziemlich viele das spektakuläre Massaker einfach nur ziemlich cool finden.«

was sie mit dem Massenmord bezwecken, erfährt der Protagonist im Spiel (Private Joseph Allen) nicht. Seine Aufgabe besteht in Pflichterfüllung. Das macht es umso unverständlicher, warum er das sinnlose Massaker geschehen lässt. Wenn es darum geht, die Terroristen zu stoppen, warum tut er es nicht sofort?

Man hat als Spieler in dieser Szene keine Handlungsalternativen, keine schweren Entscheidungen zu treffen. Man muss nicht mit sich ringen wie in *Splinter Cell* oder *Bioshock*, ob man tötet oder leben lässt. Die Frage spielt keine Rolle. Es geht nicht um Ethik, es geht um einen Effekt.

Die Szene will schockieren. Das gelingt ihr vortrefflich. Doch Schock ist eine betäubende Emotion. Wenn man möchte, dass die Betrachter mitfühlen, dass sie Empfindungen abwägen, sich Gedanken machen, dann ist Schock das denkbar schlechteste Mittel. Es ist, als wolle man Musik spie-

len, indem man mit einem Hammer auf eine Glocke eindrischt.

In den Minuten, die sich die Szene in die Länge zieht, türmt

das Spiel nur Morde auf Morde, ohne deren Sinn zu vertiefen. Welchen Zweck hat dieses Auswalzen, wenn nicht die Freude an der Inszenierung eines Spektakels? Das Entsetzen über die Tat ging bei mir schnell in Gleichgültigkeit über: Wann ist's endlich vorbei? Nicht aufgrund von Ekel, sondern aus Ermüdung.

Wäre es Infinity Ward wirklich um die Zeichnung des Bösen gegangen, darum, Schrecken und Todesangst fühlbar zu machen, dann hätten sie den Spieler durch die Augen eines Opfers bli-

cken lassen. Oder die eines Helfers. Jedenfalls eines Menschen, der unter dem Terror leidet, statt sich mit ihm gemein zu machen. Welche Lektion soll darin liegen? Was bringt es mir, zu wissen, wie es sich anfühlt, flüchtende Frauen zu erschießen?

Ich glaube Infinity Ward und Activision ihre Erklärung nicht. Viel näher liegt die Vermutung, dass es schlicht darum ging, aufs erste *Modern Warfare* noch eins draufzusetzen. Dessen Erschießungsszene und Atombombenexplosion haben die Effektlatte hoch gelegt. Mit dem Tabubruch kommt man da bequem drüber. Infinity Ward hat die Szene mit großer Lust und viel Geschick so ausgestattet, dass sie dem Spieler möglichst viel zu Gaffen bietet. Wie scheinheilig das nun zum moralisch-dramaturgischen Knotenpunkt hochstilisiert werden soll, ist ein ausgesprochen abgeschmacktes Schauspiel.

Für die Beurteilung eines

»Wenn man möchte, dass die Betrachter mitfühlen, dann ist Schock das denkbar schlechteste Mittel.«

Werks ist es letztendlich gleichgültig, welche Intention der Erschaffer hatte. Was zählt ist, wie es bei den Betrach-

tern ankommt. Begreift die Masse der Spieler diese Szene als Plädoyer gegen den Terrorismus? Erkennen sie das moralische Dilemma? Man darf annehmen, dass ziemlich viele das spektakuläre Massaker einfach nur ziemlich cool finden. Ist es kleinlich, sich darum zu sorgen? Was löst die Darstellung so extremer Gewalt in Menschen aus? Ist es ein akzeptables Risiko, mündigen Erwachsenen Szenen zu präsentieren, die potenziellen Amokläufern als Vorbild und womöglich Training dienen könnten?

Solche Fragen entringen vielen Spielern inzwischen nur noch genervtes Stöhnen. Ein Grund mehr, sie zu stellen. **CS**

