

»Erstaunlicher Denkanstoß«

Nico Gutmann findet, dass die Flughafenszene ihren Zweck erfüllt: zur Reflexion anregen, neue Wege bereiten, Menschen den Spiegel vorhalten.

Auch in modernen Konflikten kommen unsaubere Maßnahmen zum Einsatz: Der Tod von Zivilisten dient als politisches Mittel oder wird als unvermeidbarer »Kollateralschaden« deklariert, Geheimdienste nehmen Unrecht billigend in Kauf, um ihre Ziele zu erreichen. **Modern Warfare 2** greift genau diese Maßnahmen auf und verarbeitet sie in der umstrittenen »Flughafen-Mission«.

Infinity Ward erweitern damit das Spektrum des Gezeigten um eine kritische Facette. Ging es im ersten Teil noch ausschließlich um den Kampf zwischen bewaffneten Parteien, wird man erstmals Zeuge, nein, Verursacher ziviler Opfer. Überschreitet ein solcher Level Grenzen? Ist es überhaupt vertretbar, so was in ein Spiel einzubauen? Ich meine: Ja.

Die Szene dient schließlich nicht dem Zweck, Spaß und Gefallen daran zu finden. Viel mehr schreitet **Modern Warfare 2** hier auf dem Pfad voran, der in der Serie bisher schon in Ansätzen gegangen wurde: dem Spieler die Gräueltaten des Krieges näherzubringen und ihn zum Nachdenken anzuregen. Dass das Spiel dabei die emotionale Verarbeitung der Szenen nicht vorkaut, ist für mich keine Schwäche, sondern eine der großen Stärken der interaktiven Medien. Die Gefühle des Hauptcharakters müssen überhaupt nicht vermittelt werden, wie ein Film das über Mimik, Gestik und bestimmte Taten oder Aussprüche tut. Denn der Spieler ist selbst eben jener Handelnde. Er kann und muss sich eigene Gedanken machen. Abscheu gegenüber dem, was sein virtuelles Ich tut, löst Gedankengänge aus: »Das ist falsch! Wie kann ich so etwas tun? Warum lasse ich das zu?«

An diesem Punkt zeigt sich das moralische Dilemma, dass der Szene zugrunde liegt. Es geht um eine der Urfragen der Ethik: Ist es rechtens, wenige Menschenleben zu opfern, um viele zu retten? Der Spieler ist als Doppelagent am Flughafen. Er muss eine Terrorzelle unterwandern, um spätere Pläne vereiteln zu können. Der moralische Grundsatz, Menschen nicht zu töten, wird gegen die Aussicht aufgewogen, damit weitere Opfer verhindern zu können. Wie die Entscheidung lauten muss, gibt bereits der Ladebildschirm vor. »Es wird Opfer geben«, heißt es, und »es wird nicht einfach«.

Entsprechend zieht Infinity Ward alle Register, die die Schwere der Folgen aufzeigen: Durch den Terminal hallen Schreie, Passagiere flehen um Gnade, kriechen

verletzt davon, versuchen sich gegenseitig zu helfen, werden aber kaltblütig niedergestreckt. Die Bilder sind ebenso eindrücklich wie schockierend und hinterlassen im Spieler Hilflosigkeit, Fassungslosigkeit, Entsetzen.

Das ist für Computerspiele ein bisher weitgehend unbekannter Effekt. Anti-Kriegsfilme liefern solche Momente, die für einen Klotz im Hals sorgen, seit langem. Sie haben ihre Daseinsberechtigung als erwachsenes Medium mit einem ernsthaften Anliegen zugesprochen bekommen. Spiele stehen in der Hinsicht noch am Anfang.

Selten wagen Entwickler, mit ihren Produkten mehr als Unterhaltung zu bezwecken. Vielleicht wird **Call of Duty** hier zur Triebfeder und bringt das Medium als Ganzes voran, erweitert die Band-

breite, schafft Platz für ernste Spiele. Dass die explizite Gewaltdarstellung, zudem an Zivilisten, in dem Blockbuster-Spiel 2009 schlechthin Futter für Gegner von gewalthaltigen Spielen sein wird, versteht sich fast von selbst. Aus den Reihen der Spieler heißt es vielfach, **Modern Warfare 2** zerstöre damit jegliche Bemühungen zur Annäherung und alle Ansätze gesellschaftlicher Akzeptanz. Aber sollte die Aussicht, von unseriös arbeitenden Medien und Interessensvertretern verrissen zu werden, davon abhalten, Kulturgüter (und das sind Videospiele) zu schaffen? Haben die Spielegegner es geschafft, die Spieler so zu zermürben, dass sie selbst nur noch die Gewalt sehen und nicht das, was damit bezweckt wird?

Vielleicht sind der empörte Aufschrei und die Kontroverse um die Szene auch gar nicht auf den Inhalt selbst zurückzuführen. Ebenso gut könnte man auch seine heile Welt im Wohnzimmer bedroht sehen. Das Leid, das es rund um den Globus gibt, will man da schließlich nicht haben; abstrakte Zahlen in den Nachrichten sind schon genug. Wenn man darauf mit so einer Szene gesto-

thoden sind real, zivile Opfer zu politischen Zwecken sind real. Stößt **Modern Warfare 2** auf so

heftige Resonanz, weil uns etwas ins Bewusstsein gerufen wird, das wir eigentlich gar nicht wahrhaben wollen? Schließlich sieht die Welt durch die rosa Brille viel schöner aus.

An den vielen Fragen, die meinen Kommentar durchziehen, lässt sich schon erkennen: Die Flughafenszene regt in vielerlei Hinsicht zum Grübeln an, verlangt vom Spieler, sich Gedanken zu machen, will mehr und etwas anderes als nur unterhalten. Und das ist auch gut so. NG

»Stößt Modern Warfare 2 auf so heftige Resonanz, weil uns etwas ins Bewusstsein gerufen wird, das wir eigentlich gar nicht wahrhaben wollen?«

»Dass das Spiel die emotionale Verarbeitung der Szenen nicht vorkaut, ist für mich eine der großen Stärken.«

»Es geht um eine der Urfragen der Ethik: Ist es rechtens, wenige Menschenleben zu opfern, um viele zu retten?«

ben wird, müsste man dann nicht anfangen, sich darüber Gedanken zu machen? Es ist schließlich kein völlig absurdes Szenario: Terroranschläge sind real, fragwürdige Geheimdienstme-