

Hungerleider

„Big Brother“, die schmutzige, russische Variante: „Golod“

MOSKAU, 19. November

Auch in der zweiten Woche der russischen Reality-Show „Golod“ (Hunger) beharren die zwölf Teilnehmer ihre Wohlstandsliebe. Noch sechs junge Frauen und sechs junge Männer aus den unterschiedlichsten Regionen Rußlands sind in einer komfortablen Wohnung in Berlin untergebracht, in der es angeblich an nichts fehlt. Auch nicht am Essen, wie zunächst allein des Titels wegen angenommen werden konnte. Nach dem Motto: Diese jungen Menschen müssen nicht darben, aber sie „hungern“ nach Ruhm. Gleichwohl ist ihnen aufgegeben, Essen zu besorgen, ohne dafür zu bezahlen. Obgleich es, wie der veranstaltende Sender TNT gestern bekanntgab, in der Unterkunft „kilowise Kartoffeln, Nudeln und Butter“ geben soll. Das ist eben Teil des nach dem Vorbild „Big Brother“ gestalteten Spiels. Es ist die russische, die schmutzige Variante des bekannten Containerspektakels.

In regelmäßigen Intervallen jedenfalls werden zwei Kandidaten in die Berliner Innenstadt verfrachtet, wo sie Nahrung aufreiben sollen. Jeden Abend zwischen neun und zehn Uhr können die Zuschauer bei TNT verfolgen, wie erfolgreich die deutschen nicht mächtigen Kundschafter waren und wie sich die Wartenden die Zeit vertrieben haben. Zuletzt waren die Wirtschaftsstudentin Ljubow und die Sängerin und Friseurin Jana aufs Berliner Pflaster geschickt worden. Janas Vortrag einer russischen Romanze belohnte ein Passant immerhin mit vierzig Cent. Sodann entspann sich zwischen den attraktiven Russinnen und zwei barmherzigen Afrikanern ein Gespräch in gebrochenem Englisch. Die Männer erbot sich, für die Damen einzukaufen und sie zu bekochen – vorausgesetzt, sie erhielten Zutritt zu deren Wohnung. Die Frauen traten den Rückzug an. Ein Obstverkäufer, von dem Jana sich einen Apfel erbat, wollte sie sogar bezahlen – wenn sie um einen Gefallen täte, dessen nähere Umschreibung die Tonregie tilgte.

Entgegen der im Internet-Chat geäußerten Zuschauer-Prognosen, wonach die Russen bald stehlen oder sich prostituieren würden, blieben die Mädchen ehrlich und ließen sich von einem Berliner einen Döner kaufen. Derzeit befindet sich das öffentliche Überlebenstraining noch in der Aufwärmphase. Die Erkundungen der Frauen ergaben, daß ihresgleichen am besten in russischen Restaurants am Prenzlauer Berg etwas dazuerlernen. Am größten ist die Nachfrage nach erotischen Tänzerinnen. „Striptease bringt mehr Geld als eine akademische Ausbildung“, lautet die philippische Einsicht der Studentin Ljubow.

Die Show funktioniert ähnlich wie das estliche „Big Brother“, die Mittel, auf die es setzt, aber sind noch härter und mitnichten immer spielerisch. Nach der dritten Wo-

Für 8,50 Dollar ziehen sie in den Krieg gegen Israel

Eskalation im digitalen Raum: Wie die Hizbullah mit dem fundamentalistischen Computerspiel „Special Force“ mobil macht

Schüsse peitschen durch die Tafelberge westlich des kleinen Ortes Talloussa im Südlibanon, die schwach vom bläulichen Mondschein erhellt werden. Faisal, so der Tarnname, duckt sich und versucht, sich zu orientieren. Die Warnschilder, die auf den Minengürtel eines israelischen Postens hinweisen, liegen ein paar Dutzend Meter hinter ihm. Abermals schlagen Kugeln in seiner Nähe ein. Langsam in der Hocke vorwärts kriechend, umrundet Faisal den großen Felsblock, der ihm als Schutz dient. Dann springt er kurz in die Höhe, bevor er sich wieder zu Boden fallen läßt. Ein israelischer Posten, bemannt mit zwei bis vier Soldaten. Mehr sind nicht zu sehen und auch keine schweren Waffen. Faisal greift zu seinen Handgranaten.

Faisals Geschichte ist Fiktion und könnte überall stattfinden: in einem Beirut Internetcafé, in Duisburg-Marxloh oder in einer Pariser Vorstadt. Denn „Faisal“ ist der selbstgewählte Spielname im ersten arabischen Computerspiel, das zwar nach westlichen Maßstäben, allerdings für vornehmlich arabische Spieler „daheim und in der Diaspora“ entwickelt wurde. „Special Force“ ist ein sogenanntes „Ego-Shooter“-Computerspiel, das weltweit in mehreren arabischen Staaten vertrieben wird. Es wurde von der libanesischen Firma „Hadeel“ entwickelt und produziert vom „Central Internet Bureau“ der Hizbullah in Beirut. Hintergrund des Spiels ist der Kampf gegen die israelische Armee im Südlibanon bis zum Abzug der Truppen im Jahr 2000. Von Übungsmissionen, bei denen auf Fotos des israelischen Premier- und Verteidigungsministers geschossen wird, bis zu historischen Aktionen nachempfundenen Einsätzen, ist es die Aufgabe des Spielers, Kommandoposten zu stürmen, israelische Helikopter abzuschießen und Soldaten zu töten.

Nach dem Durchlaufen der Übungsmissionen in einer Spielebene, die mit heldenhaften Bildern und patriotischer Hintergrundmusik ausgestattet ist, wird der zukünftige Kämpfer von Hizbullah-Anführer Scheich Hassan Nasrallah ausgezeichnet und mittels detaillierter Karten und Hintergrundinformationen über die militärischen Kräfteverhältnisse auf die zukünftigen Aktionen eingestimmt. „Special Force“ basiert auf der Technologie von „Genesis 3D“ der amerikanischen Firma Eclipse Entertainment, einer Entwicklungsumgebung für 3D-Welten und Spielprogramme. Diese ist frei verfügbar und wird für eine Vielzahl von internationalen Produktionen eingesetzt. Eclipse Entertainment hat sich allerdings vom Inhalt einiger Spiele distanziert.

Technisch gesehen, kann „Special Force“ mit den aktuellen Standards westlicher Produkte nicht mithalten und präsentiert sich



Kein Spiel, sondern tödlicher Ernst einer Terrorgruppe: „Special Force“ Foto F.A.Z./Piasecki

auf einem Stand von vor etwa zwei Jahren. Das Programm läuft jedoch flüssig auch auf älteren Computern, technische Probleme gibt es mit modernerer Hardware und modernen Windows-Versionen. Für die Zielgruppe jüngerer Spieler in arabischen Ländern dürfte dies kein Nachteil sein. Für 8,50 Dollar pro CD-ROM treten sie in den Kampf gegen Israel ein. Es gibt eine Version in Arabisch und eine in Englisch. Die Beweggründe, die zur Entwicklung des Spiels geführt haben, werden auf der Homepage www.specialforce.net klipp und klar genannt: „Bislang haben unsere Jugendlichen amerikanische Spiele spielen müssen; mit amerikanischen Helden und arabischen Terroristen. Jetzt können sie unseren eigenen Kampf nachspielen.“

In der Tat ist die amerikanische Dominanz auf dem Markt für Ego-Shooter-Com-

puterspiele unbestreitbar. Vom Kampf gegen Entführer von Kreuzfahrtschiffen über den Sieg in 3D über die Vietkong oder den Häuserkampf in Somalia ist alles zu haben. Im Verbund von moderner westlicher Technologie mit libanesischem Einfallsreichtum und ideologischer (und wohl auch finanzieller) Unterstützung der Hizbullah ist nun „Special Force“ entstanden, die Übungswiese für angehende Attentäter und solche, die sich nur so fühlen wollen.

Das Computerspiel der islamistischen Terrororganisation paßt sich perfekt ein in die antisraelische Propaganda der Hizbullah. Die sich wenig darum schert, daß ein „Spiel“ wie dieses an sich schon von vielen nicht ganz zu Unrecht mit Argwohn betrachtet wird. Zumal nach den Massakern in Littleton und Erfurt haben „Ego Shooter“ ihre vermeintlich spielerische Un-

schuld verloren. Zwar konnte bislang in mehreren Untersuchungen etwa der Universität Köln nicht nachgewiesen werden, daß „Ego Shooter“ Gewaltbereitschaft fördern. Doch macht es möglicherweise einen Unterschied, ob ein entideologischer Westeuropäer ein technisch etwas biederes Actionspiel spielt oder ein im Libanon lebender Jugendlicher, der täglich mit Gewalt konfrontiert ist und spielerisch an kämpferische Propaganda herangeführt wird. Auch muslimische Jugendliche im Westen können für diese Art der Unterhaltung empfänglich sein, die sie ideologisch anführt – zumal, wie in allen Computerspielen, die dargebotenen Informationen und Gegenstände der militärischen „Mission“ im Rahmen des Spiels nicht kritisch hinterfragt oder reflektiert werden.

Der iranische Sozialwissenschaftler Saïed Reza Ameli, der die Auswirkung von Globalisierung und Amerikanisierung auf die Identität britischer Muslime untersucht hat, kommt in seiner Studie „Globalization, Americanization and British Muslim Identity“ zum Einfluß internationaler Satellitensender auf in westlichen Ländern lebende Muslime zu dem Schluß, daß es „paradoxiere Weise einen Zusammenhang zwischen der Religiosität britischer Muslime und dem Zugriff auf transnationale Fernsehsender gibt. Eine Erklärung dafür könnte sein, daß ihnen heute der Zugriff auf viele der heimatischen Fernsehsender möglich ist. Diese Sender vermitteln direkt zwischen muslimischen Zuschauern und den heimatischen gesellschaftlichen Zuständen.“

Dasselbe könnte auch für Computerspiele wie „Special Force“ gelten, die von Menschen gespielt werden, die von den Konflikten des Nahen Ostens ansonsten aus dem Fernsehen oder der heimatischen Moschee erfahren. „Special Force“ ist das erste erstzunehmende arabisch-fundamentalistische Computerspiel. Als solches tritt es – computertechnisch – in die Fußstapfen der großen amerikanischen Vorbilder, nur unter umgekehrten inhaltlichen Vorzeichen.

Mittlerweile gibt es in einer Reihe von westlichen Autorenspielen die detaillierte und realistische Darstellung von Großstädten wie Berlin, Tokio, London, New York und bald auch Amsterdam mit der Abbildung filmreifer Actionszene inklusive Explosionen, durch die Luft fliegender Autowracks und ziviler Verluste unter den Passanten. Die Zunahme religiöser Propaganda im Internet und die Verschärfung des globalen Kampfes gegen den Terror läßt erwarten, daß kommende Szenarien arabischer Spiele sich den auch geographisch immer realistischeren Szenarien anpassen. STEFAN PIASECKI

Straßenfeger

„Alfons“, der gute Franzose, hat eine eigene Show (Nord 3)

Eine halbe Stunde kann ganz schön lang sein. Auch wenn man Heino zu Gast hat, sich die Füße massieren läßt und um einen flotten Spruch nie verlegen ist. Bislang war „Alfons“ nur Straßeninterviewer des Satiremagazins „extra 3“ im Norddeutschen Rundfunk. Um Kopf und Kragen reden sich dabei seine Gesprächspartner, meist ältere Semester, denen die unfreiwillige Komik ihres Gesprächs mit dem so scheinbar harmlos daherschweifenden netten jungen Mann, der einen so seltsamen Akzent spricht, nicht aufgeht. Doch das, wie gesagt, sind kurze Einspieler in einem anderen Magazin. Daraus ein Solo für eine halbe Stunde zu machen beziehungsweise diese so zu gestalten, daß man nicht sechszwanzig Minuten lang ungeduldig auf die nächste Fragerunde auf offener Straße wartet, das ist die Herausforderung.

Man könnte in „Alfons“ vom NDR ein Pendant sehen zu „Elton“ bei Pro Sieben. Der sogenannte „Showpraktikant“ mußte lange genug bei Stefan Raab die Projektionsfläche für dessen unbenehme Witzelien hergeben, bevor er seine eigene Show bekam. Auch er macht – das ist inzwischen ja eine echte Landplage – die Gegend unsicher, schreckt die Leute selbst zu nachtschlafender Zeit mit seinem berüchtigten „Bimmel-Bingo“ auf und zerrt sie vor die Kamera, was inzwischen sogar zu Gerichtsverfahren führte. Anders Alfons. Er ist höflich, fragt im Hellen, ist witzig und bewegt sich auf der Höhe des gesellschaftlichen Diskurses. Nichts davon möchte man von „Elton“ behaupten.

Und trotzdem gerät die erste halbe Stunde mit „Alfons“ heute abend im NDR-Fernsehen etwas lang. Es mag an dem singenden Autoklempner Luciano liegen, in dessen Werkstatt die Show spielt, oder an Alfons' gespielter Langsamkeit bei der Verfertigung seiner Gedanken, die an Reiz doch ein wenig einbüßt, sobald er die Straße verläßt, um mit seinem prominenten Gast umzugehen. Dabei gibt Heino eine recht gute Figur ab. Singen allerdings muß er schon.

