

4.3 DAS VIDEOTESTAMENT IM ZEITALTER DES EGO-SHOOTERS

Auf einen solchen Immersionseffekt zielt auch die Eingangssequenz des eben besprochenen Videos ab. Das Eintauchen in die Ich-Perspektive des Märtyrers wird hier allerdings nicht auf der Ebene des Tons, sondern auf der des Bildes forciert. Direkt nach dem Einblenden der *Basmala* (der arabischen Anrufungsformel, die jede Sure des Korans einleitet), der *Schahada* (dem muslimischen Glaubensbekenntnis), sowie dem schwarz-weißen Logo des ISI, wird eine rund 20 Sekunden lange computersimulierte Sequenz abgespielt, die als eine Art Intro der gesamten 45-minütigen Produktion funktioniert. Noch bevor die drei saudischen Selbstmordattentäter und ihre Testamente vorgestellt werden, entwirft der Islamische Staat hier eine rein virtuelle Szenerie, die auf die Ästhetik von First-Person-Computerspielen rekurriert. Die Sequenz zeigt eine paradiesische Landschaft, dargestellt durch Blütenfelder und saftig grüne Wiesen, in der ein sprengstoffbeladener Tanklaster zum Attentat aufbricht. Die virtuelle Kameraperspektive vollzieht zunächst den Weg zum Fahrzeug, dessen Tür sich wie von Geisterhand öffnet (Abb. 4.7 a). Es folgt der Blick ins Führerhaus, in dem die Betrachtenden nun die Perspektive des Fahrers einnehmen und durch die Frontscheibe des LKWs nach vorn blicken (Abb. 4.7 b). Durch die Konstruktion einer Ego-Perspektive werden zu Beginn dieser Sequenz die Betrachtenden selbst in die Position des zukünftigen Märtyrers versetzt. Die Computersimulation weist den Zuschauenden im wahrsten Sinne des Wortes einen ›Platz‹ im filmischen Raum zu und bezieht sie damit auf geradezu körperlich erfahrbare Weise in das Geschehen mit ein. Diese »Erfahrung einer gefühlten Präsenz in künstlichen oder digital erzeugten Räumen« wird aus film- und medienwissenschaftlicher Sicht gemeinhin als »immersiv« bezeichnet.⁵⁵ Mit dem eingeblendeten Vogelgezwitscher wird zudem ein natürliches Geräusch suggeriert, das im Sinne eines ›on-screen-sound‹ mit dem Bild synchron erscheint und den Immersionseffekt noch steigert.⁵⁶ Beim Betrachten des Videos rücken wir

55 Vgl. Robin Curtis: »Immersion und Einfühlung: Zwischen Repräsentationalität und Materialität bewegter Bilder«, montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation 17/2 (2008), S. 89–107, hier S. 90.

56 Das Vogelgezwitscher ist auch als Vorausgriff auf das erwartete Paradies zu deuten. Vögel nehmen in der islamischen Paradiesvorstellung eine besondere Position ein. Wie zahlreiche Hadithen berichten, finden die Seelen der Märtyrer*innen nach dem Tod Zuflucht in der Gestalt von Vögeln, die einen Ehrenplatz neben Gott im Paradies erhalten. Vgl. Jane Idleman Smith und Yvonne Yazbeck Haddad: *The Islamic Understanding of Death and Resurrection*, Oxford: Oxford University Press 2002, S. 49.

folglich nicht nur in die Position von Augenzeug*innen, die das Selbstmordattentat aus sicherer Distanz beobachten, sondern erhalten zusätzliche Identifikationsangebote mit der Zeugen-Perspektive des zukünftigen Märtyrers oder der zukünftigen Märtyrerin. Wie bei Autorennspielen im First-Person-Modus sind Lenkrad und Armaturen Brett im unteren Teil des Bildes deutlich sichtbar. Damit wird eine Interaktivität simuliert, ganz so als könne man selbst das Steuer übernehmen und den sprengstoffbeladenen Laster virtuell lenken. Kurioserweise verharren jedoch alle Anzeigen, inklusive des Tachometers in der Standposition, auch nachdem der virtuelle LKW Fahrt aufgenommen hat. Wenige Sekunden später wechselt die Perspektive von der subjektiven Position in die Vogelperspektive und die Video-rezipient*innen werden in die Position distanzierter Augenzeug*innen von oben versetzt (Abb. 4.7 c). Die Computersimulation zeigt wie der LKW auf einer geraden Anfahrtschneise in Richtung einer befestigten Militäranlage fährt, in deren Zentrum ein rotes christliches Kreuz thront. Es folgt die Darstellung einer Explosion (Abb. 4.7 d), deren gleißendes Licht in einen roten Blütenregen übergeht, vor dem schließlich das hellgelbe Logo der Medienproduktionsfirma al-Furqān erscheint.

Abbildung 4.7 a-d: Islamischer Staat im Irak/Medienbüro al-Furqān: Ritter des Zeugnisses 5, 2008, 45:17 min, arabisch, Eingangssequenz.



Der Rekurs auf First-Person-Computerspiele stellt mittlerweile eine gängige visuelle Strategie des IS dar. Zahlreiche Propagandavideos zeigen Gefechte, die mit sogenannten Action-Camcordern des US-amerikanischen Herstellers GoPro gefilmt wurden und dadurch die Ästhetik von Ego-Shooter-Spielen erhalten. So etwa die Szenen in einem IS-Video, das im August 2016 veröffentlicht wurde und mehrere Kämpfe nahe der syrischen Stadt Manbij dokumentiert (Abb. 4.8).⁵⁷

Abbildung 4.8: Islamischer Staat/Medienbüro Wilayat Halab, Syrien, Video veröffentlicht am 4. August 2016, 12 min, arabisch.



Im Gegensatz zur hyper-realistischen Aufnahmetechnik mit der GoPro-Kamera wird die digitale Simulation in *Ritter des Zeugnisses 5* jedoch gerade in all ihrer Künstlichkeit ausgestellt. Es geht nicht darum, die Illusion einer realen Welt zu schaffen, sondern die Illusion eines virtuellen Computerspiels. Auch wenn die virtuelle Interaktion im Fall der Intro-Szene nur simuliert wird, spricht sie die Betrachtenden als potenzielle Gamer*innen – und damit als virtuell Handelnde – an. Von Seiten der Game Studies wurde mehrfach betont, dass Spielende durch die Handlungs- und Entscheidungsmöglichkeit in interaktiven Computerspielen eine besondere »emotionale Bindung« zum Ausgang des Spiels entwickeln.⁵⁸ Allein

57 Video online abrufbar unter <https://www.zerocensorship.com/uncensored/isis/first-person-shooter-style-syria-combat-footage-suicide-bombers-video-304429> (zugegriffen am 20.08.2017, nicht mehr verfügbar).

58 Jesper Juul: *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge: MIT Press 2005, S. 36. Zum Emotionalisierungspotenzial von Spielen siehe

die Simulation einer virtuellen Handlungsfähigkeit scheint auf die positiven Stimuli abzielen, die mit dem Erreichen von Spielzielen einhergehen. Die ästhetische und perspektivische Gestaltung verknüpft das Videotestament mit denselben affektiven Registern, die auch in interaktiven Computerspielen aufgerufen werden und mit (zumeist positiven) Erfahrungen von Eigenwirksamkeit, Wettbewerb, Flow oder Immersion verbunden sind.⁵⁹ Zu einem ähnlichen Schluss kommt auch der Kunsthistoriker Oliver Grau in seiner Analyse virtueller Immersionserfahrungen. Wenngleich er einräumt, dass Immersion durchaus ein »intellektuell stimulierender Prozess« sein kann, beschreibt Grau Immersion als einen mentalen Zustand »gesteigerter emotionaler Involvierung«, die in den meisten Fällen mit einer verminderten kritischen Distanzfähigkeit zum Dargestellten einhergeht: »It [immersion] is characterized by diminishing critical distance to what is shown and increasing emotional involvement in what is happening.«⁶⁰ In diesem Sinne ließe sich argumentieren, dass der IS die Ästhetik der Ego-Perspektive hier gezielt als Mittel der Affizierung einsetzt, um sein Medienpublikum positiv zu involvieren und für die eigenen Ziele zu vereinnahmen. Aus rezeptionsästhetischer Sicht muss an dieser Stelle jedoch betont werden, dass die tatsächliche Seherfahrung je nach Perspektive der Betrachter*innen ganz unterschiedlich ausfallen kann. Statt das Publikum als »naive Masse« anzusehen, das von Immersionsangeboten scheinbar passiv gelenkt wird, betont Robin Curtis gerade die »Wahrnehmungskomplexität« immersiver Erfahrungen.⁶¹ Dies scheint umso mehr für die besprochene Videosequenz des IS zu gelten. So führt das »erzwungene« Eintauchen in die Sichtweise eines Selbstmordattentäters keineswegs automatisch zu affirmativen Identifikationseffekten, sondern kann ebenso sehr verstören und besonders heftige Gefühle des Befremdens, des Widerstands und der Abneigung auslösen.

Unabhängig davon, wie sich diese emotionale »Aktivierung« auf subjektiver Ebene realisiert, werden die Betrachter*innen durch den Rekurs auf die Welt des Computerspiels – zumindest aus produktionsästhetischer Sicht – als Akteur*innen einer Bildoperation angesprochen. Die kurze Eingangssequenz des IS-Videos rückt daher eine weitere Dimension der Operativität von Videotestamenten in den Fokus. Denn: »Videospiele zu spielen ist in den meisten Fällen ein Handeln am

auch Katherine Isbister: *How Games Move Us: Emotion by Design*, Cambridge: MIT Press 2016.

59 Vgl. ebd. S. 4f.

60 Oliver Grau: *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge: MIT Press 2003, S. 13.

61 Curtis: »Immersion und Einfühlung«, S. 93.

Bild und im Bild«⁶², so schreibt der Medienwissenschaftler Serjoscha Wiemer. Gerade im Kontext dschihadistischer Mobilisierung stellt sich dabei die Frage, in welchem Zusammenhang virtuelles Bildhandeln und militante Aktion zu sehen sind. In ihrem Buch *Handlungstheorien des Bildes* (2009) beschreibt die Philosophin Silvia Seja interaktive Bildhandlungen in virtuellen Realitäten als »Probehandlungen«⁶³. Als solche definiert sie Handlungen, deren Risiken und Konsequenzen auf die Welt des Computerspiels begrenzt bleiben und damit keine faktische Wirksamkeit außerhalb des Cyberspace entfalten »und dem Menschen insofern eine Entlastung von der harten Welt der Tatsachen gewähren«⁶⁴.

Das besprochene IS-Video scheint diese Definition allerdings an ihre Grenze zu führen. Auf die simulierte Probehandlung, die man beim Betrachten der ersten 20 Sekunden von *Ritter des Zeugnisses 5* durchläuft, folgen die Augenzeugenberichte der Märtyreroperationen, die tatsächlich stattgefunden haben. Die Spielsimulation bleibt also gerade nicht in der virtuellen Welt verhaftet, sondern wird mit fast identischen Videoaufnahmen der realen Todesfahrten kurzgeschlossen: Ganz wie in der Computerszene nähert sich die Kamera wenige Minuten später dem Führerhaus des LKWs, blickt dem Attentäter über die Schulter Richtung Lenkrad und Armaturenbrett, auf dem sich auch der Knopf zum Auslösen des Sprengsatzes befindet, und filmt schließlich die Detonation aus weiter Ferne (Abb. 4.9 a-c). An die imaginative Leerstelle der First-Person-Simulation – die von den Betrachtenden selbst ausgefüllt wurde – tritt in der gefilmten Sequenz allerdings der Selbstmordattentäter, der im Video mit dem Namen Abu Umar al-Najdi vorgestellt wird. Angesichts der visuellen Ähnlichkeit zu den im Video dokumentierten Anschlägen wirkt die Computeranimation zu Beginn wie eine Trainingssequenz, wie eine virtuelle Vorwegnahme eines Autobombenattentats. Die unterstellte »Folgenlosigkeit« virtueller Probehandlungen wird von den Machern dieses Videos scheinbar herausgefordert und in Frage gestellt.

Im Gegensatz zu Silvia Seja betont Richard Grusin in seinem Buch *Premediation* (2010) gerade die Kontinuität von medialen Vorwegnahmen und realen Ereignissen.⁶⁵ Am Beispiel der US-amerikanischen Berichterstattung nach 9/11 zeigt er, dass der Krieg gegen den Irak schon Jahre zuvor in den öffentlichen

62 Serjoscha Wiemer: »Zeit. Ein Schlüsselbegriff für die Computerspielforschung«, in: Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies, Film, Fernsehen, Neue Medien*, Wiesbaden: Springer 2018, S. 27–45, hier S. 28.

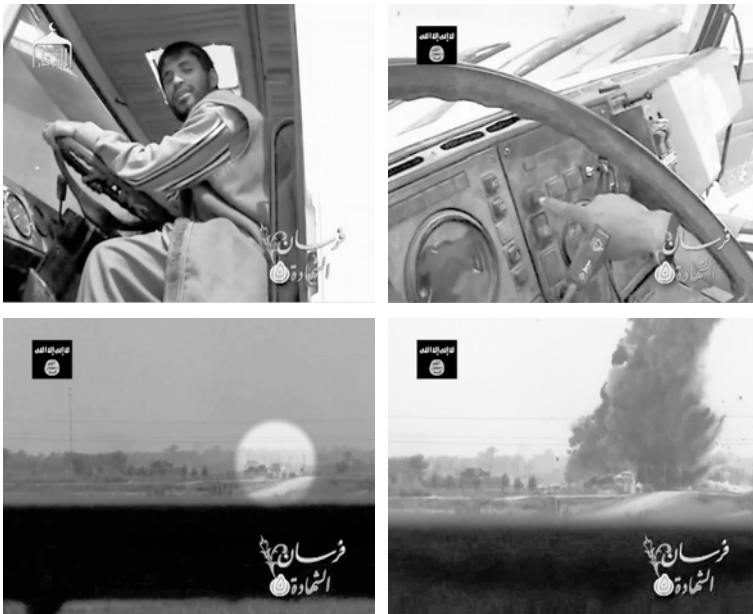
63 Seja: *Handlungstheorien des Bildes*, S. 157.

64 Ebd.

65 Richard A. Grusin: *Premediation: Affect and Mediality after 9/11*, New York: Palgrave Macmillan 2010.

Medien vielfach antizipiert wurde. Wie in einem Testlauf wurden unterschiedliche Szenarien der Berichterstattung durchgespielt, die ausloten sollten, wie man im Ernstfall über den tatsächlich eintretenden Krieg berichten sollte.⁶⁶ Diese »Premediationen« des Krieges hatten Grusin zufolge die Aufgabe, die Zuschauer affektiv auf das tatsächliche Kriegsgeschehen vorzubereiten, sodass dieses nicht mehr als Schock, sondern als scheinbar unausweichliche Tatsache aufgefasst wurde.⁶⁷ Analog dazu ließe sich argumentieren, dass auch virtuelle Probehandlungen als Premediationen zu begreifen sind, die sowohl das affektive Erleben, als auch die Bewertung realer Ereignisse beeinflussen. Mehr noch als andere mediale Vorwegnahmen, scheinen militante Ego-Shooter vor diesem Hintergrund sogar als regelrechte »Pre-enactments« zu funktionieren, die darauf abzielen, das Handeln vom virtuellen in den realen Raum zu verlagern.⁶⁸

*Abbildung 4.9 a-d: Islamischer Staat im Irak/Medienbüro al-Furqān:
Ritter des Zeugnisses 5, 2008, 45:17 min, arabisch.*



66 Vgl. Grusin: Premediation, S. 44.

67 Ebd., S. 46f.

68 Zum Begriff des Preenactments vgl. Czirak et al.: »(P)Reenactment«.

Der Zusammenhang von Computerspielen und realer Gewalt wird insbesondere seit dem Aufkommen von Ego-Shootern äußerst kontrovers diskutiert. Dabei steht immer wieder die Frage im Mittelpunkt, inwiefern Spiele, in denen Tötungshandlungen gegen Menschen simuliert werden, auch zu einer erhöhten Aggressivität im realen Leben führen und mitunter eine Mitschuld an jugendlicher Gewaltkriminalität tragen. Sowohl Kritiker*innen als auch Verteidiger*innen von Ego-Shooter-Spielen können sich dabei auf empirische Studien der Medienwirkungsforschung stützen, die zu teils widersprüchlichen Ergebnissen kommen. Während eine ganze Reihe psychologischer Untersuchungen »a consistent relation between violent video game use and heightened aggressive behavior, aggressive cognitions, and aggressive affect«⁶⁹ diagnostiziert, gibt es ebenso viele Studien von Seiten der Psychologie und Medienwissenschaft, die diese Korrelation in Zweifel ziehen.⁷⁰ Ein Ende dieses Streits, der sich zwischen einer »normativen Verurteilung« und einer »normalistischen Verharmlosung« virtueller Gewalthandlungen abspielt, ist nicht in Sicht.⁷¹ Im Folgenden soll es daher nicht darum gehen, Partei für die eine oder andere Seite dieser Kontroverse zu ergreifen. Ohne die Frage beantworten zu können, ob und inwiefern das Spielen eines Ego-Shooters tatsächlich Auswirkungen auf reale Handlungsmuster der Spielenden hat, wird deutlich, dass die Herangehensweise der Dschihadisten durch eben dieses Denken geprägt ist. Entscheidend ist daher nicht die Frage, ob das Spiel an sich zu gewalttätigem Handeln führt, sondern die Frage, inwiefern militante Akteur*innen Elemente des Computerspiels für ihre Aufrufe zur Gewalt instrumentalisieren.

Es gibt mehrere Beispiele dafür wie die Welt des Computerspiels von Terrororganisationen zur Rekrutierungs- und Propagandazwecken genutzt wird. Das Computerspiel *Special Force*, das von der libanesischen Hisbollah ab 2003 entwickelt wurde, kann als ein prominentes Exempel gelten (Abb. 4.10 a-b). Angeblich wurden »allein in den ersten acht Wochen nach Markteinführung im März 2003 im Libanon, in Syrien, Bahrain, den Vereinigten Arabischen Emiraten, in Kanada,

69 So resümiert eine Metastudie mit Blick auf die bisherige Forschung zum Thema. American Psychological Association: Technical Report on the Review of the Violent Video Game Literature, 2015, S. 18, <http://www.apa.org/news/press/releases/2015/08/technical-violent-games.pdf> (zugegriffen am 6.6.2021).

70 Einen guten Überblick über die Forschungslage zum Thema Gewalt und Computerspiel bietet Jochen Venus: »Gewalt«, in: Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies, Film, Fernsehen, Neue Medien, Wiesbaden: Springer 2018, S. 331–342.

71 Ebd., S. 332.

Deutschland und Australien 10 000 Kopien verkauft«⁷². Auf der Originalverpackung des Computerspiels war zu lesen: »Sei ein Partner im Sieg. Kämpfe, leiste Widerstand, vernichte deinen Feind in diesem Spiel der Kraft und des Sieges.«⁷³ 2007 wurde eine zweite Version des Spiels aufgelegt, die ebenfalls schnell ausverkauft war und dann online frei zur Verfügung gestellt wurde.

Abbildung 4.10 a-b: Hisbollah, Computerspiel Special Force 1, 2003, Cover und Special Force 2, 2007, Standbild einer Spielsequenz.



Das Spiel selbst basiert auf tatsächlichen Kämpfen zwischen der Hisbollah und der israelischen Armee, die in verschiedenen Levels nachgespielt werden können. Die virtuellen Landschaften sind den realen Schauplätzen im Südlibanon nachgebildet und geben den Spieler*innen damit die Möglichkeit, die Kämpfe möglichst »authentisch« nachzuempfinden (Abb. 4.10 b). Gegenüber der libanesischen Tageszeitung Daily Star betonte ein Sprecher der Hisbollah, Mahmoud Rayya: »Special Force offers a mental and personal training for those who play it, allowing them to feel that they are in the shoes of the resistance fighters.«⁷⁴ Hier wird bereits deutlich, dass es den Entwickler*innen des Spiels um weitaus mehr als nur um Reenactments vergangener Kämpfe geht. Neben den regulären Spiellevels gibt es bei *Special Force* auch einen Trainingsmodus, bei dem die Spielenden Schießübungen absolvieren, während sie auf israelische Politiker und Militärfunktionäre zielen. Mit der Probehandlung im Spiel ist also – zumindest aus Perspektive der

72 Hoffman: Terrorismus. Der unerklärte Krieg, S. 321.

73 Verpackung »Special Force 1«, zitiert in ebd., S. 322.

74 Zitiert in World Net Daily (WND): »Hezbollah's New Computer Game«, 2003, <http://www.wnd.com/2003/03/17550/> (zugegriffen am 25.06.2018, nicht mehr verfügbar).

Hisbollah – das Ziel verbunden, zukünftige (männliche) Rekruten anzuziehen und sogar praktisch auszubilden. Es bleibt also fraglich, ob eine Trennung zwischen Bildhandeln im Cyberspace und Bildhandeln im realen Raum wirklich so scharf gezogen werden kann, wie Silvia Seja dies vorschlägt. Dieselbe Beobachtung kann ebenso für westliche Militäroperationen gelten. So betonte der Gründer des US-amerikanischen Simulationsnetzwerks *SIMNET* Jack Thorpe im Jahr 2004, dass die Grenze zwischen computersimulierter und ›realer‹ Operation angesichts der heutigen, netzwerkgestützten Kriege zunehmend verschwimmt: »Whereas it might feel like you and I are playing a game, we might actually be executing something, controlling something, solving a real-world problem.«⁷⁵ Thorpe bezog sich dabei unter anderem auf das Computerspiel *America's Army*, ein Simulationsspiel des US-Militärs, das speziell für Rekrutierungs- und Trainingszwecke entwickelt wurde. Verantwortliche des US-Militärs erkannten schon früh das militärische Potenzial, das in Computerspielen steckte.⁷⁶ Spiele wie *America's Army* zielten darauf ab, besonders IT- und medienaffine junge Menschen zu rekrutieren, da diese Fähigkeiten mitbrachten, die für die Herausforderungen einer hochtechnologisierten und vernetzten Armee unabdingbar waren.⁷⁷ Dass dieses Potenzial schließlich auch von nicht-staatlichen militanten Organisationen erkannt wurde, liegt auf der Hand.

Besonders augenfällig wird die Verwischung der Grenze zwischen virtueller und realer Welt in einem Online »Trainingscamp«, das 2004 von der al-Qaida ins Leben gerufen wurde, kurz nachdem sie gezwungen war, ihre physischen Stützpunkte im Irak zu verlassen. Das an ein Onlinemagazin erinnernde Medienprodukt wurde unter dem Titel *Mu'askar al-Battar* veröffentlicht, was mit *Trainingscamp des al-Battar* übersetzt werden kann (der Kampfname des 2003 getöteten Chefs der saudischen al-Qaida, Yusuf al-Uyari).⁷⁸ Das Trainingscamp bestand unter anderem aus Video-Lektionen für die Benutzung von automatischen Waffen oder

75 Margaret Davis: »He Saw It Coming: An Interview with Jack Thorpe«, in: Dies. (Hg.): *America's Army PC Game: Vision and Realization: United States Army and the MOVES Institute 2004*, S. 30–32, hier S. 31.

76 Für eine Diskussion dieser Entwicklung siehe Timothy Lenoir und Luke Caldwell: »Image Operations: Refracting Control From Virtual Reality to the Digital Battlefield«, in: Jens Eder und Charlotte Klonk (Hg.): *Image Operations. Visual Media and Political Conflict*, Manchester: Manchester University Press 2016, S. 89–100.

77 Lenoir/Caldwell: »Image Operations: Refracting Control From Virtual Reality to the Digital Battlefield«, S. 92.

78 Vgl. Yassin Musharbash: *Die neue al-Qaida: Innenansichten eines lernenden Terrornetzwerks*, Köln: Kiepenheuer & Witsch 2006, S. 123.

zum Bau von Sprengstoffgürteln, aber auch aus Fitness-Trainingsprogrammen, sowie Schritt-für-Schritt-Anleitungen für die Durchführung von Selbstmordattentaten. In der ersten Ausgabe von *al-Battar* war zu lesen: »Oh Mujahid brother, in order to join the great training camps you don't have to travel to other lands. Alone in your home or with a group of your brothers, you too can begin to execute the training program. You can all join the Al-Battar Training Camp.«⁷⁹

Dabei bot das virtuelle Trainingslager durchaus auch Hilfestellungen für konkrete Anschlagssplanungen, so hat die Analyse von Yassin Musharbash ergeben. Das Magazin enthielt Aufforderungen, die »Vorhaben und Pläne« für »Operationen« per E-Mail an die angegebene Adresse zu schicken, ohne dabei jedoch sensible Informationen preiszugeben: »Wir begutachten sie, suchen die besten zur Verbreitung aus und werden sie mit Anmerkungen versehen«, so versprachen die Autoren von *al-Battar*.⁸⁰ Musharbash zufolge würde es daher »nicht verwundern, wenn das Netzwerk auf diesem Wege tatsächlich eine gewisse Anzahl neuer, mittlerweile kämpfender Kader gewonnen hätte«⁸¹. War die Anlehnung an die Welt virtueller Computerspiele hier bereits deutlich, sollte sich dies in weiteren Medienproduktionen der al-Qaida – und insbesondere des Islamischen Staats – in den darauffolgenden Jahren noch verfestigen.

Nach dem Vorbild des Hisbollah-Spiels *Special Force* machten sich auch al-Qaida- und IS-Sympathisierende die Bildsprache von Computerspielen zunutze, um für ihre Ziele zu werben. Aus Perspektive der Game Studies wurden die vielfältigen Aneignungsprozesse von Gaming-Elementen in der IS-Propaganda bereits genauer erforscht.⁸² Nico Prucha hat zahlreiche Parallelen zwischen der Online-Präsenz der Gaming-Industrie und der von Dschihadisten herausgestellt. Ähnlich wie die Spieleentwicklung von den Innovationen der User*innen

79 Robert Spencer: »Al-Qaeda's Online Training Camp«, Jihad Watch, 06.01.2004, <https://www.jihadwatch.org/2004/01/al-qaedas-online-training-camp> (zugegriffen am 6.6.2021).

80 Zitiert nach Musharbash: Die neue al-Qaida, S. 124f.

81 Ebd., S. 125.

82 Vgl. insbesondere Cori E. Dauber et al.: »Call of Duty: Jihad – How the Video Game Motif has Migrated Downstream from Islamic State Propaganda Videos«, Perspectives on Terrorism, 13/3 (2019), S. 17–31; Miron Lakomy: »Let's Play a Video Game: Jihad Propaganda in the World of Electronic Entertainment«, Studies in Conflict & Terrorism, 42/4 (2017), S. 383–406; Prucha: »Worldwide Online Jihad versus the Gaming Industry Reloaded«. Andreas Rauscher: »Playing Propaganda. Die Games-Appropriationen des IS«, in: Bernd Zywiets (Hg.): Propaganda des »Islamischen Staats«. Formen und Formate, Wiesbaden: Springer VS 2020, S. 161–184.

profitiert, richtet sich auch die Propaganda der Dschihadisten an ein junges Publikum mit »IT-fluency«, das die dschihadistischen Inhalte im Netz aktiv reproduziert, aneignet und weiterentwickelt.⁸³ Viele dieser »Armchair-Dschihadisten«⁸⁴ bedienen sich dabei der Ikonografie beliebter Computerspiele. Auf dschihadistischen Foren zirkulieren zahlreiche Bildmontagen, in denen Screenshots und Werbebilder des Ego-Shooters *Call of Duty* mit der Flagge des Islamischen Staats im Irak versehen wurden.⁸⁵

Abbildung 4.11: Standbild aus einer Sequenz der Spielemodifikation *Iraqi Resistance*, 2006.



Unter dem Titel *Iraqi Resistance* kursierte ab 2006 zudem eine Computerspielerweiterung im Internet, die Spielenden die Möglichkeit bot, im Namen des IS zu kämpfen. Es handelte sich um eine Modifikation des US-amerikanischen First-Person-Spiels *Command and Conquer Generals – Zero Hour* (2003), dessen Handlung innerhalb eines militärischen Konflikts im Nahen Osten angesiedelt ist. Während die Gamer*innen im Originalspiel wahlweise die Führung einer »Westlichen Allianz«, eines »Asiatischen Pakts« oder einer an die Taliban erinnernden »Globalen Befreiungsarmee« übernehmen, schlüpfen sie im modifizierten Computerspiel stattdessen in die Rolle eines IS-Kommandanten. Zusammen mit der Erweiterungssoftware installierten die Spielenden zugleich eine veränderte ästhetische Oberfläche mit dem Logo der Majlis Shura al-Mujahideen fi al-Iraq, einer

83 Prucha: »Worldwide Online Jihad versus the Gaming Industry Reloaded«, S. 165.

84 Ebd., S. 156.

85 Ebd., S. 165; vgl. dazu auch Dauber et al.: »Call of Duty: Jihad«.

Dachorganisation radikal-sunnitischer Milizen im Irak, die im Oktober 2006 durch den Islamischen Staat Irak ersetzt wurde (Abb. 4.11).⁸⁶ Wer diese Modifikation produziert und in Umlauf gebracht hat, ist im Unterschied zum Computerspiel der Hisbollah allerdings nicht zu beantworten. »It remains unclear«, so Nico Prucha, »whether highly engaged fans of Command and Conquer programmed this meticulous set-up modification, or if online jihadists fulfilled their dreams«⁸⁷. Dass Spielemodifikationen im IS-Design nicht zwangsläufig in direkter Verbindung mit einer Top-Down IS-Propaganda stehen, zeigt Andreas Rauscher am Beispiel einer weiteren Modifikation (*Iraqi Warfare*), die 2014 Aufsehen erregte. Nach kritischen Presseberichten wurde sie von ihrem Entwickler wieder zurückgezogen, der sich entschieden vom IS distanzierte.⁸⁸ Wer auch immer diese »Dschihad-Upgrades« populärer Computerspiele ins Leben gerufen hat: Im Netz aktive IS-Sympathisant*innen haben mehrfach den »Nutzen« hervorgehoben, den das Spielen kriegereischer Computerspiele angeblich habe. Dass Ego-Shooter in der Lage seien, »dschihadistische Kompetenzen«⁸⁹ wie Schießen oder Reiten zu erlangen, wird in islamistischen Foren offenbar als Argument für die Verbreitung solcher Spiele angebracht. »[W]e need to learn to shoot with games like Medal of Honor, swimming, shooting and riding the horse (Need for Speed)[...]«⁹⁰, so zitiert Prucha beispielsweise einen User, der sich damit gegen eine Fatwa wandte, die das Spielen eines Online-Games verbot.

Neben der Vorstellung, Computerspiele seien nützliche Trainingsfelder für den tatsächlichen militärischen Einsatz, rückt eine weitere Parallele zwischen der Welt des Computerspiels und der Welt des Dschihad in den Fokus: die scheinbare Überwindung des Todes. Bei *Special Force 2* gibt es ein zusätzliches Setting, das es den Spielenden erlaubt, alle Levels des Spiels zu durchleben und israelische Soldaten zu töten, ohne dabei selbst getötet zu werden. Diesen Spiel-Modus, den sogenannten »Gott-Modus«, gibt es auch bei anderen Ego-Shootern. Im Spiel der Hisbollah wurde dieser Modus nun allerdings in den »Schahid-Modus«, den

86 Prucha: »Worldwide Online Jihad versus the Gaming Industry Reloaded«, S. 177. Das Emblem der Organisation besteht aus drei Händen, die die schwarze Fahne des Dschihad emporhalten. Eine Abbildung dieses Emblems ist in der Nutzeroberfläche des Computerspiels rechts unten zu erkennen.

87 Ebd., S. 177.

88 Andreas Rauscher: »Playing Propaganda. Die Games-Appropriationen des IS«, S. 166.

89 Zitiert in Prucha: »Worldwide Online Jihad versus the Gaming Industry Reloaded«, S. 174.

90 Zitiert in ebd.

»Märtyrer-Modus« umbenannt.⁹¹ Die Spielenden treten damit nicht nur in die Fußstapfen der Hisbollah-Kämpfer, sondern bekommen darüber hinaus die Möglichkeit, den unsterblichen Märtyrer-Status sozusagen probeweise zu durchlaufen. Der Tod bedeutet hier nicht das Ende einer Spielsequenz infolge eines Misserfolgs oder Versagens der Spielfigur. Ganz im Gegenteil eröffnet der Märtyrertod den Spielenden völlig neue Möglichkeiten, die in *Special Force 2* einer Allmachtsphantasie gleichkommen. Hier unterscheidet sich das Spiel der Hisbollah wesentlich von anderen Trainingsspielen wie sie etwa vom US-Militär entwickelt wurden. Mit der Verherrlichung des Todes wirbt das Spiel um zukünftige (männliche) Kämpfer, die ihren eigenen Tod nicht nur als notwendiges Übel in Kauf nehmen, sondern als Auszeichnung und mitunter als eigentliches Ziel der Operation verstehen.

Die Überwindung des Todes kann als ein zentrales Charakteristikum von Computerspielen generell gelten. Häufig werden den Spielenden auch nach dem festgestellten Tod der Figur weitere Handlungsalternativen angeboten. Wie der Medienwissenschaftler und Game Designer Frank Furtwängler bemerkt, bemühen sich jüngere Spiele zunehmend um eine »Dynamisierung des Sterbens«⁹², die es den Spielenden erlaubt, auf unterschiedliche Art und Weise ihr Spiel im Jenseits fortzusetzen oder die Zeit zurückzudrehen, um in eine frühere Position des Spielverlaufs zurückzuspringen. Der Tod stellt dabei häufig nicht das Ende der Spielsequenz dar, sondern wird für weitere Abläufe innerhalb des Spiels funktionalisiert. Dabei gehe es keineswegs darum, den Tod der Figur abzuschaffen, sondern »ihn als Teil des Spiels noch wesentlicher zu integrieren«⁹³. Furtwängler geht sogar so weit »die Todesüberwindung« als »Grunddynamik« der meisten Computerspiele zu diagnostizieren.⁹⁴ Der Wiedereinstieg in ein beliebiges Level des Spielverlaufs – und des ›Lebens‹ einer Spielfigur – wird in der Computerterminologie als ›Respawn‹ bezeichnet. Vor diesem Hintergrund erhält die Aussage eines IS-Kämpfers besondere Brisanz, der den Dschihad gegenüber einem BBC-Reporter

91 Vgl. Vernon Silver: »Hezbollah's Tech-Savvy, Platform-Agnostic Guerrilla Marketing Campaign«, Bloomberg, 06.06.2014, <https://www.bloomberg.com/news/articles/2014-06-05/tech-savvy-hezbollah-goes-multiplatform-to-spread-its-message> (zugegriffen am 6.6.2021).

92 Frank Furtwängler: »Kulturtechnik des Sterbens. You are Dead – Continue Yes/No?«, in: Thomas Macho und Kristin Marek (Hg.): Die neue Sichtbarkeit des Todes, München: Fink 2007, S. 559–576, hier S. 574.

93 Ebd.

94 Ebd., S. 561f.

folgendermaßen erklärte: »This is our call of duty and we respawn in Jannah.«⁹⁵ Der Dschihadist spielt damit auf die US-amerikanische Computerspielreihe Call of Duty an, die er mit seinem Kampf für den IS vergleicht. Sein neues Leben, so versicherte er dem BBC-Reporter weiter, sei »spannender« als das Ego-Shooter-Spiel.⁹⁶ Zugleich verweist er mit seiner Aussage auf die Überzeugung, nach seinem Tod im »Paradies« (arab. »Jannah«) weiterzuleben. Wie im Ego-Shooter-Spiel endet das Abenteuer für ihn nicht mit dem Tod, sondern bietet die Möglichkeit für einen Respawn, einen »Wiedereinstieg« in ein anderes Level. Die Todesüberwindung im Computerspiel scheint hier eine geradezu ideale Folie für die islamische Märtyrervorstellung zu liefern. Die theologische Rhetorik des Dschihad wird auf die Sprache der Gaming-Community übertragen und damit auch für ein Publikum »attraktiv« gemacht, das fernab islamischer Diskurse sozialisiert wurde.

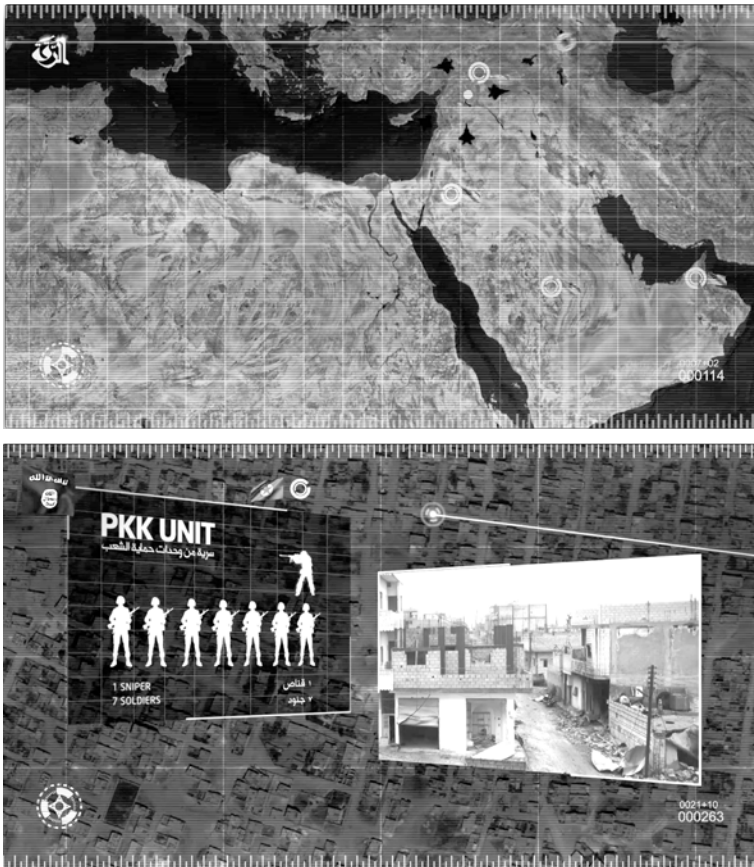
Die ästhetischen (und sprachlichen) Anleihen bei Computerspielen haben sich bis heute als fester Bestandteil der IS-Videotestamente etabliert. Im Vergleich zur Eingangssequenz in *Ritter des Zeugnisses 5* (2008) wurden die Animationen in den vergangenen zehn Jahren auch technisch weiterentwickelt, wie eine weitere IS-Produktion aus dem Jahr 2016 verdeutlicht. Das 3:51 min lange Video ist einem Selbstmordattentäter gewidmet, der Anfang desselben Jahres einen Anschlag auf einen PKK-Stützpunkt in Nordsyrien verübte. Dem eingeblendeten Logo zufolge wurde das Video vom Medienbüro Wilāyat ar-Raqqa produziert und trägt den bezeichnenden (arabischen und englischen) Titel *The Racers to Paradise – Episode 2*.⁹⁷ Mit dem Verweis auf einen »Wettlauf« ist der Bezug zum kompetitiven Spiel bereits im Titel angelegt. Dass es sich dabei um eine Serie handelt – das vorliegende Video wird als zweite Episode bezeichnet – zeigt die prinzipielle Unabgeschlossenheit dieses Wettlaufs an, dem scheinbar noch viele weitere Episoden folgen können.

95 Zitiert in Guillaume Paoli: »Nächste Runde: Paradies«, Frankfurter Allgemeine Zeitung, 18.01.2015, <http://www.faz.net/1.3376331> (zugegriffen am 6.6.2021). Derselbe Slogan taucht auch als Teil eines Internet-Memes auf, das zwei Kämpfer des IS zeigt, deren Gesichter durch strahlende Lichtpunkte ersetzt wurden. Vgl. Dauber et al.: »Call of Duty: Jihad«, Abb. 1, S. 18.

96 Paoli: »Nächste Runde: Paradies«.

97 Das Video ist online abrufbar unter https://archive.org/details/almtsabkon_ela_aljenan_2_alrakka (zugegriffen am 6.6.2021). Der erste Teil der Serie ist ebenfalls einem Selbstmordattentäter des IS gewidmet und wurde laut Videoeinblendung im Jahr 2014 produziert, vgl. <https://azelin.files.wordpress.com/2015/01/the-islamic-state-22the-racers-to-paradise-1-wilc481yat-al-raqqah22.3gp> (zugegriffen am 14.08.2017, nicht mehr verfügbar).

Abbildung 4.12 a-b: Islamischer Staat/Medienbüro Wilāyat ar-Raqqā:
The Racers to Paradise – Episode 2, 2016, 3:51 min, arabisch, 2:34-3:05.



Nach etabliertem Muster wird auch hier zunächst das gesprochene Testament des als Märtyrer geehrten Selbstmordattentäters eingespielt, der hier als Abu al-Mutanna al-Masri vorgestellt wird; darauf folgen Szenen seiner Verabschiedung. In der nachfolgenden Sequenz (02:34-03:37 min) wird dann eine digitale Karte der MENA-Region eingeblendet, die mit Rasterdaten und Kompass versehen ist und wohl an eine Satellitenaufnahme erinnern soll (Abb. 4.12 a). Die ästhetische Nachahmung einer grobkörnigen, scheinbar verpixelten Aufnahme in Grautönen verstärkt diesen Eindruck zusätzlich. Über die Karte bewegt sich ein Fadenkreuz und platziert verschiedene Zielpunkte, die als pulsierende Kreise auf dem Satellitenbild sichtbar bleiben. Durch mehrere Zoom-Schritte wird schließlich auf einen dieser Punkte in Nordsyrien fokussiert, der sich als das Angriffsziel des

Selbstmordattentäters entpuppt. Ähnlich wie bei einem Computerspiel werden nun verschiedene Bildebenen und Metadaten auf der Bedienungsoberfläche sichtbar: Zum einen wird die geografische Position des fahrenden LKWs scheinbar in Echtzeit auf dem gerasterten Satellitenbild verfolgt – angezeigt durch eine rot blinkende Markierung. Gleichzeitig wird auf der rechten Seite ein Bildrahmen eingeblendet, der unterschiedliche Kameraperspektiven »on the ground« zur Auswahl stellt (Abb. 4.12 b). Durch die Art und Weise wie sich die Videoclips von oben in den Rahmen schieben, wird ein interaktives Handeln suggeriert, als könnten die Betrachtenden vor dem Bildschirm beliebig zwischen verschiedenen Ansichten hin- und herwechseln. Im Sinne eines diegetischen Tons werden die Klick- und Zoombewegungen auf der Bedienungsoberfläche zusätzlich durch elektronische Geräusche verstärkt, die der virtuellen Bildhandlung eine scheinbar physische Faktizität verleihen. Auf der linken Seite wird außerdem eine schematische Darstellung der Truppenstärke einer PKK-Einheit eingeblendet, die offenbar das Ziel des Selbstmordangriffs darstellt: »1 Sniper, 7 Soldiers«. Der pulsierende rote Farbkreis, der die aktuelle Position des fahrenden LKW anzeigen soll, wird schließlich von einem eindringlichen Pulsschlag begleitet, in dessen Takt kurze Videobilder von Kampfszenen aufscheinen. Die tiefen Herztöne scheinen auf die affektiv-körperliche Perspektive des Selbstmordattentäters zu verweisen, dessen Selbstmordattentat nun kurz bevorsteht. Im nächsten Moment geht die Markierung auf der digitalen Satellitenkarte in gleißendes Licht auf und wird mit dem Video der tatsächlichen Explosion überblendet. Die Aufnahme des eigentlichen Sprengstoffattentats wird dann zurückgespult, angehalten und erneut (teilweise in Zeitlupe) abgespielt, um die »erfolgreiche« Detonation vor Augen zu führen.

Die ästhetische Gestaltung dieses Videotestaments erinnert an das Interface und die Funktionsweise von Computerspielen. So lassen sich etwa Parallelen zur oben beschriebenen Spielmodifikation *Iraqi Resistance* erkennen (vgl. Abb. 4.11). Bei *Iraqi Resistance* stehen dem IS-Avatar sämtliche Waffen und militante Taktiken zur Auswahl; unter anderem verfügt er frei über den Einsatz von Selbstmordattentaten gegen die westlichen Besatzungsmächte. Auf ganz ähnliche Weise wird die Selbstmordoperation in *The Racers to Paradise – Episode 2* als interaktive Bildoperation präsentiert, die scheinbar vom Bildschirm aus kontrolliert und gesteuert wird. Die audiovisuelle Gestaltung dieser Sequenz vermittelt den Eindruck als hätten die Bewegungen des Cursors auf der interaktiven Bildoberfläche direkte Auswirkungen auf das Attentat selbst. Unsere Perspektive als Betrachtende deckt sich dabei mit der Perspektive des fiktiven Bild-Operators. Im Gegensatz zur First-Person-Szene im Videotestament von 2008 (Abb. 4.7) geht es hier allerdings nicht darum, eine perspektivische Immersion im Stil eines Ego-Shooter-Spiels zu

simulieren. Stattdessen wird eine weitere Bildsprache aufgerufen, die vielmehr an die Bildoperationen bei Drohnenangriffen erinnert.

Neben der Verbindung zum Computerspiel drängt sich daher eine zweite, machtpolitische Lesart auf. Durch den Rekurs auf Satelliten-, bzw. Drohnenbilder eignet sich der IS die Bildsprache zeitgenössischer Kriegsführung an, die bislang vor allem durch das US-amerikanische Militär geprägt war. Die westliche Wahrnehmung des ersten Golfkriegs (1990-91) als scheinbar »sauberem Technokrieg« verdankte sich in erster Linie einer Ästhetik der Distanzierung, die das tatsächliche Leid der betroffenen Opfer aus dem Bildraum verbannte. Ikonisch wurden einerseits Satellitenbilder und die vom Flugzeug aus gefilmten Videos des nächtlichen Himmels über Bagdad unter Bombenbeschuss, andererseits die grobkörnigen Schwarz-Weiß-Bilder sogenannter »Missile Cams«, die direkt an den Bomben selbst angebracht waren und die Flugbahn einer Rakete bis kurz vor der Explosion aufnahmen.⁹⁸ Die distanzierte, von menschlichen Akteur*innen (zumindest teilweise) losgelöste Sicht »von oben« fand in der Drohnentechnologie schließlich ihren Höhepunkt. Insbesondere seit dem US-geführten Krieg gegen den Irak ab 2003 wurde die Drohne zu einer »Ikone der Supermacht«⁹⁹, so Tom Holert. Für die (westlichen) Befürworter*innen der Technologie verheißt die Drohnenperspektive Kontrolle, Präzision und Souveränität im Kontext neuer Kriegsschauplätze, die ansonsten meist unsichtbar bleiben und sich vor allem durch unvorhersehbare und chaotische Strukturen auszeichnen.¹⁰⁰

98 Vgl. Inge Baxmann: »Ästhetisierung des Raums und nationale Physis«, in: Karlheinz Barck und Richard Faber (Hg.): *Ästhetik des Politischen - Politik des Ästhetischen*, Würzburg: Königshausen & Neumann 1999, S. 79–95, hier S. 90f. In Bezug auf die Bilder des Zweiten Golfkrieges nahm Jean Baudrillard die wohl radikalste Position ein, indem er die Beziehung zwischen Realität und Bild grundsätzlich in Frage stellte. In seinem 1995 erschienen Text »The Gulf War Did Not Take Place« demonitierte er den Wahrheitsanspruch der Fotografie und sprach von einem »virtuellen Krieg«, bei dem das Ereignis selbst zugunsten seiner medialen Simulation verschwindet. Jean Baudrillard: *The Gulf War Did Not Take Place*, Bloomington: Indiana University Press 1995.

99 Tom Holert: »Sensorship: The Seen Unseen of Drone Warfare«, in: Jens Eder und Charlotte Klonk (Hg.): *Image Operations. Visual Media and Political Conflict*, Manchester: Manchester University Press 2016, S. 101–117, hier S. 104.

100 Von Politiker*innen wurde der Drohnenkrieg als besonders präzise Form des Tötens angesehen, die gezielt nur militante Akteur*innen ins Visier nehme, zivile Opfer hingegen verschone. Wie zahlreiche Fälle gezeigt haben, trifft diese Annahme jedoch keineswegs zu. Von Gegner*innen wurde der Drohnenkrieg von Beginn an dafür

Die Taktik des Selbstmordattentats kann in dieser Hinsicht als kontrastierender Gegenentwurf zum Drohnenangriff gelten: Zielen letztere gerade auf eine größtmögliche (räumliche und affektive) Distanzierung der Todesschütz*innen von ihren Angriffszielen ab, zeichnen sich Selbstmordoperationen ganz im Gegenteil durch eine körperliche Verschmelzung von Attentäter*in und Opfer aus. Die hochtechnologische und netzwerkbasierte Welt des Drohnenkriegs, in der Drohnenpilot*innen ähnlich wie bei einem virtuellen Computerspiel von einem Bildschirm aus agieren, steht einer brachialen Guerilla-Strategie gegenüber, die mit denkbar einfachen Mitteln und Technologien auskommt. Auf den ersten Blick mag es daher verwundern, dass der Islamische Staat für die Visualisierung seines Autobombenattentats an die operative Hightech-Bildwelt des Drohnenkriegs anknüpft. Gleichzeitig kann es jedoch kaum überraschen, dass sich der IS eine Ästhetik aneignet, die in der öffentlichen Wahrnehmung mit technologischer wie militärischer Überlegenheit verknüpft wurde. Die Bildoperation, die der virtuelle Controller bzw. die virtuelle Controllerin im Videotestament vollzieht, wird damit zugleich zu einer machtpolitischen Geste, die die Vorherrschaft der US-Armee herauszufordern scheint. Eine Vorherrschaft, die eben auch durch Bilder demonstriert und behauptet wird. Ähnlich wie bei einer militärischen Drohnenoffensive vermittelt das IS-Video letztlich den Eindruck, als liege zwischen dem Handeln im virtuellen Bild und dem Durchführen der tatsächlichen Operation nur noch ein kleiner Schritt.

Wie die Beispiele dieses Kapitels verdeutlichen, werden die Bildbetrachter*innen auf ganz unterschiedliche Art als aktiv Handelnde in das militante Geschehen einbezogen: Die First-Person-Perspektive, die in Computerspielen, aber auch in einigen Videotestamenten generiert wird, bietet den Betrachtenden die Möglichkeit, den Standpunkt der Kämpfer und Attentäter einzunehmen und damit selbst eine emotionale Erfahrung des Krieges zu machen. Andere Videotestamente, so auch diejenigen der IS-Reihe *The Racers to Paradise*, rekurrieren stattdessen auf die netzwerkbasierte Hightech-Bildwelt des Drohnenkriegs und rücken die Videorezipient*innen an die Stelle souverän agierender Bild-Operateure. Auch wenn die computeranimierten Sequenzen der zwei besprochenen Videotestamente ihr digitales ›Gemachtsein‹ regelrecht ausstellen und keineswegs vorgeben, Zeugnisse einer faktischen Realität zu sein, bleiben sie stets auf tatsächliche Anschläge bezogen. Indem fiktive Computersimulation und Videodokument mit Zeugnisanspruch nebeneinandergestellt werden, wird die Grenze zwischen Spiel

kritisiert, Menschen zu abstrakten Zielpunkten auf einer Karte zu reduzieren und sie damit ihrer Menschlichkeit und Individualität zu berauben. Vgl. Holert: »Sensorship: The Seen Unseen of Drone Warfare«, S. 102f.

und Attentat, zwischen Handeln im Bild und Handeln durch das Bild zunehmend verwischt.

Die computersimulierte Operation: Überzeugen statt Bezeugen

Interessant ist in diesem Zusammenhang ein weiteres Video des Islamischen Staats, das – anders als die oben diskutierten Beispiele – keinen direkten Bezug mehr zu einem tatsächlichen Selbstmordattentat aufweist. Unter dem englischen Titel *All praise is due to Allah* veröffentlichte die IS-Medienstelle Al-Haqq Mujahideen im Jahr 2017 ein Videotestament, das im Vergleich zu den zuvor veröffentlichten Postproduktionen noch einen entscheidenden Schritt weiter ging.¹⁰¹ Mit der Produktion führt der Islamische Staat gewissermaßen sein militärisches Spektrum vor, das (angeblich) von Drohnenanschlägen über Selbstmordattentate bis hin zu Hinrichtungen reicht. Das eigentlich Erstaunliche dieser 6:38 min langen Produktion ist, dass es sich um ein ausschließlich computersimuliertes Artefakt handelt, das auf den Einsatz von Video-Footage vollständig verzichtet. Die Produktion zeigt unter anderem den Autobombenanschlag eines Selbstmordattentäters und stellt gängige Konventionen bisheriger Videotestamente mit digitalen Mitteln nach.

Zunächst ist ein verhüllter und bewaffneter Kämpfer zu sehen, der in einen LKW einsteigt, seine Hand zum Gruß erhebt, das Fahrzeug startet und bei der Abfahrt von seinen Kameraden verabschiedet wird (Abb. 4.13 a-b). Aus unterschiedlichen Perspektiven wird der LKW dann auf seiner Fahrt durch die in ein stimmungsvolles, rötliches Licht getauchte Wüstenlandschaft verfolgt (Abb. 4.13 c-d). Am unteren Bildrand erscheint schließlich der englische Untertitel »May Allah accept our brother«, sowie eine weitere Aufnahme des Attentäters, die offensichtlich auf sein Videotestament als Märtyrer verweisen soll (Abb. 4.13 c). Wie in den Videoaufnahmen tatsächlicher Selbstmordattentäter wird auch die Todesfahrt des virtuellen IS-Kämpfers von einem arabischsprachigen Naschid begleitet. Der vom IS selbst produzierte Naschid *Oh Triumph desjenigen, der das Martyrium wahrhaftig erlangt hat* findet gerade in Märtyrervideos sehr häufig Verwendung, so hat die Religionssoziologin Alexandra Dick gezeigt.¹⁰² Im Kontext der

101 Ich danke Simon Menner für die Bereitstellung dieses Videos.

102 Der arabische Originaltitel lautet *yā fawz man nāl al-shahāda šādiqan*. Derselbe, vom saudi-arabischen Sänger Maher Mesh'al performte Naschid kommt beispielsweise in dem 2014 vom al-Hayat Media Center veröffentlichten Märtyrervideo *Al-Ghuraba – The Chosen Few of Different Lands* vor. Vgl. Dick: »Anāshīd und der mediale Jihad des Islamischen Staates«, S. 61.

Computersimulation kann der Naschid folglich als Verbindungsglied zwischen dem virtuellen Avatar und einer Reihe von Individuen gelten, die vom IS und seinem Unterstützerkreis als Märtyrer verehrt werden.

Abbildung 4.13 a-e: Islamischer Staat/Medienbüro Al-Haqq Muhahideen, *All praise is due to Allah*, 2017, 06:38 min, arabisch mit englischen Untertiteln, 3:54-5:07.



Im Laufe des Gesangs werden sämtliche Vorzüge aufgezählt, die das Paradies für den (männlichen) Märtyrer bereithalte. Die Rede ist sowohl von der Beseitigung

aller Sünden und der Erlösung von der Grabespein,¹⁰³ aber auch von Belohnungen wie »Häuser«, »Kameraden« und einer weiteren »Quelle von Schätzen«, zu denen auch die »schönen Paradiesjungfrauen« gehören, die den Märtyrer »zufriedenstellen«.¹⁰⁴ Der Einsatz von digitalem Hall verleiht dem Naschid eine transzendente, ätherische Wirkung.

Dies korrespondiert nicht nur mit der besungenen (und betörenden) Paradiesvorstellung, sondern auch mit der friedlichen Abendstimmung der computergenerierten Landschaft, die trotz der naturalistischen Darstellung wie durch einen rötlichen Farbfilter seltsam entrückt erscheint. Der Naschid endet zusammen mit dem dramaturgischen Höhepunkt der Computersimulation, der Explosionsszene. Im Gegensatz zu den ansonsten sehr realitätsnah gestalteten Sequenzen, in denen insbesondere die Licht- und Schattenverhältnisse der bewegten Körper, die perspektivische Unschärfe des inszenierten Kamerabildes, sowie einzelne Details der Landschaft möglichst exakt nachgeahmt werden, verblüfft diese Szene durch ihre auffallend realitätsferne Darstellung. Die dunkle Rauchwolke der Detonation löst sich innerhalb von nur wenigen Sekunden vollständig im Himmel auf und gibt den Blick auf die umstehenden Gebäude frei, die keinerlei Spuren der Zerstörung aufweisen (Abb. 4.13 e). Als wäre nichts geschehen, erscheint die unversehrt gebliebene Gebäudekette kurze Zeit nach dem Anschlag wieder im rötlichen, warmen Licht der Abendsonne.

Umso mehr drängt sich hier die Frage auf, was dieses ›Videotestament‹ eigentlich zeigen – oder bezeugen – soll. Denn führt der IS damit nicht gerade die Ineffizienz seiner eigenen Militäroperation vor Augen? Offenbar geht es hier weder um die Legitimierung eines tatsächlichen Selbstmordanschlags, noch um die Betonung der militärischen und materiellen Resultate einer solchen Operation. Das Autobombenattentat bleibt ohne sichtbare Folgen und erhält damit den Charakter einer fiktiven Übungssequenz, die immer wieder aufs Neue durchgespielt werden kann. Im Sinne eines ›als ob‹ wird die Computersimulation hier zu einer Chiffre aller vergangenen und zukünftigen Selbstmordanschläge. Das Bild des Attentäters als heldenhafter und unsterblicher Avatar bedient Allmachtsphantasien, die einmal mehr die Welt des Gaming mit der Welt des Dschihad verbinden und

103 Die Grabespein ist fester Bestandteil des islamischen Auferstehungsglaubens. Die besondere Position von Märtyrer*innen besteht darin, auf direktem Weg und ohne Erleiden der Grabespein in den Garten des Paradieses einzutreten. Für eine ausführliche Diskussion der islamischen Todes- und Auferstehungsvorstellung vgl. Smith und Haddad: *The Islamic Understanding of Death and Resurrection*.

104 Ich danke Alexandra Dick für die Bereitstellung ihrer deutschen Übersetzung dieses Naschids.

sich an ein junges, medienaffines Publikum richten. Wie in einem Computerspiel kann jede Person in die Rolle dieses Avatars schlüpfen, so scheint das Video zu suggerieren. Es geht nicht mehr um die Frage nach der ›Beweiskraft‹, sondern allein um den propagandistischen Zweck dieser Bilder, um ihre Fähigkeit zu überzeugen. Für die Propagandamaschinerie des IS spielt es offensichtlich keine Rolle mehr, ob die Bilder auf einen tatsächlich verübten Anschlag verweisen oder nicht. Die Imagination der Tat scheint hier wichtiger zu werden als das Bezeugen der Tat selbst.

Das Selbstmordattentat als immersive Erfahrung im Kunstraum

Am Beispiel der partizipativen Installation *Vested* (2009) soll an dieser Stelle erneut ein Rahmenwechsel vollzogen werden, der es erlaubt, die bisher verhandelten Themen aus anderer Perspektive neu zu beleuchten und in Bewegung zu bringen. Mit seiner Multimediaarbeit *Vested* hat der kanadische, in Berlin lebende Künstler Don Ritter ein interaktives und digitales Environment entworfen, das die Ausstellungsbesucher*innen selbst in die Rolle von Selbstmordattentäter*innen versetzt. Die interaktive Vision eines simulierten Suizidanschlags scheint damit auch Einzug in den Raum der Kunst erhalten zu haben.

Die Installation war erstmals 2009 als Teil der Ausstellung *Move – New European Media Art* in Halle zu sehen. Im darauffolgenden Jahr wurde sie in das künstlerische Begleitprogramm der Olympischen Winterspiele in Vancouver aufgenommen, das unter dem Ausstellungstitel *Code Live* Positionen zeitgenössischer Medienkunst versammelte. Die Arbeit setzt sich aus drei monumentalen Bildschirmen zusammen, die in einem vollständig abgedunkelten Raum über den Köpfen des Publikums nebeneinander angeordnet sind. Zu Beginn wird eine Ausstellungsbesucherin oder ein Ausstellungsbesucher aufgefordert, eine mit Infrarotsensoren und Batterien bestückte Weste anzulegen, an deren Seite ein großer roter Knopf angebracht ist. Nicht zufällig erinnert das khakifarbene, verkabelte Kleidungsstück an die Sprengstoffweste bei Selbstmordattentaten (Abb. 4.14). Per Knopfdruck, so erfahren die präparierten Personen schließlich im Ausstellungsraum, lassen sich virtuelle Explosionen auslösen, die auf den riesigen Bildschirmen in Echtzeit zu sehen sind. Bei Betreten der Installation erscheinen auf den drei Projektionsflächen zunächst Panoramen politisch oder kulturell bedeutsamer Gebäude. Darunter sämtliche Regierungsgebäude westlicher Staaten wie das Weiße Haus in Washington, Westminster Abbey in London oder der Berliner Reichstag, architektonische Wahrzeichen wie der Eiffelturm, aber auch prominente Kunstinstitutionen wie der Louvre und das Centre Pompidou in Paris, das New Yorker Metropolitan Museum of Art oder der Hamburger Bahnhof in Berlin,

sowie historisch bedeutsame Kirchen und Tempel aus aller Welt. Abhängig von den Bewegungen der verkabelten Akteur*innen verändert sich auch die Sicht auf die Panoramen, die durch eine Feedbackschleife mit den Sensoren der Weste verbunden sind. Die aktuelle Position der »aktivierten« Person wird zusätzlich durch zwei grüne Spotlights verfolgt und für das umstehende Publikum nachvollziehbar gemacht.

Abbildung 4.14 und 4.15: Don Ritter, Vested, 2009, interaktive Installation, 12 x 19 m, Ansichten während der Ausstellung Code Live, Vancouver, 2010.



In dem Moment, in dem sich die Partizipierenden dafür entscheiden, den roten Knopf zu drücken, ertönen durch die Lautsprecher im Ausstellungsraum imposante Explosionsgeräusche und die dargestellten Gebäude werden von Flammen und Rauchwolken überblendet. Gleichzeitig erscheint auf den Projektionswänden auch das Bild der jeweiligen, für das virtuelle Attentat verantwortlichen Person. Zusammen mit den Gebäuden scheint auch das eigene Portrait, das von einer Kamera live im Ausstellungsraum aufgenommen wird, in Flammen aufzugehen (Abb. 4.15).

Die interaktive Medienerfahrung, die Ritter dem Publikum von *Vested* ermöglicht, erinnert abermals an das Erlebnis eines First-Person-Computerspiels, das sich nun jedoch im physischen Raum realisiert. Im Unterschied zu den Immersionsangeboten der Terrormilizen geht es hier jedoch keineswegs darum, die Grenze zwischen realer und virtueller Welt zu vermischen. Im Gegenteil: Dass es sich beim virtuellen Sprengstoffattentat nur um ein fiktives und absolut folgenfreies Spiel handelt, wird von *Vested* an keiner Stelle in Frage gestellt. Obwohl der Bezug zu realen Gebäuden und Kulturgütern gegeben ist, sind die Bilder der Sprengstoffattentate kaum realistisch genug als dass sie im Sinne einer immersiven Einbindung für die Spielenden als ›Schockbilder‹ funktionieren würden. Die Anschlagziele werden zwar von beeindruckenden Flammen und Rauchwolken überlagert, scheinen davon jedoch keine materiellen Schäden davonzutragen oder gar einzustürzen. Auch menschliche Opfer bleiben in diesen virtuellen Attentatsszenarien vollständig unsichtbar. Selbst das an die Wand projizierte Bild der jeweiligen ›Attentäterin‹ bzw. des jeweiligen ›Attentäters‹ bleibt abgesehen von den umgebenden Flammen unberührt. Der ›Als ob‹-Charakter dieses Selbstmordanschlags wird durch die Art der Darstellung geradezu betont und regelrecht ausgestellt. Die virtuelle Immersionserfahrung zielt hier also gerade nicht darauf ab, sich in die ›Innenwelt‹ eines Selbstmordattentäters oder einer Selbstmordattentäterin zu versetzen. Ebenso wenig geht es bei *Vested* darum, die Schnittstelle zwischen virtueller und realer Gewalt in den Blick zu nehmen, die anhand der militanten Online-Trainingslager und Computerspiele im vorherigen Unterkapitel diskutiert wurde. Die Folgenlosigkeit des Handelns im Bild bleibt in der Ausstellung unbestritten und es ließe sich kritisch fragen, ob dies nicht zu einer Verharmlosung virtueller Gewaltexzesse beiträgt.

Stattdessen regt *Vested* jedoch ganz andere Denkprozesse an. Vordergründig scheint es bei dieser immersiven Installation zunächst um die moralische Frage zu gehen, warum wir offensichtlich Lust an der kulturellen und persönlichen Selbstzerstörung verspüren – selbst wenn diese nur im Rahmen einer künstlerischen Fiktion ausagiert wird. Wie Ritters Beobachtung gezeigt hat, drücken fast alle aktiv Partizipierenden irgendwann den Auslöser für die Sprengungen und zeigen

teilweise regelrechten Spaß an den multiplen Explosionen.¹⁰⁵ Doch auch wenn die Teilnehmer*innen frei wählen können, wie und wo sie sich im Raum bewegen und ob sie den Detonationsknopf auslösen oder nicht, wird schnell deutlich, dass es sich dabei nur um eine vordergründige Entscheidungsfreiheit handelt. Zum einen ist es der suggestive rote Knopf, vor allem aber die gespannte Erwartung der umstehenden Zuschauer*innen, die dazu führt, dass fast alle Verkabelten die virtuellen Sprengungen aktivieren. Die moralische Frage, die *Vested* aufwirft, bezieht sich daher weniger auf die Intentionen und Beweggründe derjenigen, die das Attentat verüben. Die eigentliche Protagonistin seiner interaktiven Installation, so betont Ritter, «is not the person wearing the vest. It's the people who are standing around and watching, waiting for that explosion.»¹⁰⁶ Der Fokus liegt folglich weniger auf der immersiven Erfahrung eines Selbstmordattentats aus Tätersicht, sondern auf den Dynamiken der Medienrezeption. In einem Videointerview erinnert Ritter daran, dass Gewalttaten und die daraus resultierenden menschlichen Tragödien seit jeher als »Form der Unterhaltung« angesehen wurden: angefangen mit den Gladiatorenkämpfen im antiken Rom, bis hin zu jüngsten Medienereignissen wie den Attentaten vom 11. September 2001.¹⁰⁷ Auch die interaktive Ausstellungssituation scheint deutlich zu machen, dass erst die Anwesenheit des umstehenden (Medien-)Publikums, das voller Spannung darauf wartet, dass »etwas passiert« und »etwas zu sehen ist«, den eigentlichen Auslöser für die virtuelle Gewalt bildet. In diesem Sinne könnte Ritters Installation als Versuchsanordnung für das Funktionieren der Gewalt- und Medienmaschinerie beschrieben werden, die gerade durch das voyeuristische, massenhafte Betrachten immer weiter angetrieben wird (siehe Kapitel 1.2). Dennoch bleibt fraglich, ob dies im Ausstellungsraum tatsächlich zu einer (Selbst-)Reflexion des (eigenen) Medienumgangs bei Gewaltspektakeln führt. Gerade indem die Installation ihren Fiktionscharakter so deutlich zur Schau stellt, wird es den Partizipierenden leicht gemacht, im Modus des Spiels zu verharren und eine innere Distanz zu den Medienerfahrungen realer Selbstmordattentate zu bewahren.

105 »Some people love it, and start running around, hitting the button over and over and laughing.« Don Ritter zitiert in Pinchin, Karen: »Explosive Material«, Winter Olympics Cultural Olympiad, Vancouver, Canada (2010), https://www.aesthetic-machinery.com/documents_pdf/Ritter_Pinchin_Olympics.pdf (zugegriffen am 6.6.2021).

106 Pinchin: »Explosive Material«, o.S.

107 Videointerview mit Ritter anlässlich der Ausstellung in Halle, in: <https://www.aesthetic-machinery.com/vested.html> (zugegriffen am 6.6.2021).