

# Moderne Kriegshelden: Kritik an einem Pop-Phänomen

Historische und kulturelle Hintergründe. *Von Stefan Piasecki*

**Abstract** Die postheroische Gesellschaft verehrt ihre Helden: jene des Alltags, Feuerwehrleute, Polizisten oder Rettungssanitäter. Dagegen umschließt der moderne Heldenbegriff auch Blogger, Aktivisten, YouTuber oder Influencer, gleichgültig ob alt oder jung. Soldatische Heldengeschichten gibt es indes nicht mehr. Militärisches Heldentum erlebt eine demografische Neubewertung „von unten“. Während die einen durch militärisches Heldentum unruhig, nachdenklich, sogar ängstlich werden, feiern sich andere in Gamer-Clans oder dürfen in Moscheegemeinden Kinder in Uniform marschieren und irritieren damit die (deutsche) Öffentlichkeit. Warum polarisiert der militärische Held – immer noch oder schon wieder? Der Beitrag<sup>1</sup> bietet einen Streifzug durch die Kulturgeschichte des Heldenbegriffs und kontrastiert ihn mit den (pop-) kulturellen Bedingungen der modernen Erlebnisgesellschaft.

Die Bedeutung von Begriffen oder Personen und ihre Bewertung erfolgt in der Öffentlichkeit zunächst durch Multiplikatoren. Als Multiplikator fungiert, wessen gesellschaftliche Stellung dies ermöglicht – durch Geld, Bürgerrechte und über Publikationen oder künstlerische Erzeugnisse. Damit ist das, was in einer Gesellschaft beispielsweise unter

*Prof. Dr. Stefan Piasecki lehrt Politik und Soziologie an der Fachhochschule für öffentliche Verwaltung NRW. Er ist Jugendmedien-schutzgutachter bei der FSK.*

1 Dieser Artikel ist eine überarbeitete und aktualisierte Fassung einer früheren Arbeit des Autors für den Arbeitskreis Militärgeschichte e.V.: Piasecki, Stefan (2018): 100 Jahre nach 1918. Das Pathos, der Bildschirmkrieg und seine Mitspieler. Auf der Suche nach dem interaktiven Heldentum. In: Portal Militärgeschichte vom 4.6., DOI: 10.15500/akm.04.06.2018.

„Held“ verstanden wird, stets mit jenen verbunden, die ihre Auffassung mit einer gewissen Wirkung und Breite vertreten können. Die konkrete Bedeutung eines Begriffs „Held“ erschließt sich aus den gesellschaftlichen und historischen Umständen zu dem Zeitpunkt, zu dem dessen „Heldentum“ thematisiert wird. Grundsätzlich kann gelten: Ein Held oder eine Heldin wird gegenüber einem „Star“ vor allem aufgrund seiner oder ihrer Taten zu einer Ausnahmepersönlichkeit mit Sonderstellung. Heldentum verbindet sich „mit Innerlichkeit, wahrer Größe, gemessen an den Anforderungen der Menschheit, oftmals verbunden mit Barmherzigkeit, aber auch Mut, Kampfeswillen und dem Hang zum Sieg über das Böse“ (Wegener 2008, S. 29).

Die Antike feierte ihre Helden überschwänglich, epische Heldensagen überlieferten deren Taten, Romanfiguren fanden in ihnen Inspiration, Menschen eiferten ihnen nach. Der „heroische“ Auftritt, die „pathetische“ Hingabe waren lange Sujets der bourgeoisen Narration erfolgreicher Individualität. Der „Mythos des Heldenopfers“ prägte Belletristik, Lyrik, die Oper, beeinflusste politische Diskurse und lässt sich bis hin zur Ästhetik bürgerlicher Bestattungskultur nachweisen – der Heldenbegriff ist mit „dem der Historizität ebenso wie mit dem der Literalität verbunden“ (ebd.). Das militärische Ehrenmal in Deutschland, ein Phänomen vor allem des 19. Jh., entstand aus der spannungsreichen Lage des deutschen Bürgertums. Nachdem die Kombattanten früherer Kriege meistens schlicht verscharrt worden waren, führten die Befreiungskriege 1813-1815 gegen Napoleon zu einer zivilgesellschaftlichen Überhöhung des militärischen Opfers (vgl. Schoenfeld 2005, S. 95). Das hatte mehrere Gründe: Einerseits handelte es sich bei den Kampfverbänden erstmals nicht mehr um Söldner-, sondern sogenannte Volksheere, zudem hatten besonders Angehörige des deutschen Bürgertums in ihnen die Möglichkeit wahrgenommen, sich durch den Einsatz gegen die napoleonische Besatzung *auch* von den damals tonangebenden Adelsstrukturen zu emanzipieren und sich neue Wirkungsfelder erschlossen. Das aufkommende Nationalbewusstsein im Bereich des deutschen „Flickenteppichs“ glorifizierte jedes individuelle Opfer als Tat für die gemeinsame deutsche Sache, die als Bürgerbewegung *gegen* die Feudalherrschaften verstanden wurde. Das elende Sterben in Schlamm und Dreck für die Interessen von Kapital und Krone wurde populär und konnte mit dem Ringen um *Freiheit* verknüpft und begründet werden; Frei-

*Das aufkommende  
Nationalbewusstsein glorifizierte  
jedes individuelle Opfer als Tat für die  
gemeinsame deutsche Sache.*

---

willige strömten in die Einigungskriege der 1860er Jahre, den dt.-franz. Krieg von 1870/71 und natürlich den Ersten Weltkrieg. Im Pathos des kämpfenden Helden waren Bürgerliche, Adelige und auch die Arbeiterschichten verbunden, auch wenn sie alle etwas Anderes unter „Befreiung“ verstanden.

Den steinernen Denkmälern des bürgerlichen 19. Jh. folgten die medialen und mit ihnen eine „spezifische Kommunikationsform, die zumindest implizit immer auch auf die kulturellen Thematiken und sozialen Problemlagen ihrer Zeit bezogen ist“. Der Film wirke hierbei wie ein Spiegel, der „gesellschaftlichen Wandel von Identitätsverständnissen, von Individualisierungs- und

„Krieg ist Kino“ und „Kino ist Krieg“.  
Mit dieser Äußerung meint Paul Virilio, dass Film Kampfhandlungen, dokumentiert, erklärt und verklärt.

Biographisierungsprozessen zu reflektieren vermag“ (Jörissen/Marotzki 2008, S. 93). Seit Sergej Eisensteins sowjetischem „Panzerkreuzer Potemkin“ und Leni Riefenstahls filmischen Beiträgen für die deutsche Propagandaindustrie der 1930er Jahre ist die Wirkung medialer Propaganda in Deutschland gesellschaftliches Allgemeinwissen. Dem sichtbaren Denkmal aus Stein folgte jenes aus Zelluloid – ebenso formbar, manipulierbar, zerstörbar. Über den Film sagte Paul Virilio, „Krieg ist Kino“ und „Kino ist Krieg“ (Virilio 1991, S. 47) und meinte damit, dass Film Kampfhandlungen dokumentiere, erkläre und auch verkläre. Das Medium trage dazu bei, sich mit dem Gezeigten zu solidarisieren, das selbstverständlich immer ein *Fabriziertes* sei. William Mitchell verwies auf die kathartische, säubernde Wirkung der TV-Bilder des zweiten Golfkrieges, durch welche nach den Worten des damaligen Präsidenten George Bush „das Gespenst von Vietnam für immer im Wüstensand der arabischen Halbinsel begraben wurde“ (Mitchell 2008, S. 107). Wie könnten Computer- und Videospiele dann nicht ebenso bedeutend sein, in denen individuelle Heldentaten erlaubt, gefordert und statistisch bewertbar sind (vgl. Piasecki 2018)? Deutsche Vorbehalte speisen sich ideengeschichtlich jedoch nicht nur aus der Medienproduktion der NS-Zeit, sondern rückbeziehen sich vor allem auf die den Heldenkampf glorifizierende Bewältigungsliteratur insbesondere der 1910er und 20er Jahre – eine Spurensuche.

## Walter Flex: Zwei Formen von Heldentod

Der *Heldentod* als Ergebnis von Narration, als eine Erzählung, eine Spielart gesellschaftlicher Weltdeutung, kann bejubelt, bewundert, als verwerflich bezeichnet und abgelehnt werden; oder er wird begründet und verstanden als Ergebnis moralisch

motivierten Einschreitens im Sinne höherer Ziele – wodurch er akzeptabel erscheint.

Walter Flex steht für den heute *verwerflichen Heldentod*. Auch wenn sein Name vielen nichts mehr sagt, so ist der Schriftsteller Flex doch einer derjenigen, die das heutige Unbehagen gegenüber dem Begriff des „Kriegshelden“ mit verursacht haben. Er gilt als der Kriegspoet der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Nach ihm wurden bis 1945 Straßen, Schulen und Kasernen benannt. Bei ihm ist von Soldaten als „Einem Männervolk zum Ring gestellt“ (Sonne und Schild, 1915) zu lesen, von Kämpfern „Im grauen Eisenkleid“ (ebd.), die sich den „Schwertgruß“ erbieuten (Im Felde zwischen Nacht und Tag. Gedichte, 1917). Er schrieb Klassiker der Bewältigungsliteratur wie „Das Volk in Eisen“ (1914) oder „Wanderer zwischen beiden Welten“ (1916). Dort zitiert er einen gefallenen Freund:

*„Der Heldentod eines Volkes ist nicht schrecklicher als der Schwerttod eines Menschen. Nur das Sterben ist häßlich bei Menschen und bei Völkern. Aber wenn ein Mann den tödlichen Schuß, der ihm das Eingeweide zerreißt, empfangen hat, dann soll keiner mehr nach ihm hinsehen. Denn was dann kommt, ist häßlich und gehört nicht mehr zu ihm. Das Große und Schöne, das heldische Leben ist vorüber. So muß es auch sein, wenn ein Volk in Ehren und in Größe seinen Todesstreich empfangen hat, – was danach kommt, darf niemand mehr seinem Leben zurechnen, es ist kein Teil davon“ (Flex 1917, S. 39 f.).*

Das von Flex geschaffene Bild des „Schwerttodes“ durch „ringende Männer“, in „Eisen gekleidet“, atmet den Geist der idealisierten Epoche der Romantik und schreibt Sujets der großen Duelle der Weltliteratur fort. Allerdings stimmt nichts an dem literarisch erzeugten Bild und der Webfehler dieses von der individuellen auf die nationalstaatliche oder sogar völkische Ebene erhobenen Gemäldes einer Kampfkultur findet sich bereits im Ausgangsbild: Die Romantik des 19. Jahrhunderts, deren schwülstigen Geist Flex in seinen Schriften noch spiegelte, wiederbelebte eine verklärte Vergangenheit, die es so nie gegeben hatte, und übertrug sie auf die Gegenwart eines mechanisierten Großkrieges, in dem natürlich niemand mehr sich den „Schwertgruß“ erbot. Wie elend, menschenverachtend und sinnlos der Erste Weltkrieg tatsächlich war, berichteten später Autoren wie Erich Maria Remarque. Doch auch Flex kannte diese Realität, denn er war Kriegsfreiwilliger und hatte sogar mehrere Angebote ausgeschlagen, in der sicheren Presseabteilung des Heeres

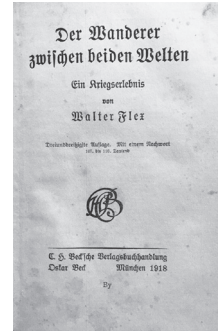


Abbildung 1:  
Erste post-mortem-Ausgabe des  
Klassikers der  
Bewältigungsliteratur

in Berlin zu arbeiten. Stattdessen suchte er ein ums andere Mal den direkten Fronteinsatz.

Das Zitat von Walter Flex war demnach bereits im Moment der Niederschrift mehr als zweifelhaft. Es erregt zudem in seinem zweiten Teil gleich entschiedenen Widerspruch: Krieg und Kampf und Verletzung sind in Ordnung und heroisch, mit dem Tod erstirbt aber dann das Heldentum? In der Stunde des Sterbens, der Schwäche, lässt man den Menschen alleine? Ist das ignorant oder schon zynisch? Bloß hilflos? Nicht einmal 30 Jahre später erfüllte sich die Textstelle im sogenannten Nero-Befehl von Reichskanzler Hitler vom 19. März 1945. Das Volk, das nicht zum Siegen in der Lage sei, müsse sich dem „siegreichen Ostvolk“ (Speer 1969, S. 446) geschlagen geben – gleichsam aufglühen in einem letzten bewussten Akt der Selbstzerstörung.

Die Realität des „ehrenhaften Kampfes“ hieß und heißt bis heute aber: Abu Ghurajb, Oradour, Srebrenica und vor allem Verdun. Das wusste Flex. Und doch konnte er sich aus dem eigen-

nen Pathos nicht lösen, ritt literarisch voran und fiel in dem von ihm selbst geschaffenen Oxymoron. Ganz buchstäblich, denn er ritt alleine gegen einen russischen Trupp an, immerhin mit gezogenem Säbel (vgl. Flex 1917, S. 112), während seine Truppe verschanzt

geblieben war. Er starb einen Tag später an den Folgen seiner Verwundung, am 18. Oktober 1917. Heroisch verbrämtes Handeln wie dieses und seine spätere Überhöhung im Zeichen der Kriegspropaganda der 1930/40er Jahre bilden die Grundlage für heutiges Unwohlsein, auch wenn der konkrete Hintergrund nicht mehr bekannt sein mag.

Fortgeschrieben wird die Verklärung militärischer Heldentaten durch moderne Kriege, deren Misserfolge im Medienzeitalter nicht mehr verborgen bleiben, die aber mit einer moralischen Legitimation versehen werden (einer „alternativen Heldensage“). Sowohl die Begründungen für den ohne UN-Mandat begonnen Jugoslawienkrieg durch NATO-Staaten, im Rahmen dessen erstmals die Bundeswehr nach 1945 durch eine rotgrüne Bundesregierung in Kampfeinsätze geschickt worden war, wie auch des späteren Irak-Krieges ab 2003, waren erlogen und konstruiert. Die entscheidungskräftigen Politiker schritten im Namen der Menschenrechte ein und wurden zu Helden; gleichzeitig aber berichteten „Embedded Journalists“ direkt von der Front und Whistleblower aus den Hinterzimmern. Die so politisch hingenommenen Kriegstoten („Kollateralschaden“ wurde

*Misserfolge moderner Kriege bleiben im Medienzeitalter nicht mehr verborgen, werden aber mit einer moralischen Legitimation versehen.*

Unwort des Jahres 1999<sup>2</sup>) konnten medial zu Nachrichtenevents minimiert werden, hinter denen jedoch reale Menschen stecken. Andere Konflikte und Opfer erscheinen noch weniger präsent – allein für westliche Interventionen in Irak, Afghanistan und Pakistan werden von 2003 bis 2015 ungefähr 1,5 Millionen Tote gezählt (PSR 2015, S. 15). Hinzuzuzählen wären noch Libyen, Syrien oder Stellvertreterkriege, an denen westliche Alliierte wie Saudi-Arabien beteiligt sind, wie die im Jemen; zu berücksichtigen außerdem die Verluste an Volkseigentum durch Zerstörungen, Flucht, Lebensschicksalen, Traumatisierungen, Verseuchungen von Landschaft und Menschen oder Belastungen von Nachbarländern durch genannte Faktoren. Trotzdem werden weiterhin Kriegsdrohungen auch seitens westlicher Staaten direkt ausgesprochen, sekundiert und beschwiegen, wenn sie als „notwendig“ oder „moralisch eindeutig“ kenntlich gemacht werden können (ebd., S. 11). Die Bevölkerung wird von den mit einer anhaltenden Bedrohungslage begründeten Konflikten durch populäre TV-Serien informiert, verständlich, spannend und oft mit einer Prise Humor, wobei kritische Produktionen wie „The Looming Tower“ (2018) natürlich nicht verschwiegen werden sollen. Krieg ist ein Geschäft und er ist Unterhaltung. Die grafische Plastizität von Filmen wird immer hochauflösender und glaubwürdiger. Westliche Zuschauer haben sich an Darstellungen zerstörter Stadtlandschaften gewöhnt, von denen man hofft (ohne selbst berührt zu sein), dass sie bald wiederaufgebaut werden – und von denen aus man ansonsten schnell zu einer anderen Sendung zappen kann.

*Bildschirmhelden haben eine ähnlich große Wirkung auf Menschen wie historische, literarische oder musikalische Helden.*

## Medienkrieger als Ereignishelden

Als Erzeuger (moralisch) legitimer Gewalt sind Kriegshelden akzeptiert. Sie finden sich auf Bildschirmen und Leinwänden in großer Vielfalt. Bildschirmhelden schreiben die Heldendramen der Antike fort und haben als solche eine ähnlich große Wirkung auf Menschen wie historische, literarische oder musikalische Helden. Individuelle Autobiographien berichten nahezu ausnahmslos davon, dass an bestimmten Punkten im individuellen Lebenslauf Jugendbücher und ihre Figuren oder einzelne Autoren, Musik und Bands, Filme oder Hörspiele etc. eine ganz

2 O. A.: Unwörter von 1991 bis 1999. <http://www.unwortdesjahres.net/index.php?id=114> (zuletzt aufgerufen am 29.4.2019).

besondere Rolle gespielt haben. Dies gilt selbstverständlich auch für Computer- und Videospiele, in welche sich aktiv eingreifen lässt und die sich in ihrer Handlung beeinflussen lassen, denen manche sich teilweise über Wochen und Monate aussetzen. Und so wie vor einigen Jahrzehnten die Rockmusik, erregen sie noch immer häufig den Argwohn der Umwelt und rufen Debatten um Bildschirmgewalt hervor.

Medienhelden und Ikonen der Popkultur vermitteln das (medienerzeugte, -begleitete und -unterstützte) Bewusstsein, dass nicht nur jeder in Weltabläufe eingreifen könne, sondern dies sogar müsse, und dass es dadurch möglich würde, Dinge zum Guten zu wenden und dadurch ganze Welten zu retten. Dies

verbindet die antiken Helden mit modernen Weltenrettern wie Luke Skywalker, der auf der Leinwand ebenso wie dem Videospieldemomitor die Galaxis vor dem Bösen bewahrt oder jugendlichen „Klimarettern“ – die faktisch nur warnen und nicht retten, gleichwohl sakra-

lisiert („messianisch“: Berlins Erzbischof Koch (Anonym 2019)) und überhöht werden („prophetisch“: Katrin Göring-Eckart (Merkel-Rahm 2019)), was sie einer neutralen oder kritischen Auseinandersetzung entzieht. Der Streit um Medieninhalte – oder die ausbleibende streitige Auseinandersetzung – verweist auch auf das, was die Diskursteilnehmer selber durch diesen Streit repräsentiert sehen, wovor sie selbst Angst haben oder was sie befördern möchten. Unterhaltung arbeitet mit Themen, die *bewegen*, weil sie anschlussfähig sind: Um ökonomisch zu funktionieren, müssen Medienprodukte „zum Befindlichkeits-Bulletin der ganzen, zumindest der westlichen Welt werden“ (Seeßlen 1991, S. 66).

Die „Star-Wars“-Filme reaktualisierten ab 1977 mit ihren leicht verständlichen narrativen Grundstrukturen die antiken Heldensagen und Gesellschaftsdramen und prägten damit die Weltsicht vieler Menschen. George Lucas, der Schöpfer der Saga, destillierte die narrativen Wirkungsmechanismen für seine „Heldenreisen“ explizit aus dem Buch „The Hero with a Thousand Faces“ von Joseph Campbell (1973) (siehe: Seastrom 2015). Das Sujet, dass ein einzelner Mensch die Welt retten könne, dass Heldentum positiv und notwendig sei, dass das Böse im offenen und direkten Kampf konfrontiert werden müsse, ist nach wie vor Grundelement in vielen modernen Medien und ganz besonders in Computer- und Videospiele. Es prägt das Bewusstsein auch postmoderner Gesellschaftsmitglieder wie jenes des Edward Snowden, des Whistleblowers, der Ende 2012 die

*Das Sujet, dass ein einzelner Mensch die Welt retten könne, dass Heldentum positiv sei, ist Grundelement in vielen modernen Medien.*

illegalen weltweiten Überwachungspraktiken der US-Regierung verriet. Snowden war in seiner Jugend stark von griechischen Heldensagen und ebenfalls von Campbell beeinflusst worden. Insbesondere durch Videospiele habe Snowden aber vor allem gelernt, „dass ein einzelner Mensch, selbst wenn er noch so machtlos ist, ein großes Unrecht aus der Welt schaffen kann“ (Greenwald 2014, S. 72). Sein Biograph Greenwald erkannte:

*„Er war nicht der Erste, von dem ich hörte, dass Videospiele seine Welt-  
sicht entscheidend geprägt hatten. Vor einigen Jahren hätte ich mich  
noch darüber lustig gemacht, aber inzwischen hatte ich begriffen, dass  
sie für Snowdens Generation im Hinblick auf die Ausbildung eines po-  
litischen Bewusstseins, eines moralischen Denkens und eines Gespürs  
für den eigenen Platz in der Welt ebenso relevant waren wie Literatur,  
Fernsehen und Kino. In diesen Spielen wurden häufig komplexe morali-  
sche Probleme thematisiert, die zum Nachdenken anregen – besonders  
Menschen, die zu hinterfragen beginnen, was man ihnen beigebracht  
hat“ (ebd.).*

Weltrettungsszenarien gehören in ihnen seit jeher zu den vor-  
herrschenden Motiven in interaktiven Narrationen, aber es sind  
nicht nur große Kriege, die zu gewinnen sind, oder der Kampf  
gegen unendliche Heere von Gegnern. Es waren auch immer  
schon alltägliche Gefahren und Herausforderungen wie staatli-  
che Überwachung (thematisiert z. B. in „Fahrenheit 451“ (Trilli-  
um 1984) bzw. aktuell „Watch\_Dogs“ (UBI-Soft 2014)) oder Seu-  
chen, die zum Thema von Spielehandlungen („Epidemic“ (SSI  
1983)) oder aktuell „Dark Sector“ (D3 Publisher 2008) gemacht  
wurden. Der Grund liegt auf der Hand: Spielmissionen werden  
glaubwürdiger und erhalten eine größere Relevanz, wenn von  
den zugrundeliegenden Problemen nicht nur im Spiel, sondern  
auch real *berichtet* wird. Die Mission des Spielenden erhält somit  
eine über den reinen Spielspaß hinausreichende Bedeutung. Das  
*Heldentum* von Spielenden ist somit nicht nur plausibel, sondern  
nachvollziehbar notwendig und es entfaltet sich vor dem Hin-  
tergrund von Spielerwissen, das aus einer polykontexturalen  
Welt stammt. Ebenso plausibel ist es, sich selbst und notfalls die  
eigene Familie aufzuopfern zum Wohle aller.

„B1 Nuclear Bomber“ (Avalon Hill, 1980), eines der ersten  
Kriegsspiele für Heimcomputer überhaupt, ließ den 3. Weltkrieg  
am 7. Juli 1991 beginnen. Ohne Vorgeschichte erhält der Spieler  
als Pilot auf einem Routineflug in einem Langstreckenbomber  
den Angriffsbefehl auf Moskau.

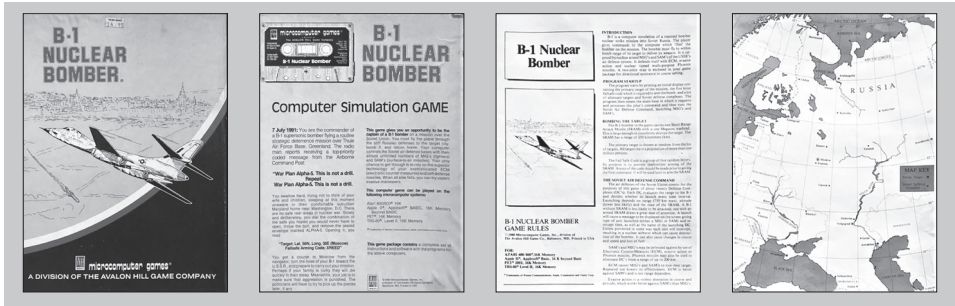


Abbildung 2: „B-1 Nuclear Bomber“ versetzte den Spieler in die Rolle des Piloten eines Interkontinentalbombers und lieferte sogar Kartenmaterial.

*“You swallow hard, trying not to think of your wife and children, sleeping at this moment unaware in their comfortable suburban Maryland home near Washington D.C. There are no safe rear areas in nuclear war. [...] Perhaps if your family is lucky they will die quickly in their sleep. Meanwhile, your job is to make sure that the aggression is punished. The politicians will have to try to pick up the pieces later, if any” (Packungstext).*

Der Auftrag wird nicht hinterfragt (die Lage ist – quasi bundesrepublikanisch-regierungsamtlich – „alternativlos“), die Angehörigen der traditionellen amerikanischen Familie schlafen schutzlos und die persönliche Verantwortung wird zur Sache von Politikern gemacht ... später. Der (männliche!) Held aber führt einsam, selbst- und widerspruchslos fremde Vernichtungsbefehle aus. Dieses Sujet dominiert noch heute, doch es gab auch Ausnahmen. Andere Spiele aus den frühen Heimcomputerjahren haben sich bereits kritisch mit Krieg, Imperialismus oder sogar Kolonialismus auseinandergesetzt. „Balance of Power“ (Mindscape 1985, für Apple und Atari ST) stellte z. B. eine seriöse Simulation des Ost-West-Konfliktes dar, die David Aaron, ehemaliger Sicherheitsberater der US-Regierung von 1977-1981, für durchaus realistisch hielt: Das Spiel sei sich seiner Grenzen bewusst, verspreche keine einfache Lösung und handle dadurch authentisch, so wie eben viele politische Konflikte kaum lösbar seien (Aaron 1985, S. 22 ff.).

Der Einsatz des Einzelnen für die Gruppe, sei es die Familie, die Nachbarschaft, die Gesellschaft, die Nation, ist nicht nur im Medium, sondern auch ganz konkret real wichtig für das soziale Gefüge. Er erzeugt Sozialkapital, da er Reziprozitätserwartungen weckt und erfüllt (vgl. Esser 2004, S. 241 ff.). In modernen Wohlfahrtsstaaten vereinen sich im medial perpetuierten Heldentum damit die Sujets von akzeptierter Gemeinschaftlichkeit und Solidarität, überhöhtem Pathos und interaktiven Aktions-

komponenten und sogar Überraschungs- und Belohnungselementen. Das Heldentum von Bildschirmkämpfenden ist dabei nicht unwichtig. Bestimmte weltanschauliche und Berufskulturen wie Polizei, Rettungssanitäter, Feuerwehr, Seerettung etc. sind darauf angewiesen, dass *heldenhafter* Einsatz für Schwache oder Bedrohte nach wie vor für viele Menschen seine Bedeutung behält. In der pazifzierten Gesellschaft stellt ziviles Heldentum den Hintergrund für erfolgreiche TV-Formate dar – im Bildschirmspiel fristet es jedoch ein Nischendasein. Computer- und Videospiele bleiben Multiplikatoren vor allem militärischer Heldengeschichten. Diese können fiktiv oder auch real sein und sie sind als Werbemedium für staatliche (US-Streitkräfte – „Americas Army“, seit 2002) und auch sogenannte nichtstaatliche Kombattanten interessant, die ebenfalls mit Videospieleästhetik um Aufmerksamkeit buhlen (vgl. Piasecki 2017), denn medial vermittelte Inhalte formen das individuelle Weltbild und beeinflussen Inhalte persönlicher Kommunikation.

## Ausblick: Realität und Fiktion in der Konzeption moderner Helden

Moderne Helden sind medial inszenierte, *in Szene gesetzte* Heldinnen und Helden. Die Ausdifferenzierung von Narrationsformen durch die technische Entwicklung der letzten 150 Jahre hat unterschiedliche Zugänge ermöglicht und Wirkungsformen verdeutlicht. Die *Teilhabe* an einer Heldengeschichte auf einer Bühne ist eine vollkommen andere als in einem Roman oder im Film. Der Film wiederum ermöglicht durch das Primat der Führung durch Regisseure die biographische Annäherung von Zuschauenden, die durch die Hand des Regieführenden und den Blick der Kameraleute emotionale Ebenen im eigenen Unterbewusstsein erreichen können. Am (sichtbaren und erlebbaren) Beispiel dargestellter Protagonisten können vielfältige Inszenierungen von Narrationen und ihren Schemata verständlich gemacht und der Zuschauende damit in Bezug gesetzt werden (vgl. Jörissen/Marotzi 2008, S. 100).

Die Heldinnen und Helden des schnelllebigen TV-Alltags sind hingegen, oft als *scripted reality*, in erster Linie präsent, natürlich, hilfreich, sie stellen sich als eigenständig dar, sind stets engagiert, setzen sich für andere und die richtigen Werte ein. Sie sind ansprechbar und nahbar. Auf Influencer jeden Alters trifft das ebenfalls zu, die Self-Made-Videostars und TV-Helden des

*Die Heldinnen und Helden des schnelllebigen TV-Alltags sind in erster Linie präsent, natürlich, hilfreich, ansprechbar und nahbar.*

Internet. Zumindest nach außen hin sind sie unabhängig von Senderkonzeptionen und doch bisweilen finanziell erfolgreich wie Film- (oder Realmedia-) Stars. Sie bedienen Erwartungen der hochmobilen, sozial atomisierten Einzelkind- oder Kein-Kind-Gesellschaft, die kaum noch jemanden nach Schmink- oder Basteltipps fragen oder wo man sich nach Ladenschluss Zucker leihen kann oder will. Sozialkontakte in den „Scheinräumen“ (so nannte Helga Zeiher Ergänzungen der real erfahrbaren Welt durch Fernseher und Telefon schon 1983 (ebd., S. 188)) der Social Media-Kanäle oder gestreamter Sozialräume der TV-Serien, die inhaltlichen Wiedererkennungswert bieten und Irritation vermeiden und vor allem das großstädtische fiktive Freundesleben abbilden, existieren parallel und beinahe gleichberechtigt neben tatsächlichen Freundschaften. Medienhelden bzw. Charaktere in Filmen können Orientierung und Entlastung bieten, der Superheld, der die Welt rettet, beruhigt für den Moment auch nachdenkliche Zuschauende. Computer- und Videospiele erlauben darüber hinaus noch weitergehende Analysen durch ihre vielfache Open-World-Beschaffenheit. Dabei sind sie von realweltlichen Bezügen nicht frei, ganz im Gegenteil. Sowohl das GTA<sup>3</sup> – wie auch das „FarCry<sup>4</sup>“-Franchise bieten Innenansichten von Subkulturen, die sich sonst nirgends entsprechend plastisch und eigenaktiv erleben lassen. Während die GTA-Serie Spielende in Gangs- und Mafia-Strukturen blicken lässt, vermittelt „FarCry<sup>5</sup>“ Kenntnisse über den Alltag in und die Funktionsweisen von einer Sekte (vgl. Keyes 2018). Das mag fiktiv sein, aber auch eine Dokumentation ist stets eine bewusste Selektion und Aneinanderreihung von Inhalten zur Darstellung einer bestimmten thematischen Erzählung und wirkt auf die persönlichen Weltansichten von Zuschauenden und Teilnehmenden ein.

## Fazit

In Computer- und Videospiele sowie Action-Blockbusterfilmen werden Heldenbilder und Stereotype perpetuiert, die gesell-

- 3 *GTA steht für „Grand Theft Auto“, eine erfolgreiche Computerspielserie, die den Spieler in die Lage versetzt, eine Kriminellenkarriere voranzutreiben und Aufträge für einen Gangsterboss zu erfüllen.*
- 4 *„FarCry“ ist eine Ego-Shooter Computerspielserie, deren Hauptfigur, ein ehemaliger Elitesoldat der US-Marines, verschiedenen abenteuerlichen und kämpferischen Herausforderungen ausgesetzt ist.*
- 5 *In „FarCry5“ muss der Spielende gegen eine Sekte bzw. deren Anführer vorgehen.*

schaftlich ansonsten kaum noch anschlussfähig sind. Leiden, Kämpfen und Zerstörung werden ästhetisiert („You hate it, yes, but your eyes do not“, Tom O’Brien, zitiert nach Desmond 2008, S. 56), am Ende lockt fast immer die heldenhafte Rettung. Pathos und Kriegspropaganda bleiben auch real Teil der Medienwelt. Je größer die Gefahr, je höher die Bedrohung, je unschuldiger die Opfer, desto wichtiger erscheint das Auftauchen von Helden – und desto stärker begründet die nachfolgende Überhöhung von Person und Tat – und Klasse (!), denn Desmond kontrastiert einen gewissen Zynismus gerade in Bezug auf den medial so geliebten „Underdog“-Helden aus der Unterschicht. Mit diesem sollen nämlich gesellschaftliche Prozesse weniger angestoßen als vielmehr zementiert werden. Sie dienen einer verklärenden Beruhigung von Klassenunzufriedenheiten:

*„The distribution of America’s professional risk takers, be they firefighters, police officers, or soldiers, reflects the nation’s social order. Those ,called’, and those killed, are rarely from wealthy, educated, privileged homes. When a fire overtakes some poor soul or when a soldier falls dead on the battlefield, more often than not, the bad news is delivered on the steps of a blue-collar porch” (Desmond 2008, S. 58).*

Noch immer werden also Heldengeschichten – gerade jene einer bürgerlichen Gesellschaft – von denen produziert und verbreitet, die damit auch politische Geschichte und Positionen vermitteln und diesem Ziel gefährlich werdende politische Kritik schwächen möchten. Das Leben und das schriftstellerische Wirken von Walter Flex zeigen, dass selbst die offenkundigsten Widersprüche und Verklärungen im Kontext einer kohärenten Narration eine Bedeutung bekommen können, die von Unbeteiligten unreflektiert geteilt, *geglaubt* und verbreitet werden kann. Zu konzedieren ist jedoch, dass die Gesellschaft heute wesentlich kritischer gegenüber Formen subtiler Beeinflussung ist: Diese wird erkannt, analysiert und (online) kritisch begleitet. Wie Filme reflektieren auch Spiele, was eine Gesellschaft unter Heldentum versteht – sie dienen nicht zuletzt auch als Seismographen einer Mediengesellschaft. Anders als Filmzuschauer sind Spielende jedoch Tage, Wochen oder sogar Monate den Botschaften ihres Spieles ausgesetzt – und schreiben mit an ihren ganz persönlichen „Landser“-Geschichten im dann selbst erlebten „großen Krieg“ (vgl. McGonigal 2011, S. 102).

*Die Gesellschaft ist heute wesentlich kritischer gegenüber Formen subtiler Beeinflussung. Diese werden erkannt, analysiert und kritisch begleitet.*

## Literatur

- Aaron, David (1985): *Playing with Apocalypse*. In: *New York Times Magazine* vom 29.12., S. 22-28.
- Anonym (2019): *Freitagsdemos erinnern an Palmsonntag*. In: *Focus Online* vom 13.4. [https://www.focus.de/politik/deutschland/erzbischof-koch-freitags-demos-erinnern-an-palmsonntag\\_id\\_10589211.html](https://www.focus.de/politik/deutschland/erzbischof-koch-freitags-demos-erinnern-an-palmsonntag_id_10589211.html) (zuletzt aufgerufen am 24.4.2019).
- Campbell, Joseph (1973): *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton/NJ.
- Desmond, Matthew (2008): *The lie of heroism*. In: *Contexts*, 7. Jg., H. 1, S. 56-58, DOI: 10.1525/ctx.2008.7.1.56.
- Esser, Hartmut (2004): *Soziologie. Spezielle Grundlagen. Band 4: Opportunitäten und Restriktionen*. Frankfurt am Main.
- Flex, Walter (1917): *Der Wanderer zwischen beiden Welten*. München.
- Greenwald, Glenn (2014): *Die globale Überwachung. Der Fall Snowden, die amerikanischen Geheimdienste und die Folgen*. München.
- Hahn, Christina (2018): *Moschee lässt Kinder Krieg spielen*. In: *Welt online* vom 18.4. <https://www.welt.de/regionales/nrw/article175394387/Moschee-laesst-Kinder-als-Soldaten-marschieren.html> (zuletzt aufgerufen am 24.4.2019).
- Jörissen, Benjamin/Marotzki, Winfried (2008): *Mediale Inszenierungen des Erinnerns und Vergessens*. In: Dörr, Margret et al. (Hg.): *Erinnerung – Reflexion – Geschichte. Erinnerung aus psychoanalytischer und biographietheoretischer Perspektive*. Wiesbaden, S. 93-105.
- Keyes, Rob (2018): *An Interview With Far Cry 5's Creative Director Dan Hay*. In: *ScreenRant* vom 2.3. <https://screenrant.com/interview-far-cry-5s-creative-director-dan-hay/> (zuletzt aufgerufen am 23.4.2019).
- McGonigal, Jane (2011): *Reality is broken – Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London.
- Merkelt-Rahm, Sabine (2019): *Nichts ist wirklich prima beim Klima*. In: *Evangelischer Kirchenkreis Duisburg* vom 18.3. <https://www.kirche-duisburg.de/1739kanzeldrekege.php>, (zuletzt aufgerufen am 24.4.2019).
- Mitchell, William J. Thomas (2008): *Bildtheorie*. Frankfurt am Main.
- Piasecki, Stefan (2018): *Winners or victims? Discussing Identity Tracking and Behavior Analysis in Next-Gen Video Games from a Digital Civil Rights Perspective*. In: *Connectist. Istanbul University Journal of Communication Sciences*, H. 54, S. 141-162, DOI: 10.26650/CONNECTIST406162.
- Piasecki, Stefan (2017): *Credere et ludere. Computer- und Videospiele aus religionspädagogischer Perspektive*. Baden-Baden.
- PSR Physicians for Social Responsibility (2015): *Body Count. Casualty Figures after 10 Years of the „War on Terror“*. Washington/Berlin/Ottawa.
- Seastrom, Lucas O. (2015): *Mythic Discovery Within The Inner Reaches Of Outer Space: Joseph Campbell Meets George Lucas – Part I*. In: *Star Wars online* vom 22.10. <http://www.starwars.com/news/mythic-discovery->

*within-the-inner-reaches-of-outer-space-joseph-campbell-meets-george-lucas-part-i* (zuletzt aufgerufen am 30.3.2018).

Seeßlen, Georg (1991): *Die Abrüstungsmaschine. Terminator 2: Ein Nachruf*. In: *Die Zeit* vom 29.11. <https://www.zeit.de/1991/49/die-abruestungsmaschine> (zuletzt aufgerufen am 5.6.2019).

Speer, Albert (1969): *Erinnerungen*. Frankfurt am Main.

Schoenfeld, Helmut (2005): *Soldatenfriedhöfe. Ihre Entwicklung und ihr Einfluß auf die Friedhöfe des 20. Jahrhunderts*. In: Fischer, Norbert/Herzog, Markwart (Hg.): *Nekropolis: Der Friedhof als Ort der Toten und der Lebenden*. Stuttgart, S. 95-108.

Virilio, Paul (1991): *Krieg und Kino. Logistik der Wahrnehmung*. Frankfurt am Main.

Wegener, Claudia (2008): *Medien, Aneignung und Identität*. Wiesbaden.

Zeiber, Helga (1983): *Die vielen Räume der Kinder. Zum Wandel räumlicher Lebensbedingungen seit 1945*. In: Preuss-Lausitz, Ulf et al. (Hg.): *Kriegskinder. Konsumkinder. Krisenkinder. Zur Sozialisationsgeschichte seit dem Zweiten Weltkrieg*. Weinheim/Basel, S. 176-195.