

Militärspiele

Verbindungen zwischen dem Militär und der Videospiele-Industrie

von Michael Schulze von Glasfer

Bewegte Bilder und Animationen zur Unterhaltung in den Dienst des Militärs zu stellen – so genanntes Militainment –, ist nicht neu. Als Geburtsstunde des Kriegsfilms gilt beispielsweise der 90-sekündige Propagandafilm *TEARING DOWN THE SPANISH FLAG* (USA) von 1898 – nur fünf Jahre nach der ersten Leinwandprojektion bewegter Bilder. US-Soldaten zeigen darin das Einholen der spanischen Flagge in Havanna, um dann die US-amerikanische zu hissen.¹ Im Zweiten Weltkrieg läuft das Kino als Propagandamaschine zur Höchstform auf, vor allem in Deutschland. Krieg als Thema oder Element findet sich heute zunehmend auch in Videospiele², besonders oft bei Action-, Strategie- und Simulations-Spielen. Vom Einzelkämpfer über die Steuerung eines Waffensystems (Panzer, Flugzeug etc.) bis hin zum generalstabsmäßig angelegten strategischen Planspiel reicht die Palette, wobei in einem Spiel auch unterschiedliche Elemente nebeneinander auftreten können.³

Die Besonderheit von Videospiele liegt im Vergleich zu anderen Medien darin, dass der Nutzer dieses Mediums aktiv gefordert wird.⁴ Eine Geschichte in einem Buch ist unveränderlich niedergeschrieben, in einem Film wird sie in einer gleichbleibenden Abfolge von Bildern erzählt. Beide Formen haben einen linearen Verlauf. Der Leser oder Zuschauer hat durchaus die Freiheit, den vorgegebenen Pfad zu verlassen, sich das Ende beispielsweise zuerst anzuschauen, kann aber an der vorgegebenen Erzählstruktur nichts ändern. Den Videospiele liegt ebenfalls eine Erzählstruktur zugrunde, es gibt hier (in der Regel) einen festen Rahmen für die Geschichte, doch wie diese erzählt wird, hängt vom Spieler selbst ab. Egal ob ein Spieler ganze Heere befiehlt, eine einzelne Figur, ein Fahrzeug oder einfache Objekte steuert – die „Pixel“ warten darauf, von ihm bewegt zu werden. Ohne die Spieler würde die virtuelle Welt still stehen. Und durch aktives Einwirken bestimmt der Spieler den Verlauf der Geschichte mit – darin liegt der Reiz für den User.

Schon einige der ersten digitalen Spiele drehten sich um Krieg, beispielsweise das 2-D-Spiel *SPACEWAR!*, welches 1961 in den USA entwickelt wurde. Darin treten zwei Spieler mit Raumschiffen gegeneinander an. Ziel ist es, den anderen durch Beschuss zu zerstören. Heute versetzen First-Person-Shooter (FPS; in Deutschland auch Ego-Shooter genannt) den Spieler in eine nahezu fotorealistische 3-D Welt. Im Zeitalter der elektronischen Medien und der globalen Satelliten-Kommunikation begegnen uns schier unvorstellbare Quantitäten und Qualitäten einer öffentlichen Mobilisierung zum Krieg. Sie betreffen die Rolle der Informationsmedien sowie die massenwirksame Vermittlung von militärischen Konzepten und Szenarien durch elektronische Computerspiele und alle anderen Unterhaltungsmedien.⁵ Dabei werden militärpositive Medienproduktionen nicht selten auch von einer Armee oder deren Befürwortern – etwa der Rüstungsindustrie – unterstützt.

Der Umsatz der Videospielebranche liegt heute etwa auf gleichem Niveau mit dem der Filmindustrie. Die Spiel-Genres, in denen das Militär am häufigsten dargestellt wird – Strategiespiele und FPS –, erfreuen sich dabei besonderer Beliebtheit. Laut einer Studie der US-amerikanischen „Entertainment Software

Association“ (ESA), dem Wirtschaftsverband, in dem der Großteil der Software-Verlage engagiert ist, sind die meistverkauften Computerspiele Strategiespiele (mit 30,8 Prozent). Nach Edugames – Familien- und Kinderlernspiele – belegen First-Person-Shooter den dritten Platz (mit 14,4 Prozent).⁶ Gerade in Deutschland

erfreuen sich Videospiele laut einer Erhebung des Branchen dienstes Media Control GfK International GmbH einer hohen Beliebtheit, die Industrie verzeichnete in der Bundesrepublik in letzter Zeit sogar Rekordumsätze.⁷ Zwar gibt es auch zu Militär-Videospielen in Deutschland schon einige wenige Forschungsansätze, die allein quantitative Zahl der Forschungen erreicht jedoch noch lange nicht die Relevanz, die dem Thema angemessen ist – besonders im Hinblick auf Produktionen, die deutsches Militär als Protagonisten darstellen. Zudem beschränken sich beinahe alle Arbeiten ausschließlich auf die Frage der Gewalt in Videospiele. Die in den Spielen geschriebenen Geschichten, die politischen Drehbücher und die Darstellung des Militärs werden hingegen nicht beachtet.

Die vorliegende Arbeit wirft vor allem einen Blick auf die Verbindungen des US-Militärs mit der Videospielebranche. Die US-Armee ist das mit Abstand größte Militär der Welt und die USA sind ebenfalls führend bei der Entwicklung von Unterhaltungsmedien. Neben der Betrachtung dieses „Vorreiters“ soll aber auch ein Blick auf das heimische Militär und seine Verbindungen zu und Darstellung in Videospiele geworfen werden. Beim abschließenden Vergleich der beiden fallen große Unterschiede auf.

Formal ist zu beachten, dass alle Videospieleproduktionen in Großbuchstaben geschrieben sind und Produktionen, bei denen das Militär in irgendeiner Form – sei es beispielsweise als Unterstützer durch die Bereitstellung von Ressourcen, als Finanzier oder sogar als Herausgeber – mitgewirkt hat, mit einem Sternchen (*) versehen sind. Dabei gilt immer, dass ein Sternchen nur hinter Produktionen steht, bei denen eine Mitwirkung des Militärs wirklich bewiesen ist. Da die Unterstützung von Medienproduktionen durch das Militär sowohl in Deutschland als auch in anderen Nationen sehr intransparent ist, bedeutet dies auch, dass wahrscheinlich noch mehr der genannten Produktionen in irgendeiner Form vom Militär unterstützt wurden und ein Sternchen verdient hätten.

Weltmacht USA: die US-Armee und die Videospiele-Industrie

Militärsimulationen sind nicht neu: bereits in Preußen wurde – damals noch mit einem Spielbrett – versucht, militärisches Vorgehen zu simulieren. Dazu wurde das Simulationsspiel *KRIEGSSPIEL** entwickelt. Mit der vorhandenen Technologie wuchs auch der Realitätsgrad der Simulationen – das Spielbrett wurde zum digitalen Bildschirm. Bereits in den 1940er-Jahren wurde dann von Armeen viel Geld in die Entwicklung von Ent- und Verschlüsselungsprogrammen sowie in die Entwicklung von Computern zur Berechnung der Flugbahnen von Artilleriegeschossen gepumpt.⁸ Später entwickelten zivile Softwarefirmen gemeinsam mit dem Militär Simulationen für einen möglichen Atomkrieg.

Während die Erforschung und Entwicklung von Videospiele zunächst einzig dem Militär diente, hat insbesondere die kommerzielle Videospiele-Industrie in den vergangenen Dekaden neue

Modellierungs- und Simulationstechnologien entwickelt. Die Resultate dieses raschen Voranschreitens der Forschung kommen nicht nur der Videospiele-Industrie, sondern in zunehmenden Maße auch dem Militär zugute. Aus dieser Motivation heraus hat sich eine institutionalisierte Zusammenarbeit zwischen der Spiele-Industrie und dem Militär entwickelt. Im Rahmen dieser engen Verbindung leistet das Militär einen signifikanten Beitrag zur Unterstützung und Erforschung bestimmter, für das Militär nützlicher Technologien. So lässt sich zwischen dem Militär und der Videospiele-Industrie eine zunehmende wechselseitige Einflussnahme beobachten. In der Folge dieser Kooperation werden sowohl im kommerziellen als auch im militärischen Bereich ähnliche Technologien und Simulationen verwendet. Einige der Simulationen, die ursprünglich vom Militär zu Trainings- und Testzwecken eingesetzt wurden, dienen später als Grundlage für kommerzielle Videospiele.⁹

1999 wurde mit umfangreichen finanziellen Mitteln der US-Armee an der University of Southern California das „Institute for Creative Technologies“ in Kooperation mit dem „Simulation & Training Technology Center“ der US-Armee aus der Taufe gehoben, das nach eigenem Bekunden Spezialisten aus dem Bereich der Artificial-Intelligence-Forschung mit kreativen Köpfen aus Hollywood und aus der Computerspiele-Industrie zusammenbringen soll. Das dort entwickelte Echtzeit-Taktik-Spiel FULL SPECTRUM WARRIOR* wurde 2004 für die Spielkonsole Xbox von Microsoft und 2005 für die Playstation 2 von Sony veröffentlicht. Auch für den Computer ist das Spiel erhältlich und wirbt auf der Verpackung sogar mit der Nähe zum Militär.¹⁰ FULL SPECTRUM WARRIOR* basiert auf einer Simulationssoftware zur Mount-Schulung der US-Infanterie (Military Operations in Urban Terrain).¹¹ Der Spieler kommandiert im Spiel eine US-Armee-Einheit, die gegen „Terroristen“ vorgeht. Tobias Bevc merkt in seinem Buch „Computerspiele und Politik“ an, dass der Schauplatz in FULL SPECTRUM WARRIOR* - das fiktive Land „Zekistan“ – sehr den realen Einsatzländern der NATO entspricht.¹² Seit Ende 2008 ist das Spiel über das Internet kostenlos als Download erhältlich.

Beim Spiel SOLDIER OF FORTUNE*, welches von Raven Software und Activision produziert wurde, gab es eine Entwicklungs-Zusammenarbeit mit dem gleichnamigen US-amerikanischen Waffen- und Militärmagazin. Der User schlüpft im Spiel in die Rolle des real existierenden Söldners John Mullins und jagt rund um den Globus einer Terroristengruppe hinterher, die Atomwaffen gestohlen hat.¹³ Zwar wird in dem im April 2000 veröffentlichten Spiel mit realen Waffen geschossen, die Schadensmodelle und die Handhabung sind aber alles andere als realistisch. Das Spiel war besonders in England, den USA und

Deutschland erfolgreich. Im Mai 2002 folgte der zweite, 2007 der dritte Teil der SOLDIER OF FORTUNE*-Spielerie.

Gleichzeitig zu dieser zivilen Nutzung vom Militär entwickelter Spiele basieren einige der militärischen Kriegs- und Kampfsimulationen umgekehrt auf kommerziellen Videospiele. Seit Mitte der 1980er Jahre werden Videospiele und Simulationen zunehmend in die Soldatenausbildung integriert. Viele dieser Trainingsspiele sind Varianten kommerzieller Videospiele. So wurde das Computerspiel DOOM II (id Software, USA 1994) vom U.S. Marine Corps Modeling & Simulation Management Office für die Ausbildung von U.S. Marines adaptiert.¹⁴ Weitere Beispiele: 1972 wurde die Videospiele-Firma „Atari“ in Silicon-Valley (USA) gegründet – gleich neben einer Raketenfabrik des Rüstungskonzerns Lockheed Martin. 1980 half Atari dabei, das kommerzielle Videospiele BATTLEZONE für die US-Armee als Trainingssimulator nutzbar zu machen.¹⁵ In den 1990er-Jahren fertigte das Unternehmen „Sega game systems“ Simulatorsoftware für den Rüstungskonzern Lockheed.¹⁶ Das Rüstungsunternehmen wiederum lieferte Chips für die Sega-Videospielekonsolen. Die von Sega für das Militär entwickelten Simulatoren führten auch zu kommerziellen Videospiele-Adaptionen wie DESERT TANK* (1994) oder APACHE: LONG-BOW* (1996). Ab Dezember 2001 entwickelte das wegen des im selben Jahr erschienenen sehr erfolgreichen Videospiele OPERATION FLASHPOINT bekannte Unternehmen Bohemia Interactive gemeinsam mit Coalescent Technologies das Virtual Battlefield System 1 (VBS 1) für das US-Marine Corps. Dabei handelt es sich um eine Software für Trainingssimulatoren der Armee.

Ein Grund für die Integration von Videospiele und Simulationen in die Soldatenausbildung sind Erkenntnisse wie jene, dass das Spielen von Videospiele zu einer erhöhten visuellen Aufmerksamkeit führt. Neurowissenschaftlichen Forschungen zufolge können auch bisherige Nichtspieler nach kürzester Zeit problemlos mehrere Objekte gleichzeitig auf dem Bildschirm wahrnehmen.¹⁷ Diese Fähigkeiten sind für Soldaten und ihre Funktion im Kampfgeschehen von großer Bedeutung, und daher sind solche Forschungsergebnisse für das Militär von großem Interesse.¹⁸ Auch die Rüstungsindustrie zieht aus Computersoftware Erkenntnisse: Bevor heute eine neue Waffe gebaut wird, entsteht sie im Computer und wird dort in Simulationen getestet.¹⁹ Dies ist für Rüstungsfirmen und Militär vor allem eine Kostenersparnis, birgt aber die Gefahr der Ungenauigkeit. So kann es trotz Simulationen zu Fehlern bei der realen Waffe kommen, die im Computerprogramm nicht ersichtlich waren.

Der militärisch-industrielle-Komplex nutzt Software aber nicht nur zum Soldatentraining oder zur Waffensimulation,



sondern auch für externe Zwecke. Die Verbindung zwischen der Entwicklung von Simulationen, Videospeltechnologien, Videospielen und dem Militär durchzieht nicht nur Forschungsbereiche auf den Gebieten der Simulation, sondern es existieren weitläufige Verbindungen zwischen dem Militär und der Unterhaltungsindustrie, welche dazu beitragen, militärische Denk- und Handlungsweisen in zivile Bereiche zu integrieren. Diese Entwicklungen tragen aktiv zu einer Banalisierung und Normalisierung militärischer Denk- und Handlungsweisen innerhalb der Gesellschaft bei. Anhand des von Tanja Thomas und Fabian Virchow vorgeschlagenen Forschungsfeldes²⁰ und des von ihnen eingeführten Begriffs des „Banalen Militarismus“ lässt sich dieses Phänomen gut bestimmen.²¹ Für (westliche) Armeen ist es in den allermeisten Fällen positiv, in Spielen dargestellt zu werden – deswegen unterstützten sie (ebenso wie die Rüstungsindustrie) auch sehr viele Produktionen. Da der Videospelmarkt vor allem in den USA große Umsätze verzeichnet, die USA Standort vieler großer Software-Firmen sind und das US-Militär das größte und modernste der Welt ist, schlüpfen die Spieler bei militärischen Videospielen meist in die Rolle des guten US-Soldaten. Neben diesem eigenen positiven Imagegewinn können mithilfe von Videospielen noch dazu Feindbilder hergestellt werden. Der durch die Spiele erzielte Image-Gewinn für die Armee ist das Eine, neue Rekruten sind das Andere.

Eines der herausragendsten Videospiele ist in dieser Hinsicht AMERICA'S ARMY*. Am 4. Juli 2002 erschien die erste Version des von der US-Armee entwickelten und finanzierten First-Person-Shooters und gilt seitdem als bestes Rekrutierungswerkzeug der US-Armee. Die Entwicklungskosten beliefen sich auf knapp 4 Millionen Euro – drei Jahre dauerte es, das sehr detailreiche und nahezu fotorealistische Videospel zu konzipieren. Selbst die Geräusche beim Anschalten des virtuellen Nachtsichtgeräts sind von echten Nachtsichtgeräten übernommen. Waffen wurden originalgetreu am Computer nachgebaut und selbst der Verschleiß beachtet, sodass Waffen auch untauglich werden können. Beim Schießen müssen die User auf die Atmung ihres virtuellen Ichs achten, um kurz nach dem Ausatmen eine ruhige Hand zu haben. Fast alles ist realistisch – bis auf den Schaden, die die Waffen anrichten. Mit der Darstellung von Blut wird gespart, ebenso mit Rufen und Todesschreien im Spiel verwundeter Personen. Die unverbindliche Altersfreigabe beträgt 13 Jahre.

In AMERICA'S ARMY 1* und auch im zweiten, im November 2003 erschienenen Teil, mussten die User vor Spielbeginn ein virtuelles Training absolvieren, das gleichzeitig in das Spiel einleitete. Nach diesem Single-Player-Modus kann man das Spiel nur gemeinsam mit anderen Spielern über das Internet spielen. Zwei Teams stehen sich in dem 3-D-Spiel aus der Ich-Perspektive auf einer von vielen zur Auswahl gestellten Karten gegenüber. AMERICA'S ARMY 2* dreht sich vor allem um US-Spezialkräfte – die USA planten zum Erscheinungszeitpunkt des Spiels einen Ausbau dieses Truppenteils. Das Ziel ist simpel: die Gegner töten. Dabei sehen sich beide Teams selbst als US-Soldaten, das jeweils andere Team wird als „arabische Terroristen“ dargestellt, sodass im Endeffekt niemand die Aufständischen spielt, diese aber für die User immer die Feinde darstellen. So sollen die jungen Spieler ein dauerhaftes Feindbild internalisieren. Die meisten Karten sind an Schauplätze in Afghanistan und im Irak angelehnt. Das im Juni 2009 erschienene AMERICA'S ARMY 3* verzichtet auf einen Trainingsmodus. Mittlerweile sind Spiele der AMERICA'S ARMY*-Reihe nicht nur für den Heimcomputer, sondern auch für die Microsoft Xbox-Konsole (2006) und sogar als mobile Version für das Handy (2007) erhältlich.²²

Dem Spieler werden bei AMERICA'S ARMY* schon früh allerlei militärische Fertigkeiten beigebracht. So gibt es im Spiel strikte Hierarchien und Befehlsstrukturen, die mithilfe von „Honor“-Punkten dargestellt werden. Je mehr dieser Ehrenpunkte ein Spieler hat, umso höher ist sein virtueller Rang, was es ihm ermöglicht, anderen Befehle zu erteilen. Die „Honor“-Punkte setzen sich zusammen aus Loyalität, Pflicht, Respekt, selbstlosem Dienst, Ehre, Integrität und Mut. „Heilt“ man die Verwundung eines Soldaten im eigenen Team, gibt dies Punkte ebenso wie das Töten von Feinden. Bei Befehlsmissachtung oder Verstoß gegen die „Rules of Engagement“, beispielsweise durch Verletzen oder Töten von Teammitgliedern oder Zivilisten, gibt es Punktabzug. Für grobe oder zu häufige Verstöße können User sogar für das Spiel gesperrt werden.

Der Rekrutierungseffekt durch AMERICA'S ARMY* ist enorm. Bis 2006 verzeichnete die US-Armee acht Millionen registrierte User. An einem normalen Tag tummeln sich 30.000 Spieler auf den Servern der US-Armee, um das Spiel zu spielen. Durch die Registrierung ist es der Armee möglich, den meisten jungen Leuten Werbung zukommen zu lassen. Die besten Spieler mit den meisten „Honor“-Punkten sollen sogar persönliche E-Mails von Wehrdienstberatern bekommen. Zudem ist die Website des Spiels mit Rekrutierungsportalen der US-Armee verlinkt, die Meldung zum Dienst an der Waffe ist also nur einige Mausklicks entfernt. Immer wieder organisiert das Militär große AMERICA'S ARMY*-Turniere, auf denen sich die Spieler messen können. Die Armee reist mit mehreren Trucks namens „Virtual Army Experience“ und einem riesigen aufblasbaren Zelt durch die USA. In ihm stehen mehrere originalgetreue Geländefahrzeuge der US-Armee samt Gewehrnachbildungen. Nach einem Briefing in einem Raum, der den echten Kommandoständen nachempfunden ist, werden die jungen Leute in die Fahrzeuge geschickt. Vor ihnen und um sie herum gibt es Leinwände, auf die das Spiel projiziert wird. Wer als Fahrer des Geländefahrzeugs auf das Gaspedal drückt, bewegt den virtuellen Jeep im Spiel, wer den Abzug am Gewehr betätigt, feuert virtuelle Geschosse um sich. Auch in Rekrutierungszentren wird Jugendlichen angeboten, AMERICA'S ARMY* zu spielen, was aber auch schon zu Protesten führte.²³ Wie es mit dem Spiel weitergeht, ist ungewiss: Direkt nach der Veröffentlichung von AMERICA'S ARMY 3* wurden die Entwickler des bisher verantwortlichen zivilen Programmier-Studios in Kalifornien entlassen und die weitere Entwicklung in den Militär-Stützpunkt Redstone Arsenal im US-Bundestaat Alabama verlagert. Durch diese Maßnahme soll, so verlautete es aus der US-Armee, die Entwicklung des Online-Shooters konsolidiert und effizienter gestaltet werden.²⁴ Dass die Spielreihe also fortgesetzt wird, ist so gut wie sicher, die Frage ist allein, wann der vierte Teil herauskommt.

Heimisches im Krieg: die Bundeswehr im Videospel

Im Gegensatz zur US-Armee gibt es solche Spiele von der Bundeswehr nicht: „Es gab und gibt keine Pläne, Computerspiele ähnlich dem Spiel AMERICA'S ARMY* auf den Internetsites der Nachwuchswerbung einzustellen und es sind keine Werbeaktionen unter Nutzung von Computerspielen ähnlich dem Spiel AMERICA'S ARMY* geplant“, hieß es von der Bundesregierung 2002 in einer Antwort auf eine kleine Bundestags-Anfrage.²⁵ Computerspiele, die auf Geschicklichkeit abzielen, gibt es von der Bundeswehr aber schon lange: 1994 erschien das von der Bundeswehr in Auftrag gegebene Computerspiel HELICOPTER-MISSION*. Darin werden – entsprechend der

damaligen Diskussion um Out-of-area-Einsätze – in einer 2-D-Grafik mit Bundeswehrhubschraubern ausschließlich Hilfs- und Rettungsmissionen geflogen. Die zeitgleiche Produktion dieses Spieles zur Diskussion um eine Neubestimmung der Rolle der Bundeswehr ist kein Zufall: in HELICOPTER-MISSION* wird explizit auf die neuen Aufgaben und Strukturen der Bundeswehr Bezug genommen.²⁶ Jugendoffiziere – junge, rhetorisch-didaktisch geschulte Werbesoldaten – der Bundeswehr verteilten das Werbespiel damals kostenlos an Jugendliche – es gab eine DOS-Version und eine für das Computersystem Amiga. Neben HELICOPTER-MISSION* ist LUNA-MISSION* das einzige bisher von der Bundeswehr entwickelte Computerspiel mit militärischem Inhalt. Beim bis 2009 auf dem Rekrutierungsportal www.treff.bundeswehr.de für Jugendliche und Kinder zugänglichen Minispiel muss der User mit einer Aufklärungsdrohne vom Typ Luna, die auch im Afghanistan-Krieg der Bundeswehr zum Einsatz kommt, feindliche Stellungen, Panzer, Soldaten oder Hubschrauber entdecken. Auch chemische und biologische Kampfstoffe müssen unter Zeitdruck in einem der vier Level entdeckt werden. Im Gegensatz zu AMERICA'S ARMY* handelt es sich bei den beiden deutschen Produktionen aber nur um Browser-Spiele, die in wenigen Minuten gespielt und sowohl technisch als auch grafisch sehr einfach gemacht sind.

Aktiver bei der Darstellung der Bundeswehr in Videospiele sind ihre Fans: für das 2001 erschienene 3-D-Ego-Shooter-Kriegsspiel OPERATION FLASHPOINT (Bohemia Interactive) entwickelten einige Spieler eine Bundeswehr-Modifikation (kurz Bw-MOD). Nach dem kostenlosen Download und der Installation konnten die Spieler von OPERATION FLASHPOINT nicht nur mit den standardmäßigen US-amerikanischen- und sowjetischen Militärvehikeln und Soldaten in den Krieg ziehen, sondern auch mit deutschen Leopard-Panzern und Soldaten der Bundeswehr. 2006 erschien der wenig erfolgreiche inoffizielle Nachfolger von OPERATION FLASHPOINT mit dem Titel ARMED ASSAULT. Entwicklungsfirma blieb das tschechische Unternehmen „Bohemia Interactive“. Im Sommer 2009 folgte ARMED ASSAULT 2* mit dem prägnanten Untertitel „Die ultimative Militärsimulation“. Für das sich erfolgreich verkaufende Spiel entwickelten Benutzer aus Deutschland wieder eine kostenlose Bw-MOD. Nahezu fotorealistisch können die User mit deutschen Panzern und Gewehren virtuelle 3D-Schlachten im vom Wind aus Bits und Bytes wogenden Gras austragen. Dieser kostenlose Werbeeffect für die Bundeswehr wird von keiner professionellen und offiziellen Armee-Werbung begleitet, es gibt keine Aufforderung, seine Daten für eine etwaige Rekrutierung bereit zu stellen. Es gebe zwar durchaus Kontakte zur Bundeswehr, eine direkte Unterstützung durch das deutsche Militär finde aber nicht statt, teilten die Bw-MOD-Entwickler auf Nachfrage mit. Mit der ARMED ASSAULT 2*-Erweiterung OPERATION ARROWHEAD* kamen auch erstmals offiziell deutsche Soldaten im Spiel vor: gespielt werden können Soldaten der umstrittenen deutschen Elite-Einheit Kommando-Spezialkräfte (KSK).

Auch im First-Person-Shooter TERRORIST TAKEDOWN 2 (2009) der Firma „City Interactive“ gehören Bundeswehr-Soldaten zu den Hauptdarstellern. Das Szenario hätten sich Militärpropagandisten nicht besser ausdenken können: „JOURNALISTEN ENTFÜHRT! Zwei Tage nach der Geiselnahme. Die Regierung beginnt, mit den Terroristen über die Freilassung der Journalisten zu verhandeln. Aber die Forderungen der Entführer scheinen unerfüllbar! Als Soldat einer Spezialeinheit ist es Ihre Aufgabe, die Geiseln aus den Händen der Terroristen zu befreien und sie lebend zurückzubringen...“. Die Einheit heißt

im Spiel „Spezialkräfte Kommando“ und ist klar an das Kommando-Spezialkräfte angelehnt. Die Spielszenen ähneln Schauplätzen in Afghanistan: kleine Dörfer und Märkte, öde und dürre Landschaft sowie kahle Berge. Verfolgen die deutschen Soldaten im Spiel nur edle Motive, werden dem Spieler die arabischen Zivilisten als hinterlistig präsentiert: ein Informant schlägt die Spielfigur des Users in einem Level kurzerhand von hinten bewusstlos und stellt sich danach als Kollaborateur der Terroristen heraus. In Rezensionen schneidet das 2008 veröffentlichte Spiel aber nicht gut ab: die Grafik und das Gameplay sind miserabel.

Ob die Bundeswehr bei einigen Spiele-Produktionen – hier muss auch das Add-On JAGDGESCHWADER 73 (Halycom, 2010) für den FLIGHT SIMULATOR X von Microsoft genannt werden – mitgeholfen hat, ist unbekannt. Das Verteidigungsministerium hält sich bei der Unterstützung ziviler Unterhaltungsmedien gern bedeckt. Weitere Nachforschungen zu dem Thema sind daher nötig.

Militär und Videospiele: Zukunft und Folgen der Kooperation

Ein Ende der Kooperationen zwischen Unterhaltungsindustrie und (vornehmlich dem US-) Militär ist nicht in Sicht, da beide Seiten von ihr profitieren: zivile Videospiele können dem Militär als Simulatoren verkauft werden und militärische Simulationssoftware wird meist von zivilen Firmen für den kommerziellen Markt adaptiert und vertrieben. Das Militär wiederum kann sein Image durch die Darstellung in Videospiele verbessern und neue Rekruten gewinnen. Dem (meist jungen) Nutzer der Spiele geht es hingegen nur um Zeitvertreib und Unterhaltung. Mit Hilfe von Unterhaltungsangeboten des Militärs wird die Alltagskultur dabei mit kriegerischen und militärischen Aspekten durchsetzt. Die in der Vielzahl der Unterhaltungsmedien verwendeten computergenerierten Simulationstechnologien verstärken die voranschreitende Ästhetisierung und Banalisierung des Krieges.

Dieser Prozess ist von enormer politischer Bedeutung. Einerseits wird ein spezifisches Bild des Krieges geschaffen, wodurch solche Bilder, die nicht in diesen Rahmen passen, automatisch ins Abseits gestellt werden. Andererseits wird der Vorstellung einer Dichotomie von Gut und Böse, und somit auch der Schaffung spezifischer Feindbilder, Nachschub geliefert. Solche Entwicklungen haben einen starken Einfluss auf die Einstellungen und Haltungen einer Gesellschaft zum Krieg und zum Militärischen und dessen Stellenwert in einer Gesellschaft: wenn kriegerische Aspekte bereits zu Friedenszeiten integraler und (medial) erfahrbare Bestandteil der Alltagskultur sind und nicht mehr als herausgehoben, sondern als selbstverständlich und normal wahrgenommen werden, hat sich die von Tanja Thomas und Fabian Virchow 2006 beschriebene Banalisierung des Militärischen bereits vollzogen.²⁷ Videospiele greifen heute massiv in die politische Bildung junger Menschen ein. Bereits 2002 warnte Hartmut Gieselmann in seinem Buch „Der virtuelle Krieg – Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel“ vor den Folgen militärischer Videospiele:

„Solange die Grenzen zwischen Spiel und Realität intakt bleiben, gibt es keinerlei Probleme. Militärsimulationen jedoch versuchen, diese Grenzen zwischen Realität und Spielwelt zu verwischen. Die Spielhandlung wird als auch in der Realität möglich dargestellt. Dabei vermitteln die Simulationen das Bild vom sauberen Computerkrieg, bei dem Gewaltdarstellungen explizit ausgeblendet werden. Somit liegt die eigentliche Gefahr nicht darin, dass die

gespielte Gewalt in der Realität übernommen wird, sondern dass der reale Krieg mit dem sauberen High-Tech-Spektakel der Computersimulationen assoziiert wird.²⁸

Die deutsche Armee ist an dieser Entwicklung – im Gegensatz zu einigen ihrer Sympathisanten – bisher wenig beteiligt. Die Bundeswehr wird in Videospielen aber zunehmend als Akteur dargestellt. Diese Entwicklung gilt es zu beobachten und kritisch zu begleiten, umso mehr, als die Bundeswehr immer mehr Anstrengungen zur Rekrutierung von Jugendlichen unternimmt. Schwer vorstellbar, dass sie sich in diesem Zusammenhang künftig nicht stärker Videospielen als Mittel hierfür zuwenden wird.

Anmerkungen

- 1 Bürger, Peter: Kino der Angst – Terror, Krieg und Staatskunst aus Hollywood, 2. Auflage, Stuttgart 2007, Seite 44.
- 2 Die Bezeichnung „Videospiel“ umfasst sowohl Spiele für den Computer als auch für Konsolen, wie etwa die Sony-Playstation, die Microsoft-Xbox und die Ninentendo-Wii.
- 3 Streibl, Ralf E.: Töten per Mausclick – Computerkriegsspiele, in: Wissenschaft & Frieden Nr. 2/1998.
- 4 Slegers, Jürgen: Und das soll Spaß machen? – Faszinationskraft, in: Kaminski, Winfred/Witting, Tanja: Digitale Spielräume – Basiswissen Computer- und Videospiele, München 2007 Seite 17.
- 5 Bürger, Peter: Kino der Angst – Terror, Krieg und Staatskunst aus Hollywood, 2. Auflage, Stuttgart 2007, Seite 44.
- 6 Tawalbeh, Yasmin: Zivile Landschaften aus Krieg und Unterhaltung – Eine Betrachtung am Beispiel des Computerspiels „America’s Army“, Saarbrücken 2008, Seite 10.
- 7 Birgmeier Sven: Deutschland bei Videospiegel-Verkäufen die Nummer 1 in Europa, in: Pressemitteilung der Media Control GfK International GmbH, 14. August 2009 sowie Birgmeier Sven: Videospiegelverkäufe 2008 auf Rekordniveau, in: Pressemitteilung der Media Control GfK International GmbH, 21. Januar 2009.
- 8 Power, Marcus: Digital War Games and Post 9/11 Geographies of Militarism, in: Schubert, Rikke/Virchow, Fabian/White-Stanley, Debra/Thomas, Tanja: War Isn’t Hell, It’s Entertainment – Essays on visual media and the representation of conflict, Jefferson (North Carolina, USA), 2009. Seite 201.
- 9 Tawalbeh, Yasmin: Zivile Landschaften aus Krieg und Unterhaltung – Eine Betrachtung am Beispiel des Computerspiels „America’s Army“, Saarbrücken 2008, Seite 10f.
- 10 Streibl, Ralf E.: Spielfeld Militärmaschine, in: Wissenschaft & Frieden Nr. 3/2009.
- 11 Bopp, Matthias/Nohr, Rolf F./Wiemer, Serjoscha: Shooter – Eine Einleitung, in: Bopp, Matthias/Nohr, Rolf F./Wiemer, Serjoscha (Hg.): Shooter – Eine Multidisziplinäre Einführung, Münster 2009, Seite 10.
- 12 Bevc, Tobias: Computerspiele und Politik – Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen, Berlin 2007, Seite 42.
- 13 Gieselmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg – Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel, Hannover 2002, Seite 91.
- 14 Streibl, Ralf E.: Töten per Mausclick – Computerkriegsspiele, in: Wissenschaft & Frieden Nr. 2/1998.
- 15 Power, Marcus: Digital War Games and Post 9/11 Geographies of Militarism, in: Schubert, Rikke/Virchow, Fabian/White-Stanley, Debra/Thomas, Tanja: War Isn’t Hell, It’s Entertainment – Essays on visual media and the representation of conflict, Jefferson (North Carolina, USA), 2009. Seite 201.
- 16 Stahl, Roger: Militainment Inc. – War, Media, and Popular Culture, New York 2010, Seite 94.
- 17 Green, C. Shawn/Bavelier, Daphne: Action video game modifies visual selective attention, in: Nature – International weekly journal of science, Band 423. 2003, Seite 534 – 537.
- 18 Tawalbeh, Yasmin: Zivile Landschaften aus Krieg und Unterhaltung – Eine Betrachtung am Beispiel des Computerspiels „America’s Army“, Saarbrücken 2008, Seite 10f.
- 19 Payne, Matthew Thomas: Manufacturing Militainment – Video Game Producers and Military Brand Games, in: Schubert, Rikke/Virchow, Fabian/White-Stanley, Debra/Thomas, Tanja: War Isn’t Hell, It’s Entertainment – Essays on visual media and the representation of conflict, Jefferson (North Carolina, USA), 2009. Seite 239.
- 20 Thomas, Tanja/Virchow, Fabian: Banal Militarism – Zur Veralltäglichen des Militärischen im Zivilen, Bielefeld 2006.
- 21 Tawalbeh, Yasmin: Zivile Landschaften aus Krieg und Unterhaltung – Eine Betrachtung am Beispiel des Computerspiels „America’s Army“, Saarbrücken 2008, Seite 12.
- 22 Power, Marcus: Digital War Games and Post 9/11 Geographies of Militarism, in: Schubert, Rikke/Virchow, Fabian/White-Stanley, Debra/Thomas, Tanja: War Isn’t Hell, It’s Entertainment – Essays on visual media and the representation of conflict, Jefferson (North Carolina, USA), 2009.
- 23 Vgl. <http://vae.americasarmy.com/> - letzter Zugriff am 26. September 2010.
- 24 Streibl, Ralf E.: Spielfeld Militärmaschine, in: Wissenschaft & Frieden Nr. 3/2009.
- 25 Bundestags-Drucksache 14/9764.
- 26 Streibl, Ralf E.: Töten per Mausclick – Computerkriegsspiele, in: Wissenschaft & Frieden Nr. 2/1998.
- 27 Tawalbeh, Yasmin: Zivile Landschaften aus Krieg und Unterhaltung – Eine Betrachtung am Beispiel des Computerspiels „America’s Army“, Saarbrücken 2008, Seite 12f.
- 28 Gieselmann, Hartmut: Der virtuelle Krieg – Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel, Hannover 2002, Seite 34.



Alle Bilder aus der Bundeswehr-MOD OPERATION FLASHPOINT