

# Inhalt

<b>Vorwort</b>	<b>7</b>
<b>I.</b>	
<b>Militär-Videospiele und die Darstellung von Gewalt</b>	<b>9</b>
1. Abgrenzung – Was sind Militär-Videospiele?	9
2. Zur Gewaltdebatte	14
<b>II.</b>	
<b>Helden, Feinde und weitere Inhalte von Militär-Videospielen</b>	<b>17</b>
1. Neokonservative Inhalte – Der virtueller »Krieg gegen den Terror«	18
2. Iran-Konflikt – Virtuelle Militär-Spiele, reale diplomatische Konsequenzen	38
3. Der Aufstieg Asiens – Feindbild China	50
4. Russische Ultranationalisten – Virtuelle Außerkraftsetzung von internationalem Recht	78
5. The Great Game – Militärische Rohstoffsicherung und Kriege für die Wirtschaft	101
6. Kriege der Zukunft – Cyber-War, Drohnen, Weltraumwaffen und Söldner	112

<b>III.</b>	
<b>Videospiele, Militär und Rüstungsindustrie</b>	<b>131</b>
1. Virtuelle Spiele, reale Unterstützer – Die Verbindungen zwischen der Videospiegelbranche, der Rüstungsindustrie und dem Militär	131
2. Vom virtuellen aufs reale Schlachtfeld – Rekrutierungsspiele des Militärs	163
3. Die Bundeswehr im Spiel – mit Eisernem Kreuz in die Schlacht	169
4. Bundeswehr-Spiele – Mini-Games zur Nachwuchsgewinnung	178
5. Die Bundeswehr auf der »gamescom«	182
<b>IV.</b>	
<b>Zwischen Kriegs- und Antikriegsspiel: Andere »Games« sind möglich</b>	<b>185</b>