

Vorwort

Drei Soldaten stehen in voller Montur vor einer Wand. Einer reckt sein Gewehr in die Höhe, der zweite hat es, die Arme verschränkt, lässig an einem Riemen um seinen Hals hängen, und der dritte zielt damit auf einen jungen Mann, der vor ihm auf dem Fußboden kniet. Alle lachen. Es blitzt kurz. Und der junge Mann steht zufrieden auf – nun hat er ein Andenken von der »gamescom 2012«, einer der größten Videospiele-Messen der Welt, die jährlich in Köln stattfindet. Außer mit den Soldaten, die für einen Militär-Shooter warben, konnte man sich noch neben einem nachgebildeten Militär-Hubschrauber und dem Modell eines fiktiven Kampfroboters fotografieren lassen. Auch Panzer und Kampfflugzeuge wurden in den letzten Jahren schon auf der Videospiele-Messe ausgestellt. Wenn einem auf den breiten Gängen ein verummter Trupp US-Soldaten entgegenkommt, kann man sich schon mal wie auf einer Waffenmesse vorkommen – nur dass es hier die Hersteller virtueller Spiele sind, die Werbung betreiben. In der so genannten Gamer-Szene wird diese Form von Militarismus kaum thematisiert. Die etablierte Fachpresse greift nur selten politische Themen auf.

Mein erstes Videospiele mit militärischem Inhalt habe ich – soweit ich mich erinnern kann – 1992 im Alter von sechs Jahren auf einem »Amiga 500« gespielt. In THUNDERHAWK musste man einen AH64 »Apache« Kampfhubschrauber fliegen und in der Landschaft – Berge waren grüne Pyramiden, Flüsse blaue Streifen – feindliche Militärfahrzeuge zerstören. Später spielte ich HALF LIFE und wurde ein Teil von dem, was man »Generation COUNTER-STRIKE« nennen könnte – mit dem nach Schul-Amokläufen immer wieder als Ursache für die Gewalt in die Diskussion gebrachten First-Person-Shooter habe ich viele Tage und Nächte verbracht. Und das, wie mir Dritte bescheinigen,

Hinweis zur Lektüre

Mit einem **Sternchen (*)** sind im Folgenden solche Spiele versehen, bei denen eine Zusammenarbeit der Hersteller mit Rüstungsindustrie bzw. Militär bekannt ist (s. genauer Kapitel I).

ohne Schaden. Und auch die 1999 bzw. 2001 erschienenen Spiele UNREAL TOURNAMENT und OPERATION FLASHPOINT – COLD WAR CRISIS habe ich unverletzt überstanden. Nach einer mehrjährigen Videospiele-Pause, dafür aber einer zunehmenden Politisierung, beschäftige ich mich seit 2009 wieder intensiv mit virtuellen Spielen. Vor allem mit den darin erzählten Geschichten samt der Produktion von Feindbildern und der Verherrlichung von Krieg habe ich mich seitdem befasst. Aber auch die Hintergründe wollte ich näher erschließen: Wer sind die Hersteller und Profiteure heutiger Spiele? Wer nimmt wie Einfluss auf die Produktion? Welche Rolle spielen die Rüstungsindustrie und das reale Militär bei der Erstellung virtueller Welten? Inwieweit bedienen solche Spiele die Interessen von Armeen bei der Rekrutierung von Nachwuchs? Und so ist dieses Buch das Ergebnis meiner jahrelangen Beschäftigung mit Militär-Videospielen.¹

Vorab noch: Auch wenn in diesem Text harsche Kritik an der Politik des Westens geübt wird – die USA sind bei der realen Kriegspolitik wie auch in der Videospiele-Branche führend –, so will ich betonen, dass ich auch anderen Akteuren², die auf gewaltsame Lösungen zur Durchsetzung ihrer Ziele setzen, kritisch gegenüberstehe. Zugrunde liegt dem wie all meinen bisherigen Veröffentlichungen das langfristige Ziel einer Welt ohne Armeen – egal unter welcher Flagge diese stehen.

1 2012 und 2013 habe ich fünf Studien zu Militär-Shootern und weitere Beiträge über die Darstellung militärischer Konflikte in virtuellen Spielen veröffentlicht sowie Videos erstellt.

2 Zur Schreibweise: Im Text erwähnte Personen wie »Videospieler« umfassen Menschen aller Geschlechter. Auf ein separates Gendern – beispielsweise mit Binnen-I – wurde verzichtet, um den Lesefluss nicht zu stören.