



Der digitale Weltkrieg

WARUM KRIEGSSZENARIEN IN VIDEOSPIELEN SO BELIEBT SIND

Krieg ist das zentrale Thema in Videospielen. Er dominiert die Branche. Die Ursachen dafür sind vielfältiger, als man auf den ersten Blick vermuten mag. Von Sara Petzold

»Krieg, Krieg bleibt immer gleich«, tönt der uns nur allzu bekannte Satz aus den Lautsprechern. Das Intro von Fallout 76 läuft über unseren Computerbildschirm und weckt in uns ein wohliges Gefühl der Vertrautheit. Es braucht nur diesen einen Satz, damit wir von jetzt auf gleich in einer Welt ankommen, die uns mit ihrem Verständnis von Krieg seit Jahren immer wieder aufs Neue fasziniert.

Fallout steht stellvertretend für den Erfolg, den Krieg als Thema in Videospielen schon für sich verbuchen konnte, als die Games-Branche noch in den Kinderschuhen steckte. Von Spacewar!, einem der ersten Videospiele aus dem Jahr 1961/62, bis hin zu Battlefield 5, das im November 2018 erschien, hat Krieg als Thema das Genre der Videospiele immer wieder maßgeblich beeinflusst. Ein Ende dieses Trends scheint nicht in Sicht, für die großen Publisher lohnen sich Titel mit Kriegsbezug heute mehr denn je. Activision Blizzard

etwa erklärte den Launch von Call of Duty: Black Ops 4 zum besten in der Serieengeschichte. Gegenüber Black Ops 3 lag die Zahl der aktiven Nutzer in den ersten drei Wochen um 16 Prozent höher.

Laut Aussage von Robert Kotick, CEO von Activision Blizzard, hat Call of Duty insgesamt mehr Umsatz generiert als alle 20 Marvel-Superhelden-Filme am US-Box-Office. Aber auch andere Titel, die ihren Fokus auf

Krieg legen, sei es in realen, fantastischen oder futuristischen Welten, dominieren die Finanzberichte der großen Spielehersteller – Titel wie Destiny 2 oder World of Warcraft gehören zu den Umsatzmonstern. Aber woran liegt das? Woraus ziehen Spiele mit dem Fokus auf Krieg und auf Gewalt ihre Beliebtheit und ihren Erfolg? Und wie verzerren Spiele dabei zugunsten positiver Nutzererfahrungen unser Verständnis vom Krieg?



Titel wie Fallout 4 versetzen uns in eine Welt, die uns Krieg als Abenteuerspielplatz erleben lassen.

Faszination Gewalt

Ein Blick in die Verkaufszahlen und Finanzberichte namhafter Publisher wie Activision Blizzard oder Electronic Arts zeigt: Krieg verkauft sich gut. Aber warum ist das so? Um diese Frage zu beantworten, müssen wir uns zunächst einmal mit den Erwartungen beschäftigen, die Videospielfans an ihr liebste Hobby stellen. Erste Anhaltspunkte finden wir in den Ergebnissen einer Studie. Das US-amerikanische Unternehmen Piwag hat es sich zum Ziel gesetzt, Spielern basierend auf ihren persönlichen Vorlieben bestimmte Spiele zu empfehlen. Interessierte können dazu eine Art Persönlichkeitstest absolvieren. Dabei kommen Kriterien verschiedener Kategorien wie etwa Inhalt, Leistung oder Soziales zum Einsatz. Piwag hat die Testergebnisse zahlreicher Teilnehmer im Rahmen einer Studie zusammengefasst und unter anderem die Top 10 der Motivationsfaktoren für Gamer aufgelistet.

Auf Platz eins landet Immersion (bestimmt durch Atmosphäre), Platz zwei sichert sich das Gameplay (mit Betonung auf Vielfältigkeit) und Platz drei die Geschichte beziehungsweise das Miterleben und Eingreifen in dieselbe. Die Erfahrung von Heldentaten schafft es immerhin auf Platz fünf, während der Wunsch nach Ablenkung vom täglichen Leben und danach, eine andere Person oder eine bestimmte Rolle zu verkörpern, die Plätze neun und zehn belegen. Interessant außerdem: Für viele spielt der soziale Aspekt eine wesentliche Rolle, sie möchten entweder kooperativ oder kompetitiv ein Videospiel erleben.

Ein Blick auf diese Ergebnisse der Piwag-Studie erlaubt einige Rückschlüsse darauf, warum der Krieg für Videospiele ein zentrales Thema darstellt. Spiele, in denen es um Krieg geht, können alle genannten Punkte, welche die Motivation von Gamern beeinflussen, auf einmal erfüllen.

Nehmen wir als Beispiel Battlefield 5: Atmosphäre und Immersion? Bietet uns das Szenario, das jede Menge Action, Explosionen und spannende Kämpfe verspricht. Vielfältiges Gameplay? Als Ego-Shooter mit starkem Multiplayer-Fokus liefert uns Battlefield 5 potenziell genau das in einem handlichen Paket zusammengeschürt: Wir bekommen diverse Maps mit eigenen Besonderheiten, verschiedene Klassen, die unterschiedliche Spielweisen ermöglichen, sowie jede Menge freischaltbare Waffen und ein unvorhersehbares Spielgeschehen, das sich schlicht aus der menschlichen Komponente im Mehrspieler-Modus ergibt.

Flüchten oder kämpfen?

Dabei sind die Gründe, warum Battlefield 5 und vergleichbare Titel unserer Gaming-Motivation so gut entsprechen, untrennbar mit dem kriegerischen Szenario dieser Spiele verknüpft. Sowohl das Verlangen nach Immersion und Atmosphäre als auch nach abwechslungsreichem Gameplay lässt sich eben besonders einfach bedienen, indem



Battlefield 5 verkörpert aktuell den Inbegriff des Kriegs-Videospiels.



Tabubruch Gewaltdarstellung: Wenn am Bildschirm Blut spritzt und Gliedmaßen durch die Luft fliegen, spricht uns das auf einer instinktiven Ebene an.

das gewählte Szenario möglichst leicht umsetzbare Optionen zum Spannungsaufbau bietet. Das funktioniert sowohl bei Sportspielen wie Fifa oder Horror-Games und Walking-Simulatoren, die entsprechende Spannungsmomente auf verschiedene Arten quasi von Natur aus bedienen. Besonders gut eignen sich aber Spiele, die den Fokus auf den Krieg legen – und zwar deshalb, weil der kompetitive Aspekt mit dem Kampf ums Überleben verknüpft ist.

Dabei kommen verschiedene Ursachen zum Tragen, die Einfluss auf die Popularität von Krieg als Videospielthema nehmen, und die liegen ein ganzes Stück tiefer in der menschlichen Psyche begründet. Konkret spielen dabei die Erfahrung, das Ausüben und die grundsätzliche Faszination von Gewalt sowie der Wille zu gewinnen eine entscheidende Rolle.

Warum uns als Menschen Gewalt fasziniert, hat vor allem biologische Gründe und ist eng mit dem sogenannten Fight-or-Flight-Reflex verbunden: Sind wir einer unmittelbaren Gefahr für unser Leben ausgesetzt, spüren wir Furcht, die wir entweder durch Kampf (Fight) oder Flucht (Flight) auflösen können – ein Faktor, der übrigens auch bei Horrorspielen zum Tragen kommt.

Entscheiden wir uns aber im konkreten Fall für den Kampf, lindern wir dadurch den Stress, der durch die empfundene Furcht entsteht. Zugleich erleben wir aber unter Umständen auch einen Lustgewinn, der uns

bei der Flucht verwehrt geblieben wäre und der sich aus einem Gefühl der Überlegenheit und Kontrolle ergibt.

Allerdings spielt bei der Erfahrung dieses Lustgewinns und dem Verlangen, ihn zu erleben, auch unsere Sozialisierung eine Rolle. Erlernte Hemmmechanismen und moralische Wertvorstellungen verhindern, dass unsere Aggression eskaliert. In ihrem Artikel »Psychologie der Gewalt: Der Krieger in uns« schreiben die Forscher Roland Weierstall, Maggie Schauer und Thomas Ebert dazu:

»Der Einsatz von Gewalt erfolgt [...] selektiv. Denn die vom Menschen geschaffene kulturelle Ordnung definiert, wer zur eigenen Gruppe zählt und damit durch eine verinnerlichte Tötungshemmung vor Eskalieren der Aggression geschützt ist. Die Sozialisierung prägt also, wer als zu vernichtender Gegner gilt.«

Dadurch, dass wir entsprechend unserer Sozialisierung eben nicht jeden Konflikt mit Gewalt lösen, regulieren wir zugleich den besagten Lustgewinn. Wir wissen, dass es falsch ist, andere Menschen zu töten – allerdings fasziniert uns die Vorstellung, es doch zu tun, die ultimative Kontrolle zu erlangen, überlegen zu sein, Macht zu besitzen und zu gewinnen sowie über unseren Feind zu triumphieren. Im Spiel können wir diese Faszination dann ausleben und erfahrbar machen. Dabei ziehen wir eine klare Grenze zwischen Realität und der Fantasie des Spiels, wodurch wir unserem Wunsch nach



In Call of Duty können wir uns im Wettbewerb mit anderen Spielern messen und unserem Verlangen nach Dominanz und Kontrolle nachgeben.

Kontrolle nachgeben und uns gleichzeitig innerhalb der moralischen Grenzen bewegen können, die sich aus unserer Sozialisierung ergeben. Dementsprechend liegt auf der Hand, dass der Wille zu gewinnen mit unserer Faszination für Gewalt in unmittelbarem Zusammenhang steht. Um zu gewinnen, müssen wir aber erst einmal einer Wettbewerbs- oder Konfliktsituation ausgesetzt sein. Soll die entsprechende Konfliktsituation dann auch noch Spannung erzeugen und den Spieler mitreißen, geht es am besten gleich um Leben und Tod. Damit liegt praktisch auf der Hand, warum der Krieg als Szenario in Spielen so beliebt ist.

Wie Spiele die Realität des Krieges verzerren

Wer allerdings glaubt, dass Videospiele den Krieg als solchen deshalb auch realistisch darstellen (müssen), irrt. Ein kurzer Blick in Gameplay-Videos beliebter Shooter wie Call of Duty, Battlefield oder auch Destiny zeigt, dass es hier nicht darum geht, dem Spieler eine möglichst wirklickeitsgetreue Militärsimulation zu bieten.

Vielmehr versetzen uns die Entwickler in die Position einer übermächtigen Ein-Mann-Armee, die mit praktisch perfekter Zielgenauigkeit in Rambo-Manier durch die Gegnermassen pflügt und je nach Schwierigkeitsgrad mindestens drei bis zehn direkte Treffer aushält, ohne mit der Wimper zu zucken. Welches Ausmaß an Realitätsferne die meisten Videospiele bei der Darstellung von Krieg annehmen, hat Andrew Groen in seinem auf Gamesradar erschienenen Artikel »10 lies video games tell us about war« zusammengefasst. Die von ihm genannten Punkte sind:

- Einsame Wölfe gewinnen Kriege
- Geheimagenten sind die Antwort auf alles
- Hinter feindliche Linien zu gelangen, ist einfach

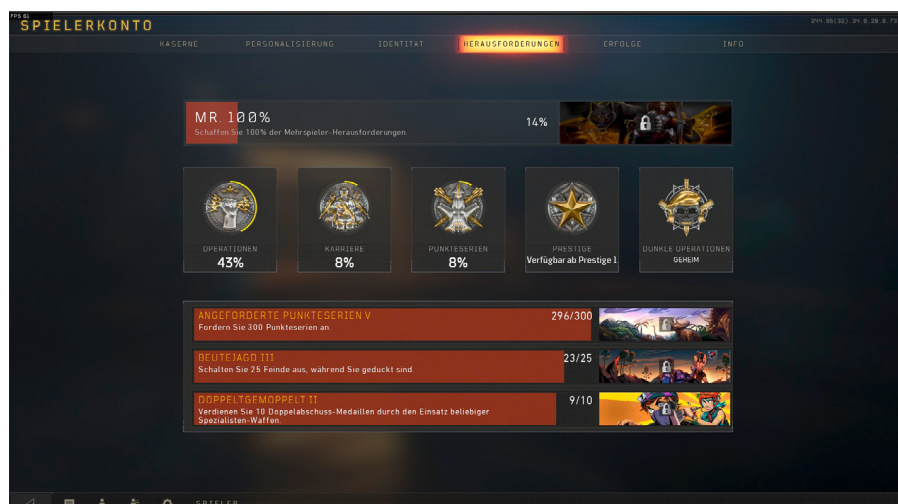
- Der Feind versagt in jeder Hinsicht
- Kriege sind aufregend und spannend
- Jeder Soldat verkörpert sozusagen John Wayne: Präsident der Vereinigten Staaten der Ehrenhaftigkeit
- Internationale Gesetze sind was für Grünschnäbel, sie gelten für uns nicht
- Menschen mit Waffen zu erschießen ist einfach, das kann jeder
- Schlachten gewinnen Kriege
- Der Krieg wartet an jeder Ecke

Aber warum können Spiele Krieg nicht realistisch darstellen? Einfach: weil das (meistens) keinen Spaß macht. Zwar versuchen sich Titel wie Arma 3 oder Verdun an einer möglichst realistischen Simulation von Krieg als solchem – allerdings können die Entwickler von Battlefield und Call of Duty über deren Verkaufszahlen nur müde lächeln.

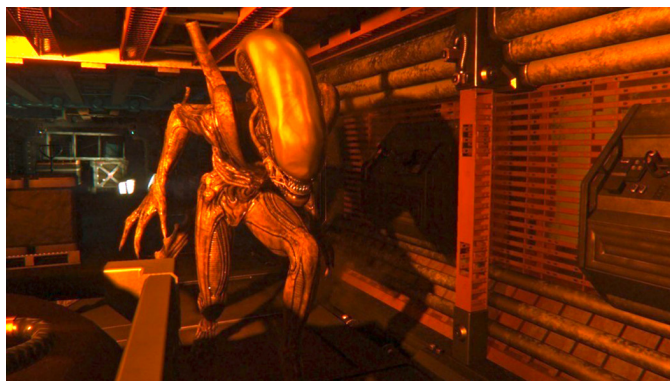
An dieser Stelle drängt sich wieder der Vergleich mit dem Medium Film auf: Kinostreifen wie »Star Wars«, Titel aus dem Marvel Cinematic Universe oder Actionfilme wie die »Fast and Furious«-Reihe bedienen ent-

weder märchenhafte Fantasien oder völlig überzogene Darstellungen der Realität – oder beides zusammen. Gleichzeitig spielen sie an den Kinokassen Milliardenbeträge ein. Das zeigt deutlich, was die Masse der Konsumenten von ihrem Medium erwartet: Die Zuschauer wollen sich ablenken lassen von den Problemen des Alltags – und gleichzeitig möchten sie eine klassische Heldengeschichte miterleben, ein Drama, in dem die Hauptfigur ganz unbedarft in einen komplizierten, scheinbar ausweglosen Konflikt gerät und am Ende die Welt rettet.

Videospiele heben dieses Konzept auf eine höhere Stufe: Hier sind wir nicht mehr passiver Zuschauer, sondern erleben selbst unmittelbar die Heldentaten unseres Charakters mit, indem wir selbst für dessen Handeln verantwortlich sind. Dadurch, dass wir persönlich in das Geschehen eingreifen, werden wir selbst zum Helden – und fühlen uns gut dabei. Spiele mit kriegerischen Szenarien eignen sich dabei besonders, um dieses Gefühl, selbst ein Held zu sein, her-



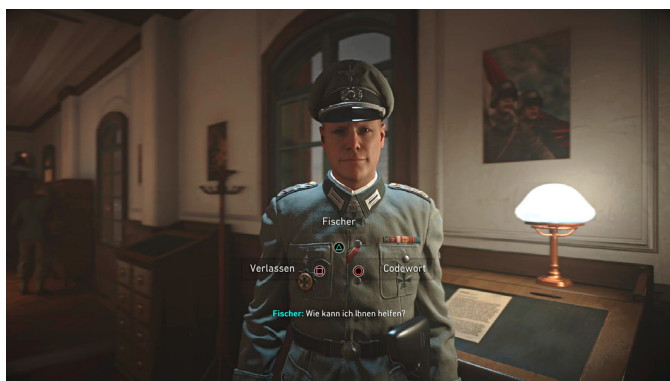
Belohnungen wie hier in Call of Duty: Black Ops 4 motivieren uns als Spieler zusätzlich.



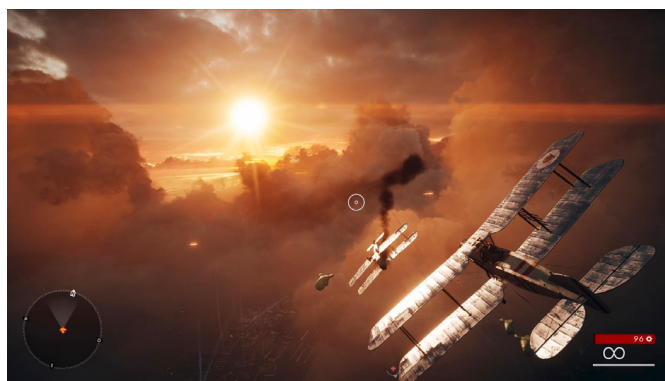
Horrorspiele wie Alien Isolation spielen ebenfalls mit dem Fight-or-Flight-Reflex, hier ist es der Kontrollverlust, der uns Spaß bereitet.



Wenn in Fallout 76 die Dreifach-Atombombe explodiert, erleben wir ein hohes Maß an Befriedigung – sofern wir die Explosion ausgelöst haben.



In der Ego-Perspektive ist man als Spieler in Call of Duty: WW2 mittendrin und kann persönlich in den Kriegsverlauf eingreifen.



Dice verpasst Battlefield 1 und 5 einen historisch-seriösen Anstrich, aber spielerisch sind die Mini-Feldzüge simpelster Arcade-Shooter-Spaß.

vorzurufen. Im Krieg geht es um den Kampf auf Leben und Tod. Das wiederum spricht unseren Überlebensinstinkt an und sorgt unter Umständen für den weiter oben bereits erwähnten Lustgewinn, wenn wir siegreich aus einer Schlacht hervorgehen. Dass es dabei nicht darum geht, die realen Schrecken des Krieges zu erfahren, erscheint offensichtlich. Schließlich spielen wir ja, um uns abzulenken, um Spaß zu haben, um zu gewinnen. Das wissen auch die Entwickler von Videospielen, was unter anderem die Kampagnen von Battlefield 1 und 5 verdeutlichen. Letztere scheitern nämlich furios bei dem Versuch, den Spagat zwischen Entertainment und differenzierter Darstellung realer Kriege umzusetzen. Stattdessen wirkt das Ergebnis halbherzig oder unbeholfen, etwa wenn Battlefield 1 die Namen verstor-

bener Soldaten einblendet, uns dann aber doch den Regeln eines typischen Arcade-Shooters folgen lässt.

Da es den Entwicklern und vor allem auch ihren Publishern in erster Linie darum geht, möglichst viele Einheiten ihres Spiels zu verkaufen, werden sie sich gemeinhin davor hüten, Spieler in unangenehme Situationen zu bringen oder sie gar mit schwerwiegenden moralischen Fragen zu konfrontieren.

Politik? Nicht in meinem Spiel!

Entwickler wie etwa das Ubisoft-Studio Massive berufen sich dabei gern auf den Anspruch nach Balance, die Spielern die Möglichkeit geben soll, eigene politische Vorstellungen in die Spielwelt hineinzuiinterpretieren. Eine klare Positionierung in der politischen Landschaft bezeichnete Massi-

ves COO Alf Condelius daher als »schlecht fürs Geschäft«. Aus eben diesem Grund verlaufen im Vorfeld abgegebene Versprechungen, dass ein (AAA-)Titel den Spieler vor weitreichende Entscheidungen stellen oder Fragen über gesellschaftliche Themen aufwerfen werde, auch häufig im Sande.

Aus dem Verzicht auf politische Kommentare oder dem Versuch, es möglichst vielen Spielern recht zu machen, ergeben sich vertane Chancen, wie etwa im Fall von Far Cry 5. Ben Kuchera brachte es in einem Kommentar für Polygon auf den Punkt: »Far Cry 5 will niemanden kränken, und deshalb verärgert es letztendlich jeden«, titelte Kuchera. Auch in seiner Quickscope-Kolumne für GameStar bemängelte unser Autor Rainer Sigl, dass das Anschneiden politisch brisanter Themen in Far Cry 5 »nur ein durchschaubarer und letztlich zynischer Marketinggag« sei.

Die Versuche seitens DICE, der aktuellen Gender-Debatte gerecht zu werden, indem der Weltkriegs-Shooter Battlefield 5 auch weibliche Soldaten als spielbare Charaktere anbietet, schlägt in eine ähnliche Kerbe. Damit sich ein Spiel gut verkauft, muss es möglichst vielen Spielern gefallen. Damit es möglichst vielen Spielern gefällt, muss es deren Erwartungen befriedigen und darf deshalb auch gern das tatsächliche Kriegsgeschehen verfremden und unrealistisch darstellen.

Wie wichtig es für Spieleentwickler sein kann, ihr Zielpublikum nicht mit unangenehmen Fragen zu konfrontieren, zeigt das Beispiel Spec Ops: The Line. Beim Gameplay orientierte sich der 2012 erschienene Ego-Shooter des deutschen Studios Yager Development an Genre-Standards und galt unter



Valiant Hearts bringt uns die Schrecken des Ersten Weltkriegs näher.



Far Cry 5 nutzt die Brisanz politischer und religiöser Konflikte, doch die Entwickler vermeiden es, eine echte Aussage zu treffen.



In Spec Ops: The Line verkörpern wir nicht den Helden, sondern einen Soldaten, der sich den Schrecken des Krieges ausgesetzt sieht.



Die Halo-Serie versammelt eine große Community hinter sich, die sich dem Kampf gegen die fiktiven Covenant-Aliens verschrieben hat.



Ein hoher Grad an Immersion wirkt direkt auf die Erfahrung unserer eigenen Heldentaten in Videospielen mit Kriegsthematik ein.

Kritikern gemeinhin als generisch. In Sachen Story beschritten die Entwickler jedoch einen Sonderweg und konfrontierten Spieler mit moralisch fragwürdigen Entscheidungen. Unser Charakter ist kein strahlender Held, sondern ein normaler Soldat, der nach und nach seine Menschlichkeit einbüßt – ein Happy End gibt es nicht.

Mit diesem Story-Konzept wollten die Entwickler insbesondere die Verwendung von Krieg zu Unterhaltungszwecken in Videospielen infrage stellen. Spec Ops: The Line erhielt für sein narratives Design diverse Auszeichnungen, blieb kommerziell allerdings hinter den Erwartungen zurück. Der Titel gilt als Beispiel dafür, wie Entwickler in Spielen moralische Fragen behandeln können, dabei aber häufig ein finanzielles Risiko eingehen. Spiele wie Valiant Hearts oder This War of Mine, die sich auch auf ernsthafte Art mit den Folgen des Krieges für die menschliche Psyche auseinandersetzen, erzielten bestenfalls kommerzielle Achtungserfolge.

Ablenkung durch Kriegsspiele

Bis jetzt haben wir viel darüber gesprochen, wie Videospiele unsere Faszination für Gewalt bedienen und uns unsere Machtfantasien ausleben lassen. Allerdings verdient ein Punkt, der bei der Beurteilung vom Thema Krieg in Videospielen eine wesentliche Rolle spielt, noch etwas mehr Aufmerksamkeit – nämlich der Wunsch nach Ablenkung, der in der Studie von Piwag immerhin auf Platz neun der wichtigsten Motivationsfaktoren für Spieler landete.

Die Flucht in fremde Welten und die damit einhergehende Möglichkeit zur Zerstreuung

bietet nämlich kein anderes Medium in demselben Ausmaß, wie Videospiele es vermögen. Im Gegensatz zu Büchern oder Filmen sind wir nicht passive Zuschauer, sondern greifen selbst in das Geschehen ein, das sich vor unseren Augen abspielt. Dadurch, dass wir viel stärker involviert sind, steigt auch der Grad der Interaktion und damit das Ausmaß dessen, wie stark sich unser Gehirn mit dem Medium Videospiel auseinandersetzen muss. Zwölf Stunden lang alle Special-Extended-Editions von »Der Herr der Ringe« oder alle »Star Wars«-Filme nacheinander anzuschauen, das tut sich kaum jemand freiwillig an.

Aber fast jeder passionierte Spieler hat mit Sicherheit schon mehr als einmal den berühmt-berüchtigten »Nur noch eine Run-

de/Quest/ein Level«-Effekt erlebt. Damit wir uns tatsächlich so sehr in der Spielwelt verlieren, dass wir gar nicht merken, wie viele Stunden wir schon in Skyrim, Liberty City oder Azeroth verbracht haben, braucht es aber eine Spielwelt, die dem Verlangen der Gamer nach Immersion und abwechslungsreichem Gameplay Rechnung trägt.

Der Spieler als Weltenretter

Spiele, in denen wir in einem kriegerischen Szenario die Welt retten, geben uns ein Gefühl von Sinnhaftigkeit, gepaart mit der Möglichkeit, unsere eigenen Machtfantasien quasi auf Knopfdruck zu befriedigen.

Wenn wir in der wirklichen Welt versagen, keinen Sinn in unserem realen Leben sehen oder aus anderen Gründen der Realität ent-



Für Autorin Jane McGonigal spielt die Story von Halo bei der Einordnung des (futuristischen) Kriegs-Shooters eine entscheidende Bedeutung.

fliehen wollen, empfangen uns Videospiele, insbesondere solche mit Krieg als Szenario, mit offenen Armen. In ihrem Buch »Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World« schreibt die Spieledesignerin Jane McGonigal dazu: »Spiele, die epische Rette-die-Welt-Erzählungen bieten, nutzen diese, um Spielern ein Gefühl für eine andere Art von Macht zu geben [als Spiele ohne Hintergrundstory]. Es ist die Macht, mit Sinn zu handeln: etwas zu tun, das im größeren Zusammenhang eine Rolle spielt. Die Story ist dieser größere Zusammenhang; die Handlungen des Spielers sind das, was zählt.«

Als Beispiel für diese Argumentation führt McGonigal die Videospielreihe Halo von Entwickler Bungie an. Sie zitiert einen Spieler, der erklärt, Halo sei der Beweis dafür, dass es Shooter geben kann, die über eine wirklich sinnstiftende Geschichte verfügen können. Doch Halo, schreibt McGonigal, »ist nicht nur [die] Story«, es ist eine eigene, epische Welt. Diese epische Welt wiederum inspiriere Spieler zu epischen Taten, etwa, als die Halo-3-Community im April 2009 die Summe von mehr als zehn Milliarden kollektiven Kills gegen ihren virtuellen Feind, die Covenant-Aliens, verzeichnete.

Spiele wie Halo, aber auch die Multiplayer-Hits Call of Duty und Battlefield beinhalten dementsprechend eine entscheidende Komponente, die neben der Immersion und der reinen Ablenkung an sich entscheidend für die Beantwortung der Frage sind, warum Krieg als solches eines der beliebtesten Videospiel-Themen ist: nämlich die Kombination der Möglichkeit, der Realität zu entfliehen, mit dem Wunsch nach Macht und Kontrolle, den sinnstiftenden Mechanismen eines Spiels wie Halo und schließlich mit dem Gemeinschaftsaspekt, den insbesondere Mehrspieler-Titel mit sich bringen können.

Warum Soldaten Ego-Shooter spielen

Alle diese Faktoren zusammengefasst spielen auch eine Rolle, wenn Landwirte begeistert zum Landwirtschafts-Simulator greifen – oder Soldaten Halo spielen. Denn tat-



Auf der Gamescom 2018 warb die Bundeswehr mit Videospiel-Rhetorik.

sächlich sind Ego-Shooter wie Halo, Call of Duty oder Battlefield, aber auch World of Warcraft oder Skyrim beliebte Freizeitbeschäftigungen von Soldaten, sowohl während der Ausbildung als auch im Einsatz. US-amerikanische Militärangehörige berichten immer wieder von Basen in Afghanistan und im Irak, wo sich die dort Stationierten regelmäßig die Zeit auf der Xbox vertrieben und auch kleine Wettkämpfe veranstalteten.

Die Süddeutsche veröffentlichte im Juni 2017 einen Artikel, in dem Bundeswehr-Soldaten ihre Begeisterung für Ego-Shooter erklären. Die Soldaten nutzten die Spiele zur Ablenkung und »zum Abschalten«. Hier wird der Shooter zur Therapie: Frust über ausbleibende oder fehlgeschlagene Einsätze, Langeweile, Wut, Trauer – diese Emotionen können Soldaten mit Videospielen zumindest teilweise kompensieren.

Die Erfahrung von Kontrolle, Macht und Erfolg bietet hier den geeigneten Kontrast und macht nachvollziehbar, warum Soldaten auch im Spiel ihren Beruf erleben wollen. Allerdings funktioniert das auch umgekehrt: Denn auf der diesjährigen Gamescom machte sich etwa die Bundeswehr die Kriegsspiel-Rhetorik zunutze und warb mit Sprüchen wie »Multiplayer at its best« für neue Rekruten. Die Arme löste damit eine breite Diskussion um

die Frage aus, ob derartige Werbung überhaupt ethisch vertretbar sei. Gleichzeitig zeigt sie aber, wie sehr kriegerische Spiele in der öffentlichen Debatte verankert sind.

Die Zukunft des Krieges in Videospielen

Insgesamt steht fest: Als Videospielfans müssen wir uns von Außenstehenden jede Menge Kritik gefallen lassen. Reißerische Schlagzeilen wie »Erst Skyrim-Game, dann WM-Mord – Spielte der Soldat ein Killerspiel nach?« (BILD) oder »US-Army: Rekrutenfang per Ego-Shooter« (Spiegel Online) gibt es nach wie vor. Dabei verfehlen polemisch geführte Debatten den Kern des Problems: Ähnlich wie Filme müssen auch Videospiele den schmalen Grat zwischen Unterhaltung und historischer sowie sozialer Verantwortung beschreiten. Während der Film dieser Herausforderung größtenteils mit der Trennung zwischen Unterhaltung und Aufklärung begegnet, befinden sich die Videospiele dabei noch am Anfang: Spieler wollen sich beim Ausüben ihres Hobbys nur selten mit politischen, moralischen oder gesellschaftlichen Fragen beschäftigen, und AAA-Hersteller sind börsennotierte, auf Gewinn ausgerichtete Unternehmen, die möglichst viele Exemplare eines Spiels verkaufen wollen. Trotzdem gibt es Anzeichen dafür, dass wir uns in eine richtige Richtung entwickeln.

Das zeigen unter anderem Beispiele aus den Serious Games. Diese Serious Games dienen der Lernerfahrung und kommen mittlerweile in Schulen, aber auch im medizinischen Bereich immer stärker zum Einsatz. Insbesondere in der Psychotherapie können Spiele in Kombination mit Virtual Reality neue Behandlungsmöglichkeiten eröffnen – etwa, wenn Soldaten mit einer posttraumatischen Belastungsstörung Ego-Shooter spielen, um ihre Traumata zu überwinden.

Wie auch immer wir Krieg in Spielen begegnen wollen, sollten wir aber eine Sache stets im Hinterkopf behalten: Die Popularität von Krieg wird auch in den kommenden Jahren ungebrochen bleiben. Es bleibt letztlich die Frage, was die Entwickler daraus machen – und wie wir Spieler sie durch unser Kaufverhalten dabei beeinflussen. ★



Attentat 1942 ist eines der bekanntesten Serious Games, in dem wir durch die Augen Überlebender die Nazi-Besetzung Tschechiens im Zweiten Weltkrieg erleben.