

Interaktive Propaganda

# Krieg und Spiele

Videospiele haben schon lange ihre naive Unschuld verloren. Regierungen, Militärs und Terrorpaten funktionieren die digitale Unterhaltung zu finsterner Propaganda und zweifelhaften Kriegswerkzeugen um. Wir wagen einen Blick auf die dunkle Seite der Spiele. Von Michael Förtsch

**E**s sind grausige Szenen, die seit dem Sommer 2014 regelmäßig über unsere Bildschirme flimmern. In kurzen Videos werden Menschen geköpft, erschossen oder gar bei lebendigem Leib verbrannt. Mit Turban und Tuch bekleidete Männer mit Sturmgewehren in der Hand predigen voller Pathos. Sie fordern den heiligen Dschihad, den »Tod für die Ungläubigen«. Islamischer Staat, kurz IS, nennt sich die Bewegung, die vom Nordwesten des Irak bis in den Osten Syriens für Terror und Verderben sorgt. Ihr Ziel ist es, einen fundamentalistischen und gnadenlosen Gottesstaat zu errichten, der ihrem Zerrbild des Islam entspricht; konservativ, repressiv und durch eine mindestens umstrittene Auslegung des Koran legitimiert. Ihre Mittel dazu sind Scharen von Gotteskriegeren, die mit Sturmgewehren, Schwertern und Macheten Land erkämpfen. Seine Anhänger gewinnt der Islamische Staat, so archaisch seine Lebensvorstellungen sind, jedoch auf modernste Art und Weise. Auf sozialen Netzwerken wie Facebook, Twitter, Tumblr und Instagram sind die Extremisten mit Tausenden Nutzerkonten aktiv. Mit »Dabiq« veröffentlichen sie ein eigenes PDF-Magazin und mit »Flames of War« eine reißerische Pseudo-Dokumentation im History-Channel-Stil. Fotos von Kämpfern mit Katzen im Arm, den #catsof-jihad, wurden zum bizarr-verstörenden Meme. »So wie der Islamische Staat eroberte Artilleriegeschütze gegen seine Feinde

verwendet, wendet er nun die modernen Medien gegen deren Erschaffer«, erklärt Steve Rose, Autor der britischen Zeitung The Guardian. »Sie gehen damit so professionell um wie westliche Nutzer.« Kein Wunder, denn viele von ihnen kommen mittlerweile aus Europa und den USA. Doch sind es nicht nur mehr Videos, Bilder und soziale

Netzwerke, die die Gotteskrieger instrumentalisieren, sondern auch – Videospiele.

## Schwerter und Polygone

Ein Konvoi aus Polizeiwagen und Militär-Lkws rollt eine staubige Straße entlang. Im Hintergrund ertönt ein arabisches Naschid, eine Art religiöser A-capella-Gesang. Ein



Eine Augenweide ist Under Siege, der Nachfolger von Under Ash, nicht gerade, konnte aber trotzdem bei vielen palästinensischen Spielern punkten. Dabei ist der Shooter wegen schlechter Balance an manchen Stellen kaum ohne Dutzende Tode bezwingbar.



Kuma War wird mittlerweile nicht mehr weiterentwickelt. Jedoch bot der Taktiktitel über viele Jahre regelmäßig neue Missionen, die sich an realen Konflikten orientierten – und steht weiterhin unter [www.kumawar.com](http://www.kumawar.com) zum Download bereit.

Mann mit einem AK-47 und vermummtem Gesicht ist zu sehen. Dann flackert eine Explosion auf. Die Lkws und Polizeiautos gehen in Flammen auf. »Allahu akbar«, krächzen zwei Stimmen. Schnitt. Ein verschleierter Mann zieht einen Gesetzeshüter aus seinem Wagen, schießt ihm in den Bauch. Schnitt. Ein Fadenkreuz fegt über ein Gesicht, das in einer Blutfontäne aufgeht. Diese Szenen stammen aus einem Rekrutierungsvideo des Islamischen Staates. Sie zeigen jedoch keine Aufnahmen aus einem realen Gefecht, sondern einen digitalen Angriff in Grand Theft Auto: Salil al-Sawarem, eine angebliche Modifikation für das Gangsterepos Grand Theft Auto 5, deren Untertitel so viel wie »Klang der zusammentreffenden Schwerter« bedeutet. Dazu heißt es im Video: »Die Videospiele, die ihr produziert; was ihr darin tut, tun wir auf dem Schlachtfeld!« Dabei ist zweifelhaft, ob Salil al-Sawarem wirklich eine spielbare Mod darstellt. Es ist vielmehr eine medienwirksame Montage von Szenen aus dem Online- und Singleplayer-Modus, um Schlagzeilen und Auf-

merksamkeit zu generieren. Allerdings wurde eine eigentlich unverfängliche Fan-Modifikation, das Addon HAFM ISIS, das der Militärsimulation Arma 3 spielbare IS-Kämpfer hinzufügt, dreist von der Terrororganisation gekapert und über eigene Kanäle beworben. Und dass der IS früher oder später tatsächlich selbst ein Videospiel entwickelt, ist mehr als wahrscheinlich. Außerdem finden sich derzeit in den Videos des IS Ausschnitte aus dem Crytek-Metzelspiel Ryse. Auf Bildern von IS-Kämpfern prangen die Worte »Das ist unser Call of Duty und wir respawnen in Jannah [dem Paradies]«. Die perfide Botschaft des IS ist klar: »Während ihr nur spielt, kämpfen wir wirklich. Wir bieten euch echte Action – und sterbt ihr für uns, bekommt ihr ewiges Leben.«

### Alte Propaganda in neuen Medien

»Es scheint, als hätten sie die monotonen Camcorder-Zeremonien von Bin Laden betrachtet und entschieden, dass die extremistischen Teile des Islam jetzt endlich ein schnittiges Marketing

bräuchten«, deutet Steve Rose die Strategie des IS. Und zweifelsohne stehen hinter diesem Treiben nicht nur einfach einige waffenschwingende Irre. Stattdessen hat der IS mit dem sogenannten Al Hayat Media Center eine regelrechte Public-Relations- und Werbeabteilung, die bewusst und geplant das Image der Truppe formen und attraktiv gestalten soll. Dieses Propaganda-Team übernimmt gerne Stilmerkmale der westlichen Videospiele-, Kino- und Musikvideowelt, die der IS doch eigentlich so verachtet. Markige Ansagen, Zeitlupen und Shooter-Blicke durchs Visier sollen Interesse wecken, so wie Trailer zu Videospielen und Kinofilmen. »So ziemlich alle jungen Leute spielen heute Videospiele, schauen Hollywood-Filme oder kennen sie zumindest aus sozialen Medien – egal ob diese jungen Leute aus Europa, dem Mittleren Osten oder den USA kommen«, erklärt etwa Humera Khan, die Gründerin der Denkfabrik Muflehun, die unter anderem das FBI in Sachen Terror- und

## Gekaperte Propaganda

In der Geschichte der Propagandaspiele gibt's zwei echte Sonderlinge. Nämlich Quest for Bush und Quest for Saddam. Letzteres ist ein furchtbar schlechter Ego-Shooter des Studios Petrilla Entertainment, das eigentlich nur aus dem selbsternannten US-Patrioten Jesse Petrilla besteht. Dieser hatte bereits nach dem 11. September 2001 mit Quest for Al-Qaeda recht zackig einen schrägen Shooter basierend auf der Engine von Duke Nukem 3D veröffentlicht, dessen Spieler in einer leblosen Wüstenlandschaft Hunderte von Bin-Laden-Karikaturen abknallten. Das 2003 veröffentlichte Quest for Saddam sollte eine Art geistige Fortsetzung darstellen, die sich zum Preis von 15 US-Dollar einige tausend Mal verkaufte. Drei Jahre später machte dann plötzlich Quest for Bush – auch bekannt als Night of Bush Capturing – die Runde, das auf CDs verteilt und auf einschlägigen Internetseiten zum Download angeboten wurde. Viele westliche Spieler erlebten darin ein surreales Déjà-vu.

Wo in Quest for Saddam ein Weg nach links führt und plötzlich ein Soldat wartet, da führt auch in Quest for Bush ein Weg nach links und wartet plötzlich ein Soldat. Wo in Quest for Saddam eine Kiste Deckung bietet, da steht auch in Quest for Bush eine. Klar, denn der Terror-Shooter ist nichts weiter als eine dreiste Kopie von Quest for Saddam! Die Terrorgruppe Al-Qaida hatte nur ein paar Texturen ausgetauscht, wodurch Saddam zu George W. Bush, eine Wüste zu einem Betonfeld und ein Palast zu einem Bunker wird. Bizarrr, denn dadurch mutierte der »patriotische Shooter« in den Medien plötzlich zum »terroristischen Rekrutierungswerkzeug«. Offensichtlich alles eine Frage der Perspektive. Laut Vit Sisler, Medien- und Nahost-Forscher, dürfe man dies nicht nur als simples Ummodellieren betrachten, sondern als Nachricht der Terrorgruppe: »So wie wir eure Flugzeuge als Waffen nutzen, können wir dies auch mit euren Spielen tun«, wolle Al-Qaida laut Sisler hier kommunizieren. Jesse Petrilla selbst sah das anders. Der Washington Post sagte er schlicht: »Es heißt, Nachahmung sei die höchste Form der Anerkennung. Ich fühle mich allerdings nicht anerkannt.«



In Quest for Al-Qaeda jagt man Terroristen, in Quest for Saddam den irakischen Ex-Diktator, in Quest for Bush den ehemaligen US-Präsidenten (von oben).



## Spiele unter Beobachtung

Die Geheimdienste der USA und Großbritanniens haben die Videospiele im Visier. Aber nicht nur wegen Propagandaproduktionen wie Special Force 2 oder Special Operation 85. Nein, auch World of Warcraft, Second Life und Videospieldienste wie Xbox Live, PSN oder Steam stehen unter Beobachtung. So berichtet es zumindest ein Dokument aus dem Fundus des Whistleblowers Edward Snowden. Demzufolge würden sich nämlich Terroristen auch bekannter Videospiele bedienen, um ihr gemeinsames Handeln zu koordinieren und vielleicht sogar Terroranschläge zu planen. Terrorpaten, so der Tenor des Papiers, könnten sich als Dunkelelf, Pandakrieger oder Rittersmann etwa in World of Warcraft austauschen, während die Behörden erfolglos auf Skype, Facebook, E-Mail-Servern und in Handynetzen nach ihnen fahnden. Zudem taue der Jargon vieler Online-Rollenspiele perfekt, um einen Anschlagplan zu chiffrieren, in dem man ihn schlicht als Taktik für einen Raid formuliert. Beispiel? Aus Bombenteilen werden Apexkristalle, aus einem Fluchtfahrzeug ein Greif, aus der Polizei Gnome und aus dem Terrorziel die Schwarzfelsgießerei. Ebenso würden es jedoch virtuelle Währungen in einigen Onlinegames ermöglichen, quasi unsichtbar Geld über Staatsgrenzen zu verschieben und dadurch Geschäfte wie Geldwäsche und Waffenhandel ermöglichen.

So seien einige Terroristen, aber auch »chinesische Hacker, iranische Nuklearwissenschaftler, Hisbollah- und Hamas-Mitglieder« dadurch aufgefallen, »dass sie Xbox Live, Second Live, WoW und andere GVEs [Games and Virtual Environments]« äußerst intensiv nutzten. Ob das jedoch wirklich mit Terrorismus und illegalem Tun zusammenhängt oder sie lediglich Gefallen an den virtuellen Welten finden, ist bisher vollkommen unbewiesen. Das »wahre Potenzial« von Videospiele als Terrorwerkzeug, räumt der Bericht reuig ein, müsse noch untersucht werden. Heißt: World of Warcraft oder andere Spiele als einschlägige Terrortools zu bezeichnen, wäre Unfug. Aber wenn uns der Zwerg um die Ecke verdächtig vorkommt, sind wir auf der Hut! Wer weiß, was der so vorhat?

Radikalisierungs-Prävention berät. »Sie bedienen sich dieser Stilmittel, um Aufmerksamkeit zu erhaschen und bei der Jugend einen Fuß in die Tür zu bekommen.« Das ist verstörend, aber en vogue. »So etwas ist nichts wirklich Außergewöhnliches«, bestärkt Nina Huntemann, Professorin für Medienstudien an der Suffolk University in Boston. »Videospiele und auch ihre Ästhetik dienen mittlerweile häufig als eine Form von

Marketing für die eigene Sache.« Dieses interaktive Medium und seine Darstellungsform als Propaganda zu nutzen, also als Vehikel, um Sichtweisen, Meinungen zu etablieren und die Gedankenwelt zu manipulieren – das gibt es nicht erst seit gestern.

### Der Feind ist böse!

Bereits 2002 verbreitete sich im Gazastreifen und im Westjordanland ein Spiel namens Tahta al-Hisar: Under Ash, entwickelt von syrischen Studio Akfar Media. Im Ego-

Shooter schlüpft der Spieler in die Rolle des palästinensischen Freiheitskämpfers Ahmed, der zum Spielbeginn bei einer Demonstration gemeinsam mit anderen Steine auf israelische Soldaten und Panzer wirft, die umgehend mit Schüssen antworten. Es folgt eine Flucht durch Jerusalem, woraufhin Ahmed sich dem Widerstand anschließt, um die »verderbten Zionisten« abzuwehren. Fortan wird auf dem Tempelberg, in Straßenzügen und in namenlosen Militärposten mit AK-47, M16 und M-246 auf israelische Soldaten gefeuert. Ganz ähnlich der Nachfolger Tahta al-Hisar: Under Siege, in dem erneut aus Sicht von Ahmed angeblich »echte Kriegsgeschichten« zwischen 1978 und 2004 durchlebt werden. »Hier vermischen sich gezielt Realität und Fiktion«, erklärt Vit Sisler, Medien- und Nahostforscher. Und tatsächlich wechseln sich in den Shootern recht authentisch nachgestellte Begebenheiten wie der Anschlag des jüdischen Extremisten Baruch Goldstein, der 1994 während eines Morgengebets in Hebron 29 Muslime erschoss, mit stark verfremdeten oder erfundenen Gefechten in jüdischen Siedlungen, einem »zionistischen Todesknast« und dem Hauptquartier der israelischen Streitkräfte ab. Qualitativ wirken beide Shooter amateurhaft, optisch sind sie trist, der Schwierigkeitsgrad schwankt stark, und auch Spannung mag sich in der Revolutionsgeschichte nicht entfalten. Dennoch, sagt der Entwickler Radwan Kasmiya, seien die Shooter ein »Ruf nach Gerechtigkeit« für das Volk der Palästinenser, das »seit Jahrzehnten geknechtet, gefoltert und getötet« werde. Ohne Zweifel: Der Nahost-Konflikt ist kompliziert, wir wollen uns nicht anmaßen, mit dem Finger auf Schuldige zu zeigen. Und auch das Elend im Gazastreifen lässt sich nicht leugnen. Allerdings zeichnen die Ego-Shooter ein einseitiges, ideologisch verbrämtes Zerrbild. Sie porträtieren Israel als übermächtigen und skrupellosen Tyrannen – und seine Soldaten als hemmungslose Mörder. Dass man den Konflikt auch darstellen kann, ohne Wut zu schüren, haben unter anderem Serious Games wie PeaceMaker gezeigt, in dem man als Regierungschef Israels oder der palästinensischen Autonomiebehörde eine friedliche Zwei-Staaten-Lösung erarbeitet.

## Propagandaspiele



Nicht mal langweilig, sondern sogar recht beeindruckend inszeniert ist Special Operation 85, das vom Verband Iranischer Hochschulen in Auftrag gegeben wurde. Im 2007 erschienenen Shooter muss ein iranischer Geheimagent gekidnappte Atomwissenschaftler befreien.



Die beiden Ego-Shooter drehen sich um den Konflikt zwischen Palästina und Israel. In Under Ash erwächst ein junger Palästinenser vom Steinewerfer zum Widerstandskämpfer. In Under Siege stellt er sich Gefechten, die lose realen Geschehnissen nachempfunden sind.



Das wohl bekannteste Propagandaspiel lässt als US-Soldat eine Grundausbildung und anschließend Mehrspielergefechte im Stile von Call of Duty und Battlefield absolvieren. Erstmals 2002 erschienen wird der PC-Shooter bis heute kontinuierlich weiterentwickelt.



Der chinesische Mehrspieler-Shooter Glorious Mission Online ist gleich im doppelten Sinne Propaganda. Denn zur Hebung der Moral durften Soldaten den Shooter noch vor der offiziellen Veröffentlichung spielen, woraufhin er jedoch binnen weniger Tage als Raubkopie auf chinesischen Websites auftauchte. Mittlerweile ist das Game für alle Spieler zugänglich.



### Wir sind gut

Noch zweifelhafter ist die Intention bei den Ego-Shootern Special Force: Al-Quwwa al-Khasa und Special Force 2: Al-Wa'd as-Sadiq. Die PC-Shooter aus den Jahren 2003 und 2007 wurden von der libanesischen Hisbollah in Auftrag gegeben, einer Miliz, die seit dem Libanonkrieg von 1982 immer wieder Auseinandersetzungen mit Israel ausgefochten hat. Beide Titel lassen ihre Spieler als Kämpfer des »glorreichen Hisbollah-Widerstands« in Canyons, Wüstenregionen und zerbombten Dörfern gegen die israelische Armee zu Felde ziehen. Dabei orientieren sich die Spiele stark an Call of Duty, Delta Force und Medal of Honor, inszenieren he-

roische Momente, streuen Fahrsequenzen und Videoclips von realen Gefechten ein und lassen die Spieler Militärtrainings absolvieren, bei denen auf den israelischen Ex-Premier Ariel Sharon gefeuert wird. Die Shooter sind durchaus semiprofessionell gestaltet und grafisch akzeptabel. So setzt Special Force 2 – ohne Erlaubnis und Lizenz – als Unterbau auf den deutschen Shooter Far Cry. Zu ihrem Erscheinen wurden die Games im Internet angeboten, kostenlos auf CDs verteilt oder billig in kleinen Läden verkauft. Eine Taktik, die schon dem iranischen Revolutionsführer Ajatollah Khomeini zum Erfolg verhalf, der seine Reden auf Kassetten aufnahm, zum Kopieren aufrief und so letztlich

Zehntausende erreichte. So wollte auch die Hisbollah möglichst viele junge Menschen ansprechen und ihnen ihr Selbstbild präsentieren. »Die Hisbollah inszeniert sich hier als für die Freiheit kämpfende Eliteorganisation«, umreißt Medienforscher Vit Sisler das Image, das die Milizionäre mit ihren Spielen etablieren wollen. »Hier werden Mythen von unbesiegbaren Kämpfern aufgebaut, Militante als Helden verehrt und die Gefallenen zu Märtyrern erklärt.« Unübersehbar sind der Pathos und das klare Feindbild. Die Soldaten Israels und ihre Verbündeten werden als »zionistische Kräfte« beschimpft; der Krieg in Texten und Zwischensequenzen als unanfechtbare Notwendigkeit und die Hisbollah



Angeblich steckt die CIA hinter diesem Spiel. Das macht den Taktik-Shooter aber weder besser noch schlechter. Hier werden Militäreinsätze rund um die Welt nachgespielt. Vor allem die spielbare Erschießung Bin Ladens und der Fang Saddam Husseins sorgten für Trübel.



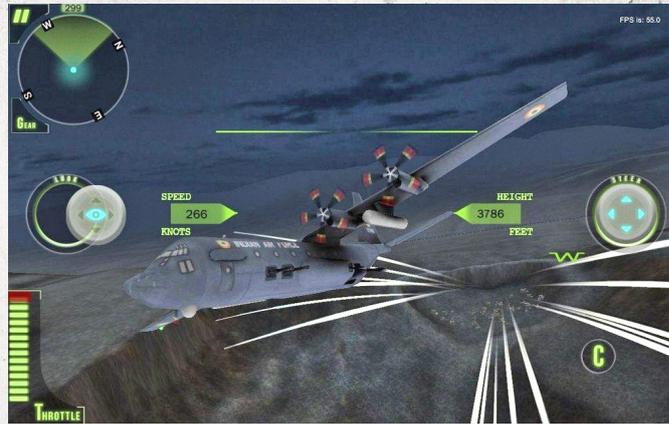
Recht sinnfrei, aber immerhin sorgte Beating up Rat LMB für internationale Medienaufmerksamkeit. In diesem nordkoreanischen Webgame geht's schlicht darum, dem südkoreanischen Präsidenten Lee Myung-bak auf die Rübe zu kloppen.



Die beiden Special-Force-Games sind quasi das Call of Duty der Hisbollah-Miliz. Im Stile westlicher Shooter werden Gefechte gegen Israel inszeniert. Baller- und Fahrsequenzen wechseln sich ab, während Mut, Aufopferung und Märtyrertum gepredigt werden.



Spiele wie Desert Strike: Return to the Gulf wurden vielfach als Propaganda bezeichnet, waren aber nur erfolgreiche Versuche, den Golfkrieg in bare Münze umzusetzen. Das US-Militär hatte nichts damit zu tun.



Finstere Propaganda kann man Guardians of the Skies nicht unterstellen. Dennoch versucht die indische Luftwaffe, mit dem Actiontitel für iOS und Android Jugendliche für den Pilotendienst zu begeistern.

als Gottes Werkzeug propagiert. Tote Milizionäre erwarde das Paradies, von Aufopferung und Verpflichtung ist die Rede. Anders als bei Under Ash und Under Siege möchte man hier nicht einfach nur Israel dämonisieren. Der Gedanke, der sich bei den Spielern festsetzen soll, lautet ebenso: »Nur mit uns kannst du gewinnen und Gottes Werk tun! Hier wirst du ein Held, ein Freiheitskämpfer!« Aber wirkt so etwas, kann derartige Propaganda neue Kämpfer requirieren?

### Nein, Spiele machen nicht böse!

Laut Humera Khan lassen sich mit Spielen wie auch mit Bildern und Filmen durchaus bereits bestehende Einstellungen und Vorurteile verstärken. »Junge Menschen, um die herum ein Krieg tobt, können dadurch animiert werden, aktiv zu werden und Partei zu ergreifen«, meint Humera Khan. »Und ein junger Mann, der sich in seinem Land verloren fühlt, der keinen Job bekommt, seine Eltern als furchtbare Spießer betrachtet und Frust schiebt, der kann das Bild des »Freiheitskämpfers« als durchaus attraktiv empfinden.« Denn sowohl Hisbollah als auch IS und andere werben natürlich nicht mit echtem Krieg und Blutvergießen, sondern versprechen vielmehr Abenteuer, Gemeinschaft, klare Strukturen, Macht und ein konkretes Lebensziel. Sei es das Mantra »Wir bekämpfen die Ungläubigen« des IS oder das »Wir sind die letzte Bastion gegen die Tyrannei« der Hisbollah. Aber einen mehr oder minder

stabilen Menschen in gefestigten Verhältnissen kann ein Videospiele ganz sicher nicht ohne weiteres zum Terroristen machen. »Ein Videospiele wie auch sonstige Propaganda alleine ist nicht im Stande, eine ideologische Perspektive derart schlagartig zu verändern«, bestätigt etwa die Medienexpertin Nina Huntemann. Das hätten mittlerweile auch so einige propagandistische Organe erkannt und benutzten Videospiele nun viel mehr, um »bestehende Einstellungen, Ideologien, Systeme und Glaubenssysteme zu stabilisieren und zu schützen.« Im Iran sind regierungsnah und muslimische Institutionen beispielsweise bemüht, bei Teenagern, die seit Jahrzehnten gepflegte Skepsis gegenüber dem Westen, allen voran den USA, nicht bröckeln zu lassen. Denn genau dies droht seit den 2000er Jahren dank der wachsenden Beliebtheit von Internet, TV-Serien und Videospiele.

### Spiele für echte Spieler?

»Der Iran ist anders, als ihn sich viele vorstellen«, klärt Vit Sisler auf. »Dank gigantischer Erdöl- und Gasvorkommen ist er ein sehr wohlhabendes und technologisch modernes Land. Die Leute haben Flachbildfernseher, Smartphones, schnelles Internet.« Daher fanden vor allem nach dem Jahrtausendwechsel rasch Spiele wie Counter-Strike, Half-Life, Call of Duty und Battlefield den Weg ins Leben der jungen Iraner. Diese Spiele lieferten einen Blick auf den Westen, der

so gänzlich anders war als jener, den die Regierung unter Führung des damaligen Präsidenten Mahmud Ahmadinedschad predigte. Der iranische Regierungs- und Kulturapparat wollte mit Eigenproduktionen dagegen halten. »Wenn sie schon Videospiele spielen, dann unsere«, lautete der Gedanke. Eines der Ergebnisse war Special Operation 85: Hostage Rescue, auch Special Operations 85: Amaliyat-e Vizeh genannt. Erdacht von der Union of Islamic Student Societies, einer quasi staatlich absegneten Studentenvereinigung, wurde es von einem lose zusammengewürfelten Team entwickelt und 2007 unter großem Tamtam für den PC veröffentlicht. In Special Operations 85 geht's darum, im Call-of-Duty-Stil entführte iranische Nuklearwissenschaftler, das Ehepaar Saeed und Maryam, aus den Klauen der USA zu befreien. Denn die Imperialisten haben – wie's nun mal laut der iranischen Propaganda deren Art ist – das Paar auf einer Pilgerreise abgefangen und in einen israelischen Geheimknastr verfrachtet. Deshalb muss nun der Spieler als iranisches James-Bond-Pendant namens Bahram Nasseri ran.

### Die bösen Israelis?

Dabei wirkt das acht Level umfassende Special Operations 85 durchaus packend inszeniert, wenngleich optisch im Vergleich zu zeitgleich veröffentlichten Genre-Kollegen wie Battlefield 2142 oder Call of Duty 4: Modern Warfare auch etwas retro. Schie-

### Glorious Mission Online



Optisch ist das chinesische America's-Army-Pendant wohl mit eines der beeindruckendsten Propaganda-Werke. Ähnlich Call of Duty oder eben America's Army tritt die chinesische Armee im Mehrspielergefächten gegen namenlose Gegner an. Durchaus Spaßig.

### Anti-Japan War Online



Im Gegensatz zu Glorious Mission Online wird dieses Game von der Chinesischen Liga der Jungkommunisten finanziert. Entwickelt von der Firma PowerNet geht's in dem Online-Taktikspiel darum, die Invasion Chinas durch japanische Truppen zu verhindern.

### Guardians of the Skies



Abgesehen vom Titel mag das Smartphone-Spielchen der indischen Luftwaffe durchaus unterhalten. Mit Kampfjet und Hubschrauber werden hier mal fremde Flugzeuge und Bodentruppen abgeschossen, aber ebenso Überlebende einer Katastrophe gerettet.

## Spiele fürs Militär

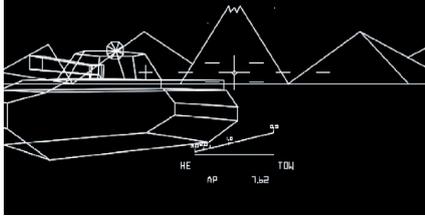
Lehren America's Army, Special Operation 85 oder Call of Duty, wie man mit Sturmgewehren schießt und Menschen ermordet? Sind sie Tötungssimulatoren? Nein, das ist Unsinn. Alleine schon, da man mit Maus und Tastatur wohl kaum die Handhabung einer echten Waffe simulieren und das Zielen trainieren kann. Dennoch sind Videospiele aber nicht nur als Propaganda für die Armee interessant. »Seit Jahrzehnten versucht das Militär Videospiele-Technologie für sich nutzbar zu machen«, sagt Nina Huntemann, Professorin an der Suffolk University in Boston. Schon im Dezember 1980 beauftragt die US-Armee den Spiele-Giganten Atari damit, ein Trainingsprogramm für Schützen des Bradley-Panzers zu entwerfen. Eine Unternehmung, die viele Atari-Entwickler als moralisch fragwürdig empfanden. Dennoch entstand eine seinerzeit technisch aufwändige Schieß- und Zieltrainingssimulation auf Basis des legendären 3D-Vektor-Panzer-Spiels Battlezone, das als Army Battlezone oder The Bradley Trainer bekannt wurde.

Ab Mitte der 80er Jahre und den frühen 90ern begannen die Defense Advanced Research Projects Agency – kurz DARPA, die Behörde für Forschung und Entwicklung der US-Streitkräfte – als auch Gruppen wie das Automated Information Systems Office, das Potenzial des damals noch jungen Mediums und der virtuellen Welten für die militärische Nutzung weiter zu ergründen. Heraus kam dabei im Jahre 1996 etwa Marine Doom, eine abgewandelte Version von Doom 2. »Das Militär erkannte, dass die Technologie der Videospiele-Entwickler sie überholt hatte«, weiß Huntemann. »Daher begann man, teilweise einfach normale Videospiele zweckzuentfremden.« Marine Doom diente etwa als computergestützter Simulator, um das militärische Denken und gezielte Treffen von Entscheidungen zu forcieren. Als Soldat durchlebt man hier nämlich mehr oder minder realistisch angelegte Szenarien und muss im Team gemeinsam feindliche Bunkeranlagen stürmen.

Ebenso um Taktik und Koordination ging es beim Projekt C4 der »Science & Technology«-Abteilung der US Army. In Kooperation mit dem für Mercenaries bekannten Entwickler Pandemic Studios entstand dabei das Taktikspiel Full Spectrum Warrior, das 2004 zusätzlich zur Militär-auch in einer Zivil-Fassung für PC, Xbox und PlayStation 2 erschien. Zwar wurde es vom Militär selbst nur kurzzeitig genutzt, da es nicht realistisch genug war, dient heute jedoch Militärpsychologen bei der Behandlung von traumatisierten Soldaten. Andere folgten dem Beispiel der Vereinigten Staaten, etwa das Rüstungsunternehmen Qinetiq, das früher als Forschungslabor des britischen Verteidigungsministeriums agierte. Qinetiq entwickelte um das Jahr 2000 für die Armee des Vereinigten Königreichs das Dismounted Infantry Virtual Environment – kurz

ßen, Deckung suchen, linear durch Umgebungen wie Gefängnisse und Straßen stürmen: Das ist spaßig, zackig und bietet Abwechslung. Mehr als offensichtlich wird dabei allerdings der Hintergedanke der Produktion. Denn neben dem eigentlichen Auftrag wird noch eine fiese Verschwörung Israels gegen den Iran aufgedeckt und werden Gefangene befreit, die seit 1982 von »den Zionisten« eingekerkert waren. »In diesem Spiel werben wir nicht für Terrorismus und Gewalt. Wir werben für Selbstlosigkeit, Hingabe und die Verteidigung unseres Landes«, erklärte Mohammad Taghi Fakhrian, Generalsekretär der Studentenunion bei der Enthüllung des Spiels, die von staatlichen TV-Anstalten übertragen wurde. In Wahrheit, meint Vit Sisler, zeichne der

### The Bradley Trainer



### Steel Beasts



### VRP MIL



### Full Spectrum Warrior



### Marine Doom



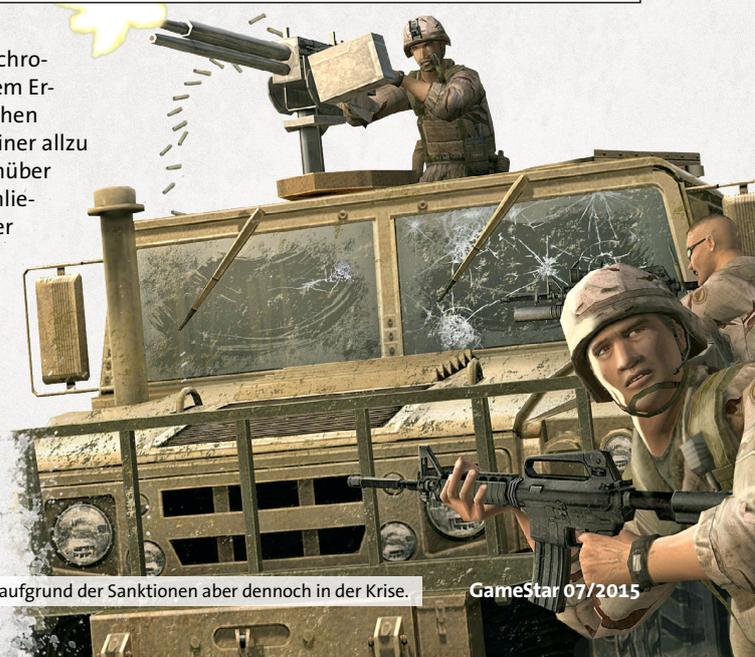
### VBS3



DIVE: ein Kriegsspiel, das realistische Gefechtssituationen nachstellt. Es basierte auf Half-Life. Hiermit sollte schlicht die Reaktionszeit und Auffassungsgabe von Rekruten gesteigert werden. Angeblich mit Erfolg.

Doch nicht immer muss ein Spiel gekapert und umgebaut werden, um dem Militär zu genügen. Im Jahr 2000 wurde etwa Steel Beasts durch das Studio Esim veröffentlicht. Der komplexe Panzersimulator für PC wurde laut den Entwicklern schnell von Armeen rund um den Globus gekauft und eingesetzt: Finnland, Dänemark, Schweden, Norwegen und Kanada. Zudem veröffentlichten Bohemia Interactive, die Macher von Operation Flashpoint und Arma, mittlerweile auch »offizielle« Militärfassungen ihrer Spiele. So kam im Juni 2014 die dritte Fassung von Virtual Battlespace (VBS3) auf den Markt, das auf der Militärsimulation Arma 3 basiert und aktuell von der US-Armee, der brasilianischen Armee, der französischen Luftwaffe und einigen US-Militärschulen eingesetzt. Allerdings geht's nicht immer nur ums Schießen. »Derartige Spiele helfen Soldaten heute, unterschiedlichste Fähigkeiten zu steigern«, meint Huntemann, »darunter auch Erste Hilfe, Wartungsarbeiten und das Fliegen von Drohnen.« Das kleine Studio Alelo etwa entwickelt für das US-Militär das Trainingsprogramm VRP MIL, eine Art Rollenspiel-Mod für VBS3. Darin lernen Soldaten wichtige Phrasen und Gesten fremder Sprachen, um im Kriegsgebiet besser mit Einheimischen kommunizieren zu können.

Iran-Shooter aber ein anachronistisches Weltbild, das dem Erhalt einer protektionistischen Regierung dient, die sich einer allzu freizügigen Öffnung gegenüber der westlichen Welt verschließen will. »Der Iran wird hier als das unschuldige, aber wehrhafte Opfer präsentiert, das von intriganten Feinden umzingelt ist«, so Sisler. Special Operations 85 soll eine Antwort auf die Spiele sein, die den Iran über Umwege, quasi als Querschläger erreicht haben. Dennoch verkaufte





Shooter wie Medal of Honor: Warfighter glorifizieren das US-Militär zwar, aber das recht freiwillig. Jedoch werden heute ganz selbstverständlich ehemalige oder aktive Soldaten in die Entwicklung solcher Spiele einbezogen, um realitätsnahe Erlebnisse zu bieten.

sich die Eigenproduktion dank Werbung und Berichterstattung zehntausendfach. Ein Riesenerfolg, der zur Gründung der Iran National Foundation of Computer Game führte, einer Förderbehörde für die Entwicklung von »moralischen und gesellschaftsstützenden Videospielen«.

### Iran, eine Videospieldation?

Durch die Förderprogramme hat sich im Iran derweil eine durchaus lebendige Spielbranche entwickelt, die zwar vielfach westliche Erfolgskonzepte kopiert, aber da-

bei durchaus kreativ vorgeht – und gleichzeitig der Obrigkeit gefällig ist. Dabei kommen äußerst professionelle Produktionen heraus, etwa der Battlefield-Klon Breaking the Siege of Abadan, der die fast einjährige Schlacht zwischen dem Iran und dem Irak um die Stadt Abadan nachstellt. Aber ebenso Sara's New Life, ein Open-World-Spielchen um eine Studentin, die sich an einer Uni zurechtfinden, ihre Finanzen managen, Probleme mit Kommilitonen lösen und »ihre Sittlichkeit wahren« muss. Oder der durchaus imposante Third-Person-Shooter

The Dark Phantom: Dawn Of Darkness, dessen bandagierter Held, der Engel der Gerechtigkeit, verdächtig an den Protagonisten aus Darkman oder Rorschach aus Watchmen erinnert. Hier müssen in Gears-of-War-Manier fiese Kriminelle und verschwörerische Revolutionäre erledigt werden, die eine fiktive Comidemetropole ins Chaos zu stürzen drohen. Im Point&Click-Abenteuer The Awakening: Burning Ashes hingegen wird der Student Ali durch das »von Gewalt und Gesetzlosigkeit« durchtränkte Tunesien geführt und kommt dabei einem finsternen Plan auf die Spur. »Das ist keine Propaganda im klassischen Sinn, das zu behaupten, wäre falsch«, meint Huntemann. »Es sind aber durchaus Medien, die an konservative Werte, Heimatgefühl und Nationalstolz appellieren und regierungskritische Bewegungen hinterfragen.«

### Kommt und greift zur Waffe

Viele Gruppen und Regierungen im Mittleren Osten, weiß der Forscher Vit Sisler, glauben fest an die indoktrinierende beziehungsweise lenkende und belehrende Wirkung der Videospiele. Und diese hinken in ihren Mechaniken, der Grafik und Inszenierung westlichen Produktionen immer weniger hinterher. Wie ein von Whistleblower Edward Snowden enthülltes Dokument aus dem Jahr 2007 beschreibt, betrachten die USA diesen zunehmenden Einsatz von Videospielen mit großem Argwohn und Besorgnis. Den US-amerikanischen und britischen Geheimdiensten zufolge sind Titel wie

## Machen uns Spiele zu Mördern?

»Es ist kaum zu bestreiten, dass Ego-Shooter-Spiele auf die narzisstischen Neigungen ihrer Nutzer setzen: die ›Ich gegen die Welt‹-Haltung, die Unbesiegbarkheitsphantasie, die Gefahrsucht«, schrieb der Philosoph und Autor Guillaume Paoli Anfang 2015 in einem Beitrag für die Frankfurter Allgemeine Zeitung. Er ist der Meinung, Videospiele können Kinder und Jugendliche zu Mördern und Terroristen machen. »Ist es wirklich der Islam, zu dem sich jugendliche Terroristen bekennen? Oder nicht vielmehr die Religion der Ego-Shooter und cool geübter Aggression?«, so Guillaume Paoli. Kann das wirklich sein? Ein pauschales »Nein!«, wäre eine tolle Antwort. Aber auch eine nicht gänzlich richtige, denn es ist komplizierter.

»Bestimmte Filme, Musik und Spiele versuchen Krieg mit Actionszenen und markigen Sprüchen als eine spaßige Veranstaltung für Heranwachsende zu verkaufen«, sagt uns Medienforscherin Nina Huntemann im Gespräch. »Aber Spiele selbst stiften niemanden zum Töten an oder können uns das Töten antrainieren.« Tatsache ist: Es gab und gibt immer wieder Studien, die äußerst widersprüchliche Ergebnisse dazu präsentieren, ob reißerische Ego-Shooter wie Call of Duty und blutige Actiontitel wie God of War, die Hemmschwelle für Gewalttaten sen-



ken. »Es gibt keine widerspruchsfreien empirischen Belege, dass Videospiele Menschen zur Gewalttaten treiben«, bestärkt Huntemann. Eine Aussage, die auch eine 20 Jahre umfassende Langzeitstudie des Psychologen Christopher Ferguson von 2014 stützt, der nicht nur keinen Zusammenhang zwischen Gewalt und Videospielen entdecken konnte, sondern gar einen Anstieg von Gewalt in den Medien mit einem gleichzeitigen Rückgang von Gewalt in der wirklichen Welt attestiert.

Insgesamt, so ein weitgehender Konsens, kann es passieren, dass sich psychisch labile und auf Gewalt fixierte Personen, Spiele suchen, die ihrer Neigung entsprechen und in denen sie ihre Fantasien ausleben können. Doch reicht das nicht mehr, brechen sich das angestaute Gewaltpotenzial, der Frust und Hass im wahren Leben eine Bahn. Anders gesagt: Spiele, so unreflektiert sie Gewalt auch präsentieren und inszenieren, produzieren keine Gewalttäter. Vielmehr suchen Gewalttäter gezielt gewalthaltige Spiele. Ganz spurlos gehen brutale Spiele allerdings an niemandem vorbei. »Es gibt Nachweise, dass gewalthaltige Medien, eben auch Videospiele, Menschen für Gewalt und ihre Folgen desensibilisieren können«, räumt Huntemann ein. Heißt: Wer Tag ein, Tag aus virtuelle oder fiktive Gewalt konsumiert, kann seinem Einfühlungsvermögen schaden. Also hin und wieder statt Call of Duty eine Runde Cities: Skylines zu spielen, kann man durchaus befürworten.





Grafisch war das iranische Special Operation 85 zum Zeitpunkt seines Erscheinens kein Meilenstein, aber durchaus aufwändig. Dazu erzählt es eine James-Bond-Story, in der die USA und Israel die bösen Verschwörer sind – für westliche Spieler ein durchaus unverbrauchtes Szenario.

Special Force 2 nämlich durchaus effektiv darin, »Geldspenden an terroristische Organisationen« wie die Hisbollah-Miliz zu generieren – insbesondere im Vergleich mit altmodischen Videoclips oder Flugblättern. Zudem würden die Spiele von »Terrorgruppen oder deren Sympathisanten genutzt, um den wahren historischen Kontext zu verzerren, Gegner zu dämonisieren und den moralischen Kompass [potenzieller Unterstützer] zu stören«. Vor allem jedoch würden die Spiele als »Rekrutierungswerkzeug« genutzt, um neue Krieger und Mitstreiter anzuwerben. Dass das funktioniert, so verrät das Geheimdokument, »hat sich durch die Vereinigten Staaten bereits bewiesen.« Während die USA nämlich mit Unmut betrachtet, wie andere Nationen und Gruppierungen Videospiele instrumentalisieren, haben sie selbst das Videospiele als Propagandawerkzeug etabliert.

### Wer hat's erfunden?

»Der Iran, IS und andere nutzen nur den Weg, den die USA bereits vor Jahrzehnten bereitet haben«, betont Nina Huntemann, amerikanische Professorin für Medienstudien. Das bekannteste US-Propagandaspiel ist America's Army, die kostenfreie Ego-Shooter-Reihe für PC, die auch einige Auskopplungen für Konsole erfuhr. Erdacht hat sie einst Colonel Casey Wardynski, Wirtschaftswissenschaftler und Professor an der Militärakademie West Point. Um die Jahrtausendwende hatte er den Führungskräften der Abteilung für Nachwuchsgewinnung der US-Army ein Videospiele als »zeitgemäße

Kommunikationsstrategie« für die »beste Landstreitmacht der Welt« vorgeschlagen. Realistisch, kostenlos und gemeinsam online spielbar sollte das seinerzeit als »Army Game Project« gehandelte Ballerspiel sein. So könne das US-Militär viele Jugendlichen erreichen, die nie freiwillig einen Fuß in ein Rekrutierungsbüro setzen würden. Die erste Fassung, America's Army: Recon, erschien am 4. Juli 2002 für PC, übrigens mit Unterstützung des Unreal- und Gears-of-War-Machers Epic Games. »Die Jungs von der Armee kamen auf uns zu und fragten, ob wir Teams kennen, die ein Videospiel für ein Rekrutierungsprojekt entwickeln könnten«, sagte einst Mike Capps, der ehemalige Chef von Epic Games und Produzent des ersten America's Army. »Wir meinen: Aber sicher doch. Wir machen das!«

### Die USA verlieren nie

Das Ego-Shooter-Projekt der US-Army besteht hauptsächlich aus einer Mehrspieler-Ballerei vergleichbar dem Multiplayermodus von Call of Duty und Battlefield. Auf mehreren Karten müssen je zwei Teams bestimmte Aufträge erfüllen, dabei taktisch agieren und kooperieren. Ebenso wird der Spieler aber zum Beginn durch eine komplette virtuelle Grundausbildung geschleift, in der er etwa die Aufgaben eines Sanitäters kennenlernt. Aber auch Militärgeschichte, Waffenkunde und andere Fachbereiche können und müssen die Spieler über sich ergehen lassen. Denn hier sollen die potenziellen Rekruten mit dem Wertesystem und der Ausrüstung der US-Streitkräfte vertraut gemacht werden; cool, aber hart präsentiert sich die US-Army hierbei. Auch sonst ist vieles realistischer als bei der kommerziellen Konkurrenz: Angeschossene Soldaten können verbluten, Sanitäter können Verwundete versorgen, aber nicht komplett heilen, und verletzte



Zur Entwicklung von Special Force 2 nutzte die Hisbollah-Miliz ohne Einwilligung den Ego-Shooter Far Cry als technische Basis. Level, Menüs und Zwischensequenzen wurden ausgetauscht, die Originalwaffen hingegen blieben erhalten.

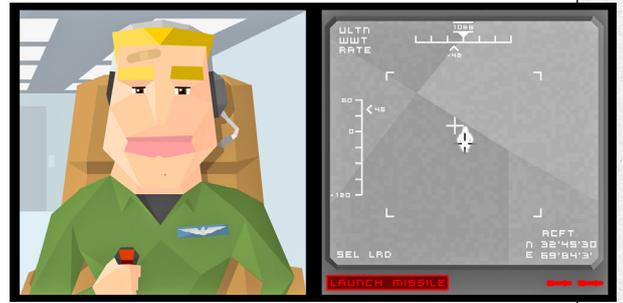
Schützen zittern stark. Merkwürdig nur: sonderlich viel Blut, Schmerzensschreie oder abgeschossene Körperteile gibt's nicht. Auch steht der Spieler immer auf der Seite der US-Armee, das rivalisierende Team wird als Verbund von Klischeeterroristen oder mittelöstlichen Soldaten dargestellt. Die US Army gewinnt also immer! Seit seinem Erscheinen wird das Spiel gehegt und gepflegt. Insgesamt gibt's bislang über 40 Fassungen, die mal mehr, mal weniger große Neuerungen brachten. Vor allem grafisch wird America's Army auf aktuellem Stand gehalten. Dazu wurden nach und nach Spezialeinheiten integriert, ein Missionseditor und ein Rankingsystem eingeführt und vieles, vieles mehr. Das ließ sich die Streitmacht bislang über 30 Millionen US-Dollar kosten – angeblich mit Erfolg.

### Es wirkt

Knapp 28 Prozent aller amerikanischen America's-Army-Spieler sollen sich nach dem Spielen zumindest genauer über die Armee informieren. Insgesamt brächten das Hauptspiel und seine Auskopplungen wie Rise of a Soldier für Xbox und Special Operations für Smartphones 300 bis 400 zusätzlich Rekruten pro Jahr. »Ein Videospiele kann durchaus erfolgreich eine Organisation bewerben, Gefühl, Nähe und Interesse wecken«, bekräftigt Nina Huntmann. Eine Auffassung, die das Massachusetts Institute of Technology 2008 mit einer Untersuchung stützte, laut der »das America's-Army-Spiel einen stärkeren [psychologischen] Einfluss auf potenzielle Rekruten habe als alle anderen Werbeformen der Armees zusammengekommen.« Nicht verwunderlich also, dass sich sukzessive auch andere große Nationen das Modell anschauen. Zuvorderst die Volksbefreiungsarmee Chinas. Die hat gemeinsam mit dem Entwickler Giant Interactive Group im Juli 2013 Glorious Mission Online gestartet, einen dank Unreal Engine 3 grafisch durchaus ansehnlichen Ego-Shooter im America's-Army-Stil, in dem der Spieler in der Uniform der chinesischen Armee die umstrittene Diaoyu-Inselgruppe gegen einfallende, aber

## Antikriegsspiele

Neben Spielen, die ein positives, heroisches Soldatenbild zeichnen, gibt's auch solche, die das genaue Gegenteil bewirken sollen. Neben bekannten Vertretern wie dem Antikriegs-Actiontitel Spec Ops: The Line und der bedrückenden Überlebenssimulation This War of Mine sind darunter auch zahlreiche Indie-Titel. Beispielsweise das Browserspiel Unmanned, in dem man einen amerikanischen Drohnenpiloten verkörpert. Der führt ein ganz normales Leben: Während er Menschen gelangweilt per Knopfdruck in die Luft jagt, flirtet er mit der Kollegin, morgens trällert er im Auto, abends zockt er mit seinem Sohn »Duty Call 2«. Und doch schläft er irgendwie schlecht – ein Lehrstück über die erschreckende Banalität des ferngesteuerten Tötens.



In Unmanned verkörpern wir einen Drohnenpiloten.

nicht näher beschriebene Angreifer verteidigt. Dabei wird unzweifelhaft viel Detailarbeit geleistet, um die Handhabung von Waffen wie dem Sturmgewehr QBZ-95 und dem Scharfschützengewehr QBU-88 akkurat darzustellen. Die eigene Spielfigur lässt sich dazu optisch anpassen und mit Gadgets und Waffen ausrüsten. Das Spiel solle durchaus erfolgreich sein und Millionen Spieler begeistern, behaupten chinesische Quellen. Ob es jedoch auch chinesische Jugendliche in die Armee zieht, dazu sind keine Angaben zu finden. Auch Russland plant derzeit angeblich einen eigenen Rekrutierungs-Shooter. Und die indische Luftwaffe buhlt immerhin mit dem Arcade-Flugkampfspiel Guardians of the Skies um Nachwuchs.

### Propaganda der CIA?

Nicht immer sind Propaganda-Spiele aber so einfach erkennbar. Seit 2004 entwickelt das in New York ansässige Studio Kuma Reality Games beispielsweise die kostenfreie PC-Taktik-Shooter-Saga Kuma War. In etliche Episoden werden jeweils reale kriegerische Auseinandersetzungen und Einsätze von US-Militärs sowie Spezialeinheiten anderer Nationen für Einzel- wie Mehrspieler-Partien nachgestellt. Darunter Schlachten in Af-

ghanistan, Iran, Vietnam und Schläge gegen Drogenkartelle in Mexiko. Besonders bekannt wurde unter anderem die virtuelle Version des Gefechtes, in dem die Söhne Saddam Husseins getötet wurden, der Sturz von Sirte, bei dem der libysche Diktator Muammar al-Gaddafi starb, sowie die Geheimmission der amerikanischen Navy Seals, bei der Osama Bin Laden erschossen wurde. Dabei waren die Missionen stets merkwürdig akkurat nachgezeichnet, teils mit Interviews von Experten oder gar Teilnehmern der Konflikte versehen, was schon früh Spekulationen über eventuelle Militärverbindungen des Studios aufkommen ließ. Und tatsächlich soll der ehemalige US-Soldat und vermeintliche CIA-Spion Amir Mirza Hekmati, der im Iran festgenommen und verurteilt wurde, ausgeplaudert haben, dass Kuma Reality Games eine Scheinfirma des US-Geheimdienstes CIA sei und mit der US-Militärforschungsbehörde DARPA zusammenarbeite. Die Spieschmiede, so wurde Hekmati von iranischen Medien zitiert, »erhielt Geld von der CIA, um Filme und Spiele zu produzieren, die die Sicht der Öffentlichkeit auf den Mittleren Osten manipulieren sollen«. Ob das wahr ist? Echte Beweise gibt's dafür zwar nicht. Überraschen würde es allerdings ebenso wenig.

### Wie in der Zukunft

Aber was ist eigentlich mit Spielen wie Call of Duty, Medal of Honor und Battlefield, deren Titel sich in »Ruf der Pflicht«, »Ehrenmedaille« und »Schlachtfeld« übersetzen? Darin steht die westliche Welt meist einem Aggressor aus Russland, China oder dem arabischen Raum gegenüber, den der Spieler dank Taktik, Technologie und nicht zuletzt überlegener Wertvorstellungen und seines Freiheitsgedankens schlägt. Dabei lassen die pathoschwangere Wortwahl und martialische Inszenierung teils schon an die satirischen Propagandaclips des kultigen Science-Fiction-Streifen »Starship Troopers« denken. »Gestern waren Sie Soldat an der Front. Aber heute sind Fronten Geschichte«, heißt es etwa in Modern Warfare 2. Lupenreine Propaganda? Nicht direkt. Laut Nina Huntmann sollten diese Shooter aber trotzdem mit wachem Blick



Das iranische The Dark Phantom: Dawn of Darkness könnte fast von EA, Activision und Co. stammen, hier geht's Kriminellen und Revolutionären an den Kragen. Direkte Propaganda steckt nicht drin, das Spiel beschwört aber Nationalgefühl und Treue gegenüber dem existenten Regime.

und Skepsis betrachtet werden. »Sie neigen dazu, einen heroischen [US-]Soldaten als Verteidiger des Westens zu skizzieren, der die neuste Militärtechnik nutzt«, sagt Huntemann. Dabei seien diese Games recht unreflektiert und ihre Entwickler knüpften zum Teil allzu enge Bande zum US-Militär und stellen Waffen eher als coole Spielzeuge statt als Tötungswerkzeuge dar. Damit stehen ihre Spiele einschlägigen Filmen wie dem Kampfflieger-Mythos »Top Gun« oder der »Transformers«-Reihe nahe, die Experten als »Soft Propaganda« oder »Mil-Itainment« bezeichnen, also weiche Propaganda oder militärische Unterhaltung. Auch diese Hollywood-Filme beschwören gerne den Mythos der aufrechten US-Armee, die den Machern im Gegenzug mit Fahrzeugen, Drehgenehmigungen, echten Soldaten als Laiendarstellern und Trainings für die Schauspieler aushilft.

Und das nicht selten gegen Auflagen. Ein bekanntes Beispiel ist der Film »Black Hawk Down«, der auf einer wahren Geschichte basiert und den Tod von 18 US-Soldaten behandelt, die in der somalischen Hauptstadt Mogadischu einen einheimischen Clanführer verhaften sollen. Der Nebendarsteller Brendan Sexton berichtete dem Nachrichtenportal Democracy Now!, dass im Drehbuch ursprünglich vorgesehen war, dass US-Soldaten ihre Mission kritisch hinterfragen. Diese Szenen seien jedoch gestrichen worden. Auch die Perspektive der Somalier, die den Amerikanern illegale Einmischung vorwarfen und an jenem Tag über tausend Tote zu beklagen hatten, kommt im Film nicht zum Tragen. Und das, obwohl die Kritik am US-Einsatz sogar in der gleichnamigen Romanvorlage eine wichtige Rolle spielt. So beschönigt »Black Hawk Down« zwar nicht den Tod der Soldaten, überzeichnet sie aber zu Helden auf einer edlen Mission, die in Wahrheit sinnlos war. Ob dies auf Druck der Armee geschah, ist nicht bekannt, der Regisseur Ridley Scott gestand später jedoch selbst, dass das Pentagon das Drehbuch beeinflusste: »Sie [die Militärs] betrachteten es als Rekrutierungsfilm.« Und



In *The Awakening: Burning Ashes* schlittert der junge Student Ali in revolutionäre Kreise, die etwas Böses planen, das er letztlich verhindern muss. Wie alle iranischen Produktionen ist das Adventure des Studios Baz hierzulande nur über Umwege zu bekommen.

stellten für die Dreharbeiten daher auch gerne die Militärhubschrauber vom Typ Black Hawk zur Verfügung, denen der Film seinen Titel verdankt. Bei Videospielen fungiert das US-Militär hingegen freudig als Berater, was Ausrüstung, Waffen und Szenarien im Spiel angeht. Und ob beabsichtigt oder nicht, so die Nina Huntemann, »zeigen eben diese Spiele dann, wie militärische Organisationen intervenieren, aber nicht wie so oder was die Konsequenzen dieses Handelns für die Zivilbevölkerung bedeuten.«

### Alles gar nichts Neues

Militär, Regierungen, Regime und deren Befürworter instrumentalisieren und übernehmen also das Medium Videospiele. Das kann man gut finden oder schlecht, was letztlich aber keine Rolle spielt. Denn schon immer wurden moderne Medien von Systemen, Einzelpersonen und Institutionen für die eigene Propaganda zweckentfremdet. Schon der legendäre Dichter und Denker Homer hat um 850 vor Christus mit seiner pompösen Erzählung um den Trojanischen Krieg, der Ilias, nicht nur ein Schlachtenspektakel beschrieben. Er hat hier auch den Krieg heroisiert und Pazifisten als todbringende Verräter gebrandmarkt. Die katholische Kirche engagierte einst Maler, um mit Heiligenbildern Ehrfurcht und mit Darstellungen der Hölle Angst in die Herzen der Gläubigen zu treiben und so ihren Status als moralische Instanz zu festigen. Karikaturen dienten seit jeher als augenzwinkernder Denkanstoß, wurden aber auch immer wieder zweckentfremdet, um Andersdenkende und Minderheiten zu diskreditieren. Vor dem Zweiten Weltkriegs nutzte die Nazi-Regierung das Kino, um die öffentliche Meinung zu manipulieren und verpflichtete Regisseurin Leni Riefenstahl, um das Deutsche Reich in Filmen wie »Tri-

umph des Willens« und »Olympia« als omnipotente Nation der Herrenrasse zu inszenieren – mit Erfolg. Und während des Krieges ließen die USA den frechen Donald Duck den Diktator Adolf Hitler vorführen, währenddessen der Regisseur Frank Capra in der Dokumentationsreihe »Why We Fight« erklärte, warum es wichtig ist, dass die US-Soldaten ins ferne Europa ziehen.

### Auch nur ein Medium

»Die Entwicklung ist natürlich«, meint Nina Huntemann. Jedes neue und massentaugliche Medium wird irgendwann auch als Träger von propagandistischen Nachrichten genutzt. Dies lasse sich nie verhindern, Videospiele seien eben auch nur ein Medium wie jedes andere, wie Fernsehen, Kino, Radio, Musik, Comics und Romane. Dabei sind Propaganda-Spiele jedoch nichts, was um jeden Preis zu verteufeln und zu meiden wäre. Sie ermöglichen nämlich auch Blicke in die Weltanschauungen fremder Gesellschaften oder Gruppen und spiegeln deren Werte, Ansichten und Ziele wider. »Wir können dadurch erfahren und analysieren, was und wie sie denken, sie verstehen lernen«, meint Vit Sisler. »Damit lässt sich erkennen, wie Feindbilder geprägt sind, welche Meinungen vorherrschen und was bestimmte Konflikte zwischen einzelnen Fraktionen oder Glaubensrichtungen befeuert.« So wie wir heute in Dokumentationen auf die Wochenschau der 1940er-Jahre oder Rekrutierungsposter mit Uncle Sam zurückblicken, so könnte dies künftig auch bei Videospielen wie *Special Operation 85* oder *America's Army* der Fall sein. Propagandaspiele können als interaktive Zeitzeugen dienen – und gehören zur modernen Medienwelt. Wichtig ist, dass wir Spieler uns das bewusst machen und zugleich das alte Fallout-Mantra im Kopf behalten: »Krieg ist immer gleich.« Krieg dreht sich immer um Macht, Einfluss, Geld und Rohstoffe; er ist immer blütig, grausam, schmutzig und schrecklich, egal, wie sauber er dargestellt wird. Wer das verinnerlicht hat, kann von keinem Propagandaspiel verführt werden. Michael Förtsch