

Die Kollaboration zwischen Hollywood und Pentagon ist bekannt - doch auch Videospiele sind potenzielle Vehikel für Propaganda von Kriegstreibern oder Religionen. In China werden Games nun streng zensiert, in Deutschland macht ein fragwürdiges neues Kriegsspiel die Runde. Von **Tobias Riegel**.

Die Zusammenarbeit großer Hollywood-Film-Studios mit dem US-Verteidigungsministerium und mit Geheimdiensten ist bekannt - die NachDenkSeiten haben diese Kollaboration zum Zwecke der Kultur-Propaganda etwa [hier](#) beschrieben, weitere Informationen gibt es etwa [hier](#). Dass diese Praxis auch in Europa etabliert ist, betonte das Medium „[DefenseNews](#)“ anlässlich der letzten Filmfestspiele von Cannes:

„Das französische Verteidigungsministerium hat das Team Cinema Mission gegründet, um die Beziehungen zwischen dem Heer und der Filmproduktion zu stärken: von der Beratung bei der Erstellung von Drehbüchern bis hin zur Kommunikation bei der Verbreitung. Es gibt auch ein Angebot von Militärberatern für Dreharbeiten, Bereitstellung von Ausrüstung, Zugang zu Archiven, Finanzierung und Koproduktion. [...] Das Informations- und Kommunikationsbüro des französischen Verteidigungsministeriums wird an den Filmfestspielen in Cannes teilnehmen, um eine stärkere Verbindung zwischen Kinoproduktion und Militär zu fördern, so das Ministerium.“

Das große Propaganda-Potenzial der Videospiele-Branche

Dass auch Videospiele für Kriegs-Propaganda und politische oder religiöse Indoktrination genutzt werden, darauf weisen zwei aktuelle Vorgänge hin. Zum einen hat China - der weltgrößte Markt für Videospiele - kürzlich die [Zensur-Regeln für neue Videospiele stark verschärft](#). Zum anderen wird aktuell - unter anderem von der „[Bild](#)“-Zeitung - das neue kostenlose Online-Spiel „[Conflict Of Nations - World War III](#)“ verbreitet, das nicht nur nach chinesischen Kriterien als blanke Kriegspropaganda bezeichnet werden kann.

Anlässlich dieser Vorgänge soll hier das Propaganda-Potenzial der Videospiele-Branche beleuchtet werden. Gleichzeitig soll betont werden, dass es auch zahlreiche kritische, bildende, positiv berauschende oder einfach nur gut unterhaltende Videospiele gibt. Hier soll keine ganze Branche pauschal diffamiert werden - wohl aber soll das ihr innewohnende destruktive Potenzial verdeutlicht werden.

Videospiele: Mehr Umsatz als Musik und Film zusammen

Um die Relevanz des „Unterhaltungs“-Segments Videospiele zu verdeutlichen, sei hier auf die Umsätze der Spiele-Produzenten verwiesen. So wird laut [US-Medien](#) mehr mit Games verdient als mit Filmen und Musik zusammengenommen. Im Jahr 2017 setzte die Spiele-Branche demnach weltweit 121,7 Milliarden US-Dollar um.

Unter diesen Spielen gibt es viel Unverfängliches und Großartiges – aber auch eine ganze Reihe skandalöser Propaganda-Vehikel. Dazu gehört etwa „[Americas Army](#)“, in dem das US-Militär seine Simulationen zugänglich macht. Laut „[PC Welt](#)“ schätzt das US-Militär diese 3D-Landschaften, in denen Soldaten Kampfabläufe trainieren können, ohne kostbaren Treibstoff zu verbrauchen. Außerdem werden vom US-Militär Videospiele zu Therapiezwecken eingesetzt, etwa wenn Soldaten bei der Rückkehr vom Schlachtfeld unter einer posttraumatischen Belastungsstörung leiden. In dem Spiel „[Kuma/War](#)“ kann man derweil den US-Einsatz zur Eliminierung Osama bin Ladens erleben, natürlich mit der entsprechenden politischen Schlagseite. Kuma Reality Games hat laut „[PC Welt](#)“ in der Vergangenheit mit dem Pentagon zusammengearbeitet, um Technologie für Trainings-Software der US-Armee zu entwickeln. Höchst bedenklich ist auch die App „[NRA Practice Range](#)“ der US-Waffenlobby NRA— hier können bereits Kinder ab vier Jahren das Schießen üben.

Venezuela: Propaganda zur aktuellen Geopolitik in Games

An die aktuelle Geopolitik und den Putsch-Versuch in Venezuela erinnert das Spiel “Call of Duty: Ghosts”. Hier sollen US-Soldaten einen Stromausfall in Venezuela verursachen, indem sie einen Virus auf einem Computer in einem Kraftwerk installieren. Also genau dort, wo kürzlich eine Fehlfunktion zu einem Stromausfall in Venezuela führte, wie etwa [RT](#) betont. Der Entwickler des Spiels erklärte gegenüber „[Newsweek](#)“ ganz offen, dass die Produktionsfirma Militärberater und Planer des Pentagons bei der Produktion des Spiels zu Rate gezogen hat.

Venezuela war bereits Thema in einem anderen Spiel: In “Mercenaries 2: World in Flames” geht es laut RT darum, “einen machthungrigen Tyrannen zu verdrängen, der mit der Ölversorgung Venezuelas spielt und eine Invasion auslöst, die das Land in eine Kriegszone verwandelt”. Die Produzenten des Spiels haben demnach auch Trainingshilfen für das US-Militär entwickelt. Diese Verbindungen passen zu Berichten etwa des britischen „[Guardian](#)“, wonach die US-Armee schon Ende der 90er Jahre viele Millionen US-Dollar in das Institute of Creative Technologies an der University of Southern California investierte, “um speziell Partnerschaften mit der Spieleindustrie und Hollywood aufzubauen”.

Neuester Propaganda-Streich: Das Online-Spiel „Conflict Of Nations - World War

III“

Im Falle des eingangs erwähnten neuen Online-Spiels [„Conflict Of Nations – World War III“](#), bei dem laut „Bild“ ein „erbitterter Krieg in Europa“ tobt, sind mehrere Aspekte zu kritisieren. Zum einen die „Normalität“, mit der ein wohl auch mit Atombomben geführter Dritter Weltkrieg als denkbar und als erfolgreich durchführbar vermittelt wird, wodurch ein abzulehnender Gewöhnungs- und Abstumpfungs-Effekt eintritt. Zum anderen die durch die grafische Umsetzung vorgenommene klare Einteilung in gute und böse Nationen. Als dritter (Neben-)Aspekt stößt die Art der werbenden „Berichterstattung“ etwa durch die [„Bild“-Zeitung](#) auf:

„In „Conflict of Nations: WW3“ werden Sie direkt in die Wirren eines schwelenden Krieges geworfen. Lange Zeit zum Orientieren bleibt Ihnen nicht – Sie stehen direkt unter Beschuss und Ihre Berater empfehlen, dass Angriff die beste Verteidigung sei. Schnappen Sie sich also Ihre gepanzerten Spähfahrzeuge oder Jagdpanzer, Stealth-Jagdbomber oder Aufklärungsdrohnen und zeigen Sie Ihren Gegnern, wer hier ein echter Feldherr ist! Auf einer echten Weltkarte lassen Sie Ihre Einheiten von Land zu Land marschieren.“

Auch Bundeswehr und Kirchen missbrauchen Videogames

Nicht nur die US-Armee, auch die Bundeswehr möchte Videogames nutzen – hat die Truppe doch die Ästhetik der Videospiele als machtvolles Werbeinstrument gegenüber Heranwachsenden erkannt. Die NachDenkSeiten beschreiben etwa [hier](#), wie die deutsche Armee kürzlich mit einer skandalösen Plakat-Kampagne bei einer Videospiele-Messe Propaganda machte. Die US-Armee wiederum geriet aus ähnlichen Gründen einmal mehr [in die Kritik](#), weil sie einen Werbeclip im Stile des bekannten Spiele-Produzenten Nintendo nutzte.

Es wäre verwunderlich, wenn nicht auch die großen religiösen Interessengruppen das Propaganda-Potenzial von Videospiele nutzen wollten. So wird etwa eine „zockbare Bibel“ [angeboten](#) und ist [„Super 3D Noah’s Ark“](#) laut „PC Games“ das populärste christliche Schießspiel auf dem Markt. Einen – leider etwas unkritischen – Überblick über Religion im Videospiele gibt es etwa [hier](#). Die Probleme, die Kirchen dabei begleiten, wenn sie Jugendliche über Videospiele religiös zu indoktrinieren wollen, listet der [„Deutschlandfunk“](#) auf und [hier](#) werden Spiele mit teils radikalen Sekteninhalten thematisiert.

Videospiele haben auch positives Potenzial

Videospiele sollen hier, wie gesagt, nicht pauschal verteufelt werden. Sie können regelrechte Kunstwerke sein, was hochklassiges Design und mitreißendes Storytelling angeht - und auch, was das Potenzial zu sinnvoller Weiterbildung betrifft. Auch ist der Ruf nach dem Verbot von „Killer-Spielen“ nicht zielführend. In diesem Text soll aber dennoch eine Sensibilität für die Möglichkeiten der Propaganda über das Videospiele geschaffen werden. Es bleibt allerdings fraglich, ob selbst problembewusste Konsumenten Propaganda-Spiele rein für die Ablenkung nutzen können, ohne von ihnen indoktriniert zu werden - selbst wenn sie die Illusion haben, die versuchte Meinungsmache zu durchschauen.

Dass es aber zahlreiche Videospiele gibt, die statt des hier geschilderten destruktiven Potenzials positive Aspekte transportieren können, zeigt andererseits dieser [Bericht der UNESCO](#), der (ausgewählte) „Videospiele als Hilfsmittel zum Frieden“ bezeichnet.

Titelbild: Screenshot aus dem Promo-Video des Videospiele „Conflict Of Nations - World War 3“