

Inhalt

| | |
|--|-----------|
| Vorwort | 7 |
| I. | |
| Militär-Videospiele und die Darstellung von Gewalt | 9 |
| 1. Abgrenzung – Was sind Militär-Videospiele? | 9 |
| 2. Zur Gewaltdebatte | 14 |
| II. | |
| Helden, Feinde und weitere Inhalte von Militär-Videospielen | 17 |
| 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 Ultrationalisten – 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 |

III.

Videospiele, Militär und Rüstungsindustrie 131

1. Virtuelle Spiele, reale Unterstützer –
Die Verbindungen zwischen der Videospielebranche,
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

IV.

Zwischen Kriegs- und Antikriegsspiel: Andere »Games« sind möglich 185