

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 Ultranationalisten – Virtuelle Außerkraftsetzung von internationalem Recht	78
5. The Great Game – Militärische Rohstoffssicherung 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 Videospielbranche, der Rüstungsindustrie und dem Militär	131
2. Vom virtuellen aufs reale Schlachtfeld – Rekrutierungsspiele des Militärs	163
3. Die Bundeswehr im Spiel – mit Eiserinem 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