



*MODERN WARFARE: Um eine US-Invasion zu stoppen, lässt der arabische Machthaber Al-Asad eine Atombombe, die er zuvor von russischen Ultranationalisten bekommen hat, in seinem Land explodieren - dabei kommen zehntausende US-Soldat*innen um.*

Ruf der Pflicht?

Politische und gesellschaftskulturelle Aussagen in den Videospielen der CALL OF DUTY: MODERN WARFARE-First-Person-Shooter-Reihe

von Michael Schulze von Glaßer

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	2	3. Die Aussagen	6
1. Millionenseller CALL OF DUTY.....	2	3.1 Menschenrechte und Genfer Konvention.....	6
2. Die Spiele.....	2	3.2 Die skandalöse Kein-Russisch-Mission.....	6
2.1 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE (2019)....	3	3.3 Intervention statt Souveränität.....	7
2.2 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE (2007).	3	3.4 Feindbild Russland	7
2.3 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 (2009).	4	3.5 US-Militär mit im Spiel.....	8
2.4 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3 (2011).	5	4. Mögliche Lösungsansätze.....	8
		5. Das Fazit	10
		Anmerkungen.....	11

Einleitung

87 Milliarden US-Dollar Umsatz erwartet die Videospielebranche 2020 – Tendenz für die nächsten Jahre weiter steigend.¹ Dabei soll es in diesem Jahr weltweit 3,55 Milliarden Videospiele*innen geben.² Der größte Teil davon spielt „Mobile Games“ – also meist kleine Spiele mit wenig Umfang auf dem Smartphone. Doch auch „Core Games“ – Spiele, die etwa für die Konsolen Microsoft „Xbox“ und Sony „Playstation“ sowie den PC entwickelt wurden – spielen beim weltweiten Umsatz der Branche eine große Rolle. Eine in diesem Zusammenhang wohl einflussreichste Video-Spielreihe ist CALL OF DUTY bzw. die MODERN WARFARE Spiele, um die es im Folgenden gehen wird. Einer generellen Einordnung zum Einfluss des Spieles folgt eine detaillierte Beschreibung der (politischen) Inhalte der Spiele, die abschließend einer Kritik unterzogen werden sollen.

1. Millionenseller CALL OF DUTY

Seit im Jahr 2003 der erste Teil der Video-Spielreihe CALL OF DUTY der US-Videospielefirma „Activision“ erschien, ist sie zu einem wichtigen Faktor auf dem weltweiten Spielmarkt geworden. Denn dabei handelt es sich um die in vielerlei Hinsicht wohl erfolgreichste Militär-Videospiel-Reihe der Welt: In den sechzehn Teilen der aus der Ich-Perspektive gespielten First-Person-Shooter Reihe werden die Spieler*innen in verschiedene Kriegsszenarien versetzt – vom Zweiten Weltkrieg bis ins Jahr 2180, in dem die Erde gegen separatistische Bewegungen anderer von Menschen besiedelter Planeten kämpfen muss. Einige Teile der CALL OF DUTY-Reihe bilden dabei eine in sich geschlossene Geschichte mit denselben Hauptfiguren: Die MODERN WARFARE-Trilogie, die 2019 noch durch ein Prequel ergänzt wurde.

Bisher wurde CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE (2007) systemübergreifend weltweit rund 17,3 Millionen-Mal verkauft, von MODERN WARFARE 2 (2009) konnte Hersteller „Activision“ knapp über 25 Millionen Exemplare absetzen und der dritte Teil der Reihe – MODERN WARFARE 3 (2011) – kam sogar auf 30,1 Millionen verkaufte Exemplare.³ Das Spiel verkaufte sich innerhalb eines Tages allein in den USA und in Großbritannien rund 6,5 Millionen-Mal und erzielte damit einen Umsatz von 400 Millionen US-Dollar, was den bis dato erfolgreichsten Verkaufsstart eines Videospieles überhaupt darstellte.⁴ Das 2019 veröffentlichte Prequel CALL OF DUTY: MODERN WARFARE toppte dies noch, spielte in drei Tagen nach Veröffentlichung 600 Millionen US-Dollar ein⁵ und war das bestverkaufte Videospiel auf dem US-Markt 2019.⁶ Wie bedeutend die Spielereihe ist, zeigen auch die „Remastered“-Versionen: 2016 wurde der erste Teil der Trilogie mit modernisierter Grafik und für aktuelle Spielkonsolen neu aufgelegt und am 31. März 2020 erschien die erneuerte Fassung von MODERN WARFARE 2.⁷

Auch der Werbe-Aufwand für die Spiele ist gewaltig: Werbeplakate in Großstädten und TV-Werbung sind bei Verkaufsstart mittlerweile Standard. Ein Trailer von MODERN WARFARE 3 wurde sogar erstmals am 28. Mai 2011 während der Halbzeitpause des UEFA-Herren-Fußball-Champions League-Finales im Fernsehen ausgestrahlt.⁸ Ein weiterer Werbespot mit Spielszenen wurde u.a. am 2. November gleichen Jahres in der Halbzeitpause des Champions-League Fußballspiels FC Bayern gegen SSC Neapel auf dem deutschen Fernsehsender Sat1 gesendet (1. Halbzeit: 6,93 Millionen Zuschauer, Marktanteil 20,4 Prozent; 2. Halbzeit: 8,26 Millionen Zuschauer, Marktanteil 28,4 Prozent). Auch beim einen Tag später angepiffenen UEFA Europa League-

Spiels FC Schalke 04 gegen AEK Larnaka wurde der Werbespot ebenfalls in der Halbzeitpause gezeigt. Auch während des laufenden Schalke-Spiels wurden die Fernsehzuschauer*innen und Stadionbesucher*innen auf das neue Videospiel aufmerksam gemacht: mit CALL OF DUTY-Bandenwerbung. Neben konventioneller Werbung veranstaltet „Activision“ auch aufwändige Werbe-Events. In Los Angeles fand im Sommer 2011 die „Call of Duty XP“ statt – ein Promotion-Event, bei dem eine frühe Version von MODERN WARFARE 3 gespielt werden konnte. Ein Video des Spiele-Magazins „GameStar“ gibt einen Eindruck von der Werbemesse⁹: echte Militärfahrzeuge waren ausgestellt, Waffennachbildungen konnten besichtigt und selbst mit Paintball-Waffen auf Zielscheiben geschossen werden. Auch ein Haus konnte in Manier des Militärs gestürmt werden. Dieser Aufwand zeigt nochmals die Relevanz des Spieles.

Wie auch die beiden anderen großen First-Person-Militär-Shooter-Serien, BATTLEFIELD (Electronic Arts) und die mittlerweile eingestellte MEDAL OF HONOR-Reihe (Electronic Arts), hatte auch CALL OF DUTY seine Wurzeln in Weltkriegs-Szenarien. Der Erste Teil der Serie erschien 2003 und thematisierte wie insgesamt fünf der bis heute veröffentlichten sechzehn Serienteile den Zweiten Weltkrieg. Mit CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE wandte sich die Serie erstmals einem aktuellen Kriegs-Szenario zu. Das 2007 erschienene Spiel war an den US-Irak-Krieg angelehnt und dabei das erste große Shooter-Spiel, welches ein solches Gegenwarts-Szenario bot – ein Tabubruch.

Die bisher über drei Teile gesponnene Kerngeschichte und ein angelehntes Prequel sind verworren und in Teilen – was auch in der Fachpresse kritisiert wurde – nicht ganz schlüssig. So wurde selbst im dritten und inhaltlich-chronologisch letzten Teil noch eine neue Hauptfigur eingeführt. Grundsätzlich steuert der/die Spieler*in pro-westliche Protagonist*innen – meist männliche US- oder britische-Militärangehörige. Als Feinde dienen russische Ultra-Nationalisten bzw. der russische Staat als solcher. Dazu erklärt Glen Schofield, Chef des an CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3 beteiligten Entwicklerstudios „Sledgehammer Games“: „[D]ie Call-of-Duty- und die Modern-Warfare-Serien basieren auf fiktiven Geschichten. Diese haben wir uns selbst ausgedacht, es handelt sich um Fantasie. Es dreht sich alles darum, den Spieler mitten in ein großes Blockbuster-Erlebnis zu stecken. Wir verschwenden keinen Gedanken darüber, wie weit wir gehen können. Wir haben vor allem, was in der realen Welt basiert, großen Respekt. Wir denken uns die Geschichten aus. Das ist kein Mangel an Respekt gegenüber irgendjemanden. Es ist Kunst.“¹⁰ Dass dabei stereotype und klischeebeladene Feindbilder konstruiert werden, sorgt Schofield nicht. Und noch eine Rechtfertigung des „Sledgehammer“-Chefs scheint nicht so ganz zum veröffentlichten Videospiel zu passen: „Wir versuchen nichts zu machen, das kontrovers ist. Wir setzen uns nicht hin und entscheiden, etwas Kontroverses zu machen, nur um die Leute zu beeindrucken. Wir versuchen eine gute Geschichte zu erzählen und nochmals – es ist alles fiktiv.“ Diese Äußerung sollte man bei der Betrachtung der MODERN WARFARE-Reihe im Hinterkopf behalten.

2. Die Spiele

Im Folgenden wird die Geschichte, die in der Spiel-Reihe erzählt wird, inhaltlich-chronologisch beginnend mit dem Prequel wiedergegeben, eine inhaltliche-kritische Auseinandersetzung folgt. Auf Details muss dafür allerdings weitestgehend verzichtet werden, da die vier MODERN WARFARE-Teile zusammen eine Spielzeit von weit über 15 Stunden haben: Würde man die Geschichte ausführlich wiedergeben wollen, ließe sich

allein damit wohl ein ganzes Buch füllen. Um nicht zu sehr zu verwirren, werden bei der Story-Zusammenfassung nur wenige, entscheidende Charaktere namentlich genannt.

2.1 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE (2019)

Der fiktive Staat, Urzikstan im Kaukasus im Jahr 1999: Das russische Militär greift das Land an und geht bei der Eroberung ohne Skrupel vor. Farah Karim ist erst wenige Jahre alt, als der Angriff geschieht: Ihre Mutter wird bei einem Bombardement getötet, sie selbst wird von Helfern der real existierenden „Weißhelme“ aus Haustrümmern gerettet und muss doch sogleich mit ihrem Vater vor anrückenden russischen Soldaten fliehen. Diese kommen in Transportern an, schießen ohne Vorwarnung auf Zivilist*innen und werfen Giftgasgranaten. Auch Kinder und Hunde sterben qualvoll. Die Flucht ins eigene Haus, in dem man Farahs ebenfalls noch im Kindesalter befindlichen Bruder Hadir trifft, gelingt. Doch ein mit einer Gasmasken „anonymisierter“, kräftiger russischer Soldat stürmt das Haus, tötet den Familienvater und jagt die beiden Kinder. Doch Farah – aus deren Perspektive man alles miterlebt – und ihr Bruder können den Russen überwältigen und töten. Bei der anschließenden Flucht aus der arabisch aussehenden Stadt in die davor liegenden – landschaftlich an Afghanistan erinnernden – Mohnfelder, sieht man weitere Kriegsgräueltaten und muss russische Soldaten überwältigen. Letztlich wird man jedoch vom Anführer der russischen Invasion, General Roman Barkov, überwältigt und verschleppt. Aus der Gefangenschaft wird Farah später vom jungen Soldat der britischen Militärspezialeinheit Special Air Service (SAS), John Price, befreit.

Zeitsprung: Im Jahr 2019 jagen US-Amerikanische CIA-Agenten und britische SAS-Truppen in Urzikstan ursprünglich russischen Chemiewaffen hinterher. Doch der Einsatz geht schief, die Waffen können nicht sichergestellt werden und ganz im Gegenteil werden die westlichen Truppen von unbekanntem Kämpfern überwältigt – die Chemikalien werden von den Unbekannten mitgenommen. Einen Tag später kommt es in London zu einem verheerenden Terroranschlag, bei dem dutzende schwerbewaffnete Terroristen der Gruppe Al-Qatala den Piccadilly Circus stürmen und unzählige Menschen töten – die Mission endet damit, dass John Price einen unschuldigen Zivilisten, der eine Bombe umgeschnallt hat, ein Stockwerk in einen Laden herunterwirft, um weitere Zivilisten zu schützen. Der Anschlag, bei dem sich auch Selbstmordattentäter in die Luft sprengen, ist hochdramatisch.

Man versucht weiterhin die verschwundenen Chemikalien zu finden und die Drahtzieher hinter dem Anschlag dingfest zu machen: Al-Qatala genießt in Urzikstan großen Rückhalt und arbeitet eng mit Barkov, der von Russland mittlerweile als brutaler Machthaber eingesetzt wurde, zusammen. In einem Unterschlupf der Terroristen in London können weitere Informationen gefunden werden. In Urzikstan kann man einen Anführer der Terroristen gefangen nehmen – Farah, die mittlerweile Anführerin einer mit dem CIA und dem SAS kooperierenden Rebellen-Gruppe ist, hilft dabei. Gemeinsam stürmen die Truppen einen russischen Militärstützpunkt – dabei kommt auch ein „Apache“-Hubschrauber der US-Armee zum Einsatz. Auch wenn die Rebellen den Angriff, der u.a. mit Modellflugzeugen, die mit Sprengstoff ausgestattet sind, geführt wird, leiten, ist er doch auch ein direkter Angriff von US- und britischen Truppen auf die russische Armee. Später kann man einen Terroristen-Anführer fassen. Allerdings stürmen Al-Qatala-Sympathisanten die US-Botschaft in Urzikstan, um ihn wieder zu befreien – zahl-



MODERN WARFARE: Ein US-Soldat Seite an Seite mit der augenscheinlich - kurdischen Kämpferin "Farah" vor syrisch aussehender Kulisse.

reiche Botschaftsmitarbeiter*innen werden dabei getötet. Auf dem „Highway des Todes“, einer großen Straße mit zahlreichen Fahrzeugwracks, greift man gemeinsam mit den Rebellen russische Truppen an. Als der Angriff zu scheitern droht, setzt Hadir, Farahs Bruder, Giftgas frei – er war es also, der die Chemikalien gestohlen und die westlichen Kräfte überwältigt hatte. Es wird vermutet, dass er heimlich mit Al-Qatala zusammengearbeitet hat, um die Russen aus dem Land zu jagen. Die Terrorgruppe plant dazu auch einen Anschlag in Sankt Petersburg. Nun wird Hadir von allen gejagt.

Er kann schließlich von CIA/SAS-Truppen gefangen genommen werden und informiert darüber, dass Barkov in Georgien eine Giftgasfabrik betreibt. In einem inoffiziellen Einsatz können die westlichen Truppen gemeinsam mit Farahs Rebellen nicht nur die in einem Staudamm befindliche Fabrik zerstören, sondern auch Roman Barkov töten. Russland verleugnet etwas mit Barkovs Machenschaften zu tun gehabt zu haben. Im Epilog wird währenddessen von einem neuen Machthaber in der Region namens Zakhiev berichtet. Die Soldaten – neben John Price auch John „Soap“ MacTavish – sind zu einem Team zusammengewachsen.

2.2 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE (2007)

Die Geschichte beginnt im Jahr 1996: Leutnant John Price schleicht mit seinem Captain durch Pripyat, der Geisterstadt nahe dem havarierten Atomreaktor von Tschernobyl. Das britische Scharfschützen-Team nimmt Imran Zakhiev, einen Waffenhändler und späteren Vorsitzenden einer russischen, ultranationalistischen Partei, während eines Treffens mit Militärs ins Visier – der erste Exekutionsauftrag der britischen Regierung nach dem Zweiten Weltkrieg. Von einem verlassenen Hotel aus gibt Price einen Schuss auf Zakhiev ab und verletzt diesen schwer – die Briten nehmen sogar an, dass der Ultranationalist seiner Verletzung erliegen wird. Bereits im Vorspann des Spiels ist Haupt-Antagonist Zakhiev zu hören: „Unsere sogenannten Anführer haben uns an den Westen verkauft... unsere Kultur zerstört... unsere Wirtschaft... unsere Ehre. So wie sie unser Land zerstören, so werden wir das ihre zerstören.“

Szenenwechsel – 2011: In Russland herrscht ein Bürgerkrieg zwischen Ultranationalist*innen (die von Terroristen aus dem Nahen Osten unterstützt werden) und Loyalist*innen (die von Großbritannien und den USA unterstützt werden).

Der/Die Spieler*in beginnt das Spiel in der virtuellen Haut eines US-Soldaten aber in einem fiktiven arabischen Land. Dort gab es kurz zuvor einen Putsch. Der neue Machthaber Khaled Al-Asad exekutierte den Präsidenten vor laufender Kamera, was man aus



CALL Of DUTY 4: MODERN WARFARE: Captain Price foltert den gefangenen Al-Asad - und erschießt in danach.

der Ego-Perspektive des Opfers erlebt. Da die USA in Al-Asad eine Gefahr für die Sicherheit im Nahen Osten wie auch für sich sehen, marschieren sie in das Land ein. Mit schweren Panzern, Kampfhubschraubern und unzähligen Soldaten*innen versuchen die USA die Hauptstadt unter ihre Kontrolle zu bringen. Al-Asad kann bei der Invasion aber nicht gefunden werden, dafür vermuten die USA aber einen russischen Atomsprengkopf in der Stadt. Die Atombombe wird von Al-Asad-Anhängern gezündet, wobei auch eine Figur des Spielers/der Spielerin in einer dramatischen Szene ihr Leben lässt. Die Briten machen sich daraufhin auf die Jagd nach Al-Asad und können ihn in Aserbaidschan stellen.

Der mittlerweile zum Captain aufgestiegene John Price leitet die Aktion und gibt vor der Erstürmung der Scheune, in der sich der Araber befindet, eindeutige Order: „Und denkt daran. Wir brauchen Al-Asad lebendig. Tot nützt er uns gar nichts.“ Al-Asad kann festgenommen werden, die Szene blendet aus und die Stimme von Price ist zu hören: „Warum hast du das gemacht? Woher war die Bombe?“, fragt Price energisch und mit kräftiger Stimme. Schmerzverzerrt antwortet Al-Asad: „Ich war's nicht.“ Faustschläge sind zu hören. „Wer sonst?“, fragt Price nochmal, bevor wieder Schläge zu hören sind. „Ich war's nicht“, beteuert der Geschlagene abermals. „Wer!? Ich will einen Namen! Einen Namen! Ich will seinen Namen!“ Das Bild der Szene blendet auf: Price steht in der Scheune vor dem an einen Stuhl gefesselten Al-Asad und schlägt ihm immer wieder ins Gesicht. Das Mobiltelefon des Arabers klingelt. Captain Price geht ran, sagt aber nichts. Man hört undeutlich die Stimme des Anrufers. Price wendet sich von seinem übel zugerichteten, gefesselten Gefangenen ab, geht ein paar Schritte, lässt das Handy fallen, dreht sich um, zieht seine Pistole und schießt Al-Asad in den Kopf – am Telefon war der totgeglaubte Imran Zakhaev, der dem arabischen Putschisten den Atomsprengkopf beschafft hat.

Es stellt sich heraus, dass der ganze Putsch im Nahen Osten nur ein Ablenkungsmanöver war, damit Imran Zakhaev und seine Truppe von Ultranationalist*innen an mit Atomsprengköpfen bestückte Interkontinentalraketen Russlands gelangen können. Während man versucht auf das Gelände der Raketenbasis zu gelangen, feuert Zakhaev zwei Atomraketen in Richtung US-Ostküste ab. Es gelingt den westlichen Einheiten jedoch die Basis zu übernehmen und die Raketen mithilfe von Abbruchcodes, die von den russischen Loyalisten kommen, vor Erreichen des Ziels zu zerstören.

Darauf folgt eine rasante Flucht der Spezialkräfte vor neu anrückenden Truppen der Ultranationalist*innen. Das Team

wird auf einer Brücke von Helikoptern aus beschossen, so dass die Brücke einstürzt und sich der/die Spieler*in erst im letzten Moment retten kann. Beim darauffolgenden Gefecht mit den Ultranationalist*innen werden scheinbar sämtliche Teammitglieder mit Ausnahme der Figur des Spielers/der Spielerin getötet. Nun tritt Imran Zakhaev vor, man selbst bekommt vom im Sterben liegenden Captain Price noch eine Pistole zugeschoben. Der/Die Spieler*in erschießt Zakhaev und seine zwei Leibgarden. Danach wird man von den Loyalist*innen gerettet.

2.3 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 (2009)

Anders als von der Seite des/der Spielenden erwartet, haben die Ultranationalist*innen nach dem endgültigen Tod Zhakaevs sogar noch an Macht gewonnen und stellen im Jahr 2016, in dem das Spiel angesetzt ist, sogar den Präsidenten. Zhakaev gilt im Land als Märtyrer und wird als Held verehrt. Allerdings haben sich die Ultranationalist*innen gespalten: der radikale Flügel um den Ex-Militär und Zhakaev-Vertrauten Vladimir Makarov überfällt mit einer Gruppe schwerbewaffneter Männer eigenwillig den Moskauer „Zakhaev International Airport“. Hunderte Zivilist*innen und auch Polizist*innen werden in der Mission „Kein Russisch“ von dem Terrorkommando getötet. Der/Die Spieler*in nimmt an dem Massaker in der Rolle eines verdeckten US-Soldaten teil, der von US-General Shepherd ausgewählt wurde, um die Terrorzelle zu infiltrieren. Der Plan schlägt aber fehl, da Makarov die wahre Identität der Spielfigur kennt. Am Ende der Mission wird man von Makarov getötet und am Flughafen zurückgelassen, die Terroristen fliehen in einem Krankenwagen. Damit wird auch das Ziel der Terrorattacke klar: indem die Ultranationalist*innen bei dem Massaker nur westliche Waffen benutzten und die Leiche des US-Soldaten samt echten Identifikationspapieren zurückgelassen haben, sieht alles nach einer Täterschaft der USA aus. Makarov, der einen autokratischen Staat nach dem Vorbild der Sowjetunion anstrebt, wollte mit dem Terroranschlag einen Krieg zwischen Russland und den USA provozieren – und hat Erfolg.

Im Glauben die USA wären für das Massaker verantwortlich, führt Russland massive konventionelle Luftschläge auf die USA aus – dies wird durch Umgehung eines US-Frühwarnsystems noch erleichtert. So tritt dem Spieler auf dem Boden der USA eine schier unendliche Zahl russischer Soldaten entgegen.

Während die Schlacht um Washington tobt, versucht der Spieler Makarov zu finden. In den Favelas von Rio de Janeiro in Brasilien muss ein Vertrauter des Russen gefasst werden – dazu wird kurzerhand ein ergriffener Assistent gefoltert. Letztlich soll die Ergreifung Makarovs aber mithilfe eines Köders gelingen: US- und britische-Elitesoldaten befreien einen Gefangenen aus einem russischen Gulag. Der Befreite stellt sich als Captain Price (der in CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE also doch überlebt hat) heraus. Makarov hasst Price, da er in den Tod Imran Zakhaevs verwickelt war. Captain Price hat allerdings erstmal andere Pläne: Er will die Schlacht bei Washington beenden. Dazu bringt er mithilfe der westlichen Spezialeinheiten eigenmächtig in einem Hafen ein russisches U-Boot unter seine Kontrolle und feuert eine Atomrakete auf Washington ab. Der bei der Explosion in der Erdatmosphäre über der US-Hauptstadt freigesetzte Elektromagnetische Impuls lässt alle Elektronik versagen: Die übermächtig scheinenden russischen Truppen mit ihren Panzern und Hubschraubern sind erst einmal gestoppt.

Nun wollen die Spezialeinheiten beweisen, dass Makarov hinter dem Anschlag auf den Moskauer-Flughafen steckt. Dazu trennt sich das Team. Das erste Team erobert Makarovs-Datscha in den kaukasischen Bergen und kopiert alle Daten von seinem Computer. Als sie zum Hubschrauber des gerade eingetroffenen

General Shepherd laufen, werden sie aber von diesem getötet und verbrannt – eine Schlüsselszene des Spiels: General Shepherd hat den verdeckten US-Soldaten an Makarov verraten und den Krieg zwischen Russland und den USA mit provoziert. Warum? General Shepherd war Oberkommandierender der US-Truppen bei der Jagd auf Al-Asad aus dem ersten MODERN WARFARE-Teil. Bei der Atomexplosion – die Bombe hatte Al-Asad von den Ultranationalist*innen – kamen 30.000 US-Soldat*innen ums Leben. Nun sinnt der General nach Rache für seine verlorene Einheit und will die USA zur unumstrittenen Weltmacht anführen – und hat damit zunächst auch Erfolg: Nach Ausbruch des Russisch-US-amerikanischen-Krieges wurden Shepherd alle Teilstreitkräfte der USA – im Spiel 3,5 Millionen Soldat*innen – unterstellt. Wenn herauskommt, dass Shepherd für den Kriegsausbruch mitverantwortlich ist, wäre der Plan des Generals aber dahin. Daher versucht er nun alle Beweise zu vernichten und tötete daher auch die Mitglieder der eigenen Spezialeinheit. Das noch lebende, zweite Spezialeinheiten Team ahnt aber, dass etwas faul ist und sie in eine Falle laufen. An der Seite von Captain Price versucht der/die Spieler*in nun General Shepherd zu töten. Zum Showdown kommt es in Afghanistan, wo Shepherd in einem Höhlensystem ein Hauptquartier eingerichtet hat. Price und die eigene Spielfigur kämpfen nun gegen von Shepherd befehligte US-Soldat*innen. Nach einer rasanten Bootsfahrt kann Shepherd gestellt werden. Dem/Der Spieler*in wird vom General im Kampf ein Messer in die Brust gerammt. Bei dem darauffolgenden Faustkampf zwischen Shepherd und Price scheint der Captain zu unterliegen. Man muss sich nun das Messer aus der Brust ziehen und es General Shepherd entgegenschleudern. Das Messer trifft den General im Gesicht, er ist tot. Zwar ist der Krieg noch nicht beendet, der zweite MODERN WARFARE-Teil endet damit aber.

2.4 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3 (2011)

Der dritte Serien-Teil schließt direkt an den Zweiten an: Die Schlacht in den USA tobt 2016 unvermindert weiter und in New York muss der/die Spieler*in unzählige russische Soldat*innen töten, Schlachtschiffe zerstören und sogar ein russisches U-Boot kapern. Doch es wird nicht nur Krieg geführt: In Hamburg wollen sich die Präsidenten der USA und Russlands treffen, um einen Friedensvertrag zu unterzeichnen. Allerdings wird das Flugzeug des Russen entführt, stürzt ab und der Präsident wird von den kriegsbefürwortenden Ultranationalist*innen gefangen genommen – die Tochter des Präsidenten kann entkommen.

Die Figur des Spielers/der Spielerin liegt nach dem Kampf mit Shepherd im Sterben und wird gemeinsam mit Captain Price von einem befreundeten Informanten evakuiert. Price und sein kleiner Trupp von drei Leuten sind zu diesem Zeitpunkt die einzigen, die die Wahrheit wissen: Shepherd hat den Krieg angezettelt. Dennoch gelten sie zugleich als Feinde sowohl Russlands als auch der USA, da sie eben General Shepherd getötet haben. Das Team arbeitet daher verdeckt. Der Weg führt nach Afrika, von wo aus Makarov verdächtige Lieferungen nach Europa schickt. Eine britische Militärspezialeinheit stürmt zwar ein verdächtiges Firmengelände in London und jagt Makarovs Anhänger*innen spektakulär durch die Londoner U-Bahn, gefunden wird aber nichts – die Auflösung kommt in der nachfolgenden Zwischenszene mit dem Namen „Der David-Familienurlaub“. Ein Vater filmt in London mit Blick auf den Big Ben seine Frau und seine junge Tochter als ein Kleinlaster mit dem Aufdruck „Charity Worldwide“ vorfährt. Der Fahrer springt raus, die herumtollende Tochter schreckt aus Spaß einige Tauben

auf. Dann explodiert der Lastwagen, der/die Spieler*in, der/die alles aus der Sicht der Videokamera des Vaters sieht, wird zu Boden gerissen. Man sieht noch wie sich eine grüne Gas-Wolke über alles legt und hört Menschen schreien. Price und sein Team erkunden die Hintergründe der Anschläge – nicht nur London, sondern alle größeren Städte in der EU wurden von Makarov mit den Chemiewaffen angegriffen. In Somalia will das kleine Team den Giftgas-Lieferanten stellen – und schafft dies auch. Nach der Erstürmung des Hauses des Waffenhändlers zündet Captain Price eine herumliegende Giftgas-Kartusche und bietet dem um sein Leben flehenden Waffenhändler eine Gasmaske im Tausch für Informationen an: „Wo ist Makarov? Sag’s mir, dann kriegst du sie!“ Der Waffenhändler, der auch noch körperlich angegangen wird, redet schnell und verrät alle Informationen, die er hat. Price wirft ihm die Gasmaske zu, zieht seine Pistole und erschießt den Waffenhändler.

Price hat mittlerweile auch Kontakte zu vertrauenswürdigen Leuten in England aufgenommen und gibt die neu gewonnenen Informationen weiter. In Paris, das ebenfalls von russischem Militär angegriffen wird, kann der/die Spieler*in einen weiteren Vertrauten Makarovs ergreifen. In Berlin muss man als US-Special-Forces Soldat zudem die Tochter des russischen Präsidenten, die von den radikalen Ultranationalist*innen verfolgt wird, retten. In der Mission am „Potsdamer Platz“ kommt auch erstmals die deutsche Armee vor: Der/Die Spieler*in wird von „Leopard 2“-Panzern der Bundeswehr im Kampf gegen die russischen Invasor*innen durch die Straßen Berlins begleitet. Die olivgrünen Panzer tragen das Abzeichen der Bundeswehr – das Eiserne Kreuz – und haben im Spiel die Namen „Vorschlaghammer“ und „Zerstörer“. Trotz dieser Unterstützung kann man die Präsidenten-Tochter aber nicht retten, die Ultranationalist*innen ergreifen sie und fliegen mit ihr in einem Hubschrauber davon: Nun haben die Ultranationalist*innen ein Druckmittel, um den schon in ihrer Hand befindlichen russischen Präsident dazu zu bringen Codes für die Atomwaffen des Landes herauszurücken.

Price und sein kleines Team versuchen derweil Makarov in Prag zu eliminieren, was schief geht und wobei der Soldat John „Soap“ MacTavish, ein guter Freund von Captain Price und eine Figur, die der/die Spieler*in auch in vielen Missionen der MODERN WARFARE-Serie übernommen hat, ums Leben kommt. Nachdem Price und sein verbliebenes Team weitere Nachforschungen angestellt haben, konnten der russische Präsident und seine Tochter in einer Mine in Sibirien ausgemacht werden. Eine großangelegte Erstürmung des Geländes beginnt – und endet erfolgreich. Der Präsident und seine Tochter können aus der Hand der radikalen russischen Ultranationalist*innen befreit werden und im Januar 2017 wird der Friedensvertrag zwischen den USA, Russland und allen anderen beteiligten Staaten unterzeichnet. Makarov hat verloren.

In einer letzten Mission erstürmt der/die Spieler*in in der Rolle von Captain Price zusammen mit einem Verbündeten ein Hotel auf der arabischen Halbinsel. In einer dramatischen Schlusszene wird der Verbündete erschossen, man selbst kann Makarov beim Kampf auf dem Hoteldach jedoch ein Kabel um den Hals binden und gemeinsam mit ihm durch das Glasdach fallen: Makarov wird dabei stranguliert – und Captain Price zündet sich in Ruhe eine Zigarre an. Das (bisherige) Ende der MODERN WARFARE-Kern-Trilogie.

3. Die Aussagen

Die CALL OF DUTY-Spiele sind Unterhaltungsmedien, die den Krieg thematisieren. Ziel der Entwickler*innen und des herausgebenden Unternehmens „Activision“ ist es, mit den Produkten so viel Geld wie möglich zu generieren. Krieg wird daher nicht als etwas grundsätzlich Schlechtes oder Verbrecherisches dargestellt – er soll unterhalten. Dass dabei zahllose virtuelle Menschen getötet werden, ist genreimmanent. Dennoch gibt es in den MODERN WARFARE-Spielen mehrere Stellen, an denen selbst gegen grundlegendste Menschen- und Kriegsrechte verstoßen wird.

3.1 Menschenrechte und Genfer Konvention

Im 2019er MODERN WARFARE-Prequel werden die Frau und das Kind eines Terroristen auf Geheiß der westlichen Kräfte verschleppt, um sie als Drohmittel bei der Folterung des Terroristen einzusetzen – die Folter wird als sehr effizient und erfolgreich dargestellt: „Wir werden schmutzig, die Welt bleibt sauber“, begründet der Soldat Price die Folter. In CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE wird der gefesselte Gefangene Al-Asad von Captain Price kaltblütig erschossen. In der Rio-Mission von MODERN WARFARE 2 wetzt ein britischer Soldat zwei Elektrokabel aneinander bis die Funken sprühen: Ein anderer Soldat informiert den Spieler, dass das „Verhör“ des gefesselten Assistenten eines Informanten Makarovs wohl einige Zeit dauern könne. In MODERN WARFARE 3 ist es dann ein somalischer Waffenhändler, der mit einer Chemiewaffe bedroht und nach Herausgabe von Informationen trotz anderslautender Versprechungen am Ende von Captain Price erschossen wird. In dem inhaltlich-chronologisch letzten Serienteil kann der/die Spieler*in sogar selbst gegnerische Gefangene in einer U-Bahn-Station töten. Daneben ist es in den CALL OF DUTY-Teilen auch immer wieder möglich, einzelne Zivilist*innen zu erschießen. Nach mehreren getöteten Zivilist*innen gilt der Abschnitt aber als verloren und muss vom Spieler wiederholt werden: „Sie haben einen Zivilisten getötet. Vorsicht beim Feuern!“, wird dem Spieler dann eingeblendet.

Natürlich haben die Feinde in den Spielen – Terrorist*innen, Zakhaev, Makarov und ihre ultranationalistischen Anhänger – furchtbare Verbrechen begangen: Chemiewaffen gegen Zivilist*innen eingesetzt, versucht die USA mit Atomwaffen anzugreifen und sogar erfolgreich einen atomaren Sprengkopf gegen US-Truppen zur Explosion gebracht. Doch auch das legitimiert die dem/der Spieler*in präsentierte Exekutionen und Folterungen der eigenen, also vermeintlich guten Seite nicht. Wenn die Antagonist*innen in den Spielen gegen elementare Rechte verstoßen und dies vom Spiel nicht kommentiert wird, ist das schon bedenklich (aber nicht überraschend). Wenn aber auch die eigene Seite jedes Menschen- und Kriegsrecht mit Füßen tritt und foltert und mordet, ohne dass dies auch nur irgendwie kritisch als Fehlverhalten angemerkt wird, werden solche Methoden und Handlung zur unhinterfragten Norm erklärt. So werden in den CALL OF DUTY-Spielen auch Methoden legitimiert, die im realen „Krieg gegen den Terror“ von den USA angewandt werden.

Captain Price, der in dem Spiel etwa gleich mehrmals gegen „Artikel 41 – Schutz eines außer Gefecht befindlichen Gegners“ der „Genfer Konvention“ verstößt, wird in den CALL OF DUTY-Spielen immerzu als (alter) Haudegen und Held präsentiert und nicht als Kriegsverbrecher. Grundsätzlich werden die Figuren der Spielenden immerzu als ehrenhafte Kämpfer*innen für die gerechte Sache dargestellt, die sich sogar gegen ihren

eigenen General stellen, als sie merken, dass dieser für den Krieg mit Russland verantwortlich ist. Erst mit dem zuletzt erschienenen CALL OF DUTY: MODERN WARFARE kommen leichte Graufacetten in die Handlung: Man kann in einer Mission etwa eine Terroristin erschießen, woraufhin das verängstigte Kind der Frau zu Weinen beginnt – dies kann durchaus zu einer Reflektion des Handels der westlichen Militärs im Spiel führen.

3.2 Die skandalöse Mission „Kein Russisch“

Einen der größten Videospiele-Skandale überhaupt löste die „Kein Russisch“-Mission von MODERN WARFARE 2 aus (die sich auch in der „Remastered“-Version wiederfindet). Souvik Mukherjee von der Universität Kolkata in Indien merkt zu der Mission in seinem Beitrag „Follow Makarov’s Lead? – Ethical Conflict in Videogames and Call of Duty: Modern Warfare 2’s Controversial ‚No Russian‘ Level“ im Buch „Contact, Conflict, Combat – Zur Tradition des Konfliktes in digitalen Spielen“ von Rudolf Inderst und Peter Just das Fehlen jedweder Orientierung an der „Genfer Konvention“ an.¹¹ Es ist die Mission, in der der/die Spieler*in als verdeckter US-Soldat an einem Massaker der russischen Ultranationalisten teilnimmt, das am Ende aber den USA in die Schuhe geschoben wird und zum Ausbruch des Kriegs zwischen Russland und den USA führt. Mukherjee erinnert das Massaker an unschuldigen Zivilisten an das reale Attentat von Mumbai im November 2008 mit über 170 Toten und 230 Verletzten. In der Videospiele-Fachpresse wurde die Flughafen-Mission äußerst negativ aufgenommen, da sie den „Killerspiel“-Gegnern ohne Not neue Munition“ liefere, schrieb beispielsweise die deutsche „GameStar“. Der damalige Chefredakteur des Blatts, Michael Trier, veröffentlichte gemeinsam mit Markus Schwerdtel vom Schwester-Blatt „GamePro“ einen Kommentar zur umstrittenen MODERN WARFARE 2-Mission:

„Hätte man tatsächlich ein Empfinden für das Leid der Opfer solcher Verbrechen schaffen, also Empathie erzeugen wollen, wäre die Perspektive eines der Opfer die richtige gewesen, nicht die reaktionslose Beobachter- oder sogar Mittäterrolle. [...] Das Blutbad läuft vergleichsweise steril ab, die Opfer bleiben seltsam gesichtslos, es gibt keine Kinder unter den Passagieren. Es ist ganz einfach, bei diesen lässigen Kerlen mitzumachen und eben auch den Abzug zu drücken. Modern Warfare 2 setzt die Hemmschwelle so weit wie möglich herunter, ordnet zugleich aber die Tat in keiner Weise ein.“¹²

Dem folgend kann man die „Kein Russisch“-Mission getrost als „Dummheit“ der Entwicklung und einfach schlechtes Storytelling bezeichnen. Dafür gab es für die Mission immerhin einige Restriktionen: In der deutschen Version darf der/die Spieler*in auf dem Moskauer-Flughafen selbst nicht eingreifen und auf Zivilist*innen feuern – dann gilt die Mission als verloren. Erst herbeigeholte Polizei darf bzw. muss bekämpft werden. Diese immersionsbrechende Entschärfung wurde jedoch nur wegen des deutschen Jugendmedienschutzes und nicht freiwillig von „Activision“ vorgenommen. In der für andere Länder gültigen internationalen Version kann der/die Spieler*in selbst ohne Einschränkungen beim Massaker tätig werden. In allen MODERN WARFARE-Versionen wird aber vor der Mission auf anstehende grausame Szenen aufmerksam gemacht und angeboten die Mission zu überspringen. Für die russische Version des Spiels hat „Activision“ die umstrittene Mission allerdings vorab ganz aus dem Spiel entfernt.¹³

Die Entwickler scheinen aus dem Skandal gelernt zu haben: Natürlich konnten sie dadurch große Aufmerksamkeit generieren, dennoch wurde eine ähnliche Szene im Nachfolger-Spiel anders gestaltet. In MODERN WARFARE 3 gibt es – wie schon



*In der deutschen Version der Mission „Kein Russisch“ von MODERN WARFARE 2 darf man nicht auf Zivilist*innen schießen – denn dann gilt die Mission als verloren.*

beschrieben – einen Giftgas-Anschlag auf Großstädte in Europa. Diesmal wird die Aktion – bei der allerdings auch keine verdeckte US-Operation stattfand – aus Sicht beobachtender und selbst vom Anschlag betroffener Zivilisten erzählt, wobei sogar ein Kind ums Leben kommt. Zwar hat die CALL OF DUTY-Reihe seit jeher ein Defizit was die Erzeugung von Empathie für alle im Krieg beteiligten und in Mitleidenschaft gezogenen angeht, dennoch sollte man die Giftgas-Szene als erzählerischen Fortschritt anerkennen – der natürlich trotzdem einen Verstoß gegen internationales Recht (das Verbot des Einsatzes von Chemiewaffen) wäre.

3.3 Intervention statt Souveränität

Neben Verstößen gegen die „Genfer Konvention“ findet auch der Verstoß gegen das allgemeine Interventionsverbot nach Artikel 2 der Charta der Vereinten Nationen keine Beachtung in den CALL OF DUTY: MODERN WARFARE-Spielen. In den Spielen ist man als britischer oder amerikanischer Soldat in unzähligen Ländern – z.B. in Brasilien, Tschechien, Russland und Somalia – aktiv, ohne dass dabei jemals auch nur die Legalität der militärischen Intervention thematisiert wird. Die Vereinten Nationen, die ein Mandat liefern könnten, scheint es in den Spielen nicht zu geben.

Zur Verteidigung der politischen Interessen der eigenen Seite wird jegliche Souveränität anderer Staaten missachtet. Die Spielenden bekommen den Eindruck, dass weltweite Militäreinsätze in fremden Staaten normal seien. Die Missachtung staatlicher Souveränität wird banalisiert. Zwar spiegelt die Shooter-Reihe damit in weiten Teilen die Realität wieder – die USA führen schon heute im Jemen, in Pakistan und in vielen anderen Ländern Militäreinsätze gegen vermeintliche Terroristen durch, ohne die Regierungen der Länder um Erlaubnis zu fragen –, doch ist dies ein Missstand in der heutigen Welt und sollte den – oft noch jungen – Spielerinnen und Spielern nicht noch als etwas Posi-

tives dargestellt werden. Viele der heutigen, meistens mithilfe von Drohnen durchgeführten verdeckten US-Militäroperationen sind nicht im Einklang mit den Bestimmungen des Völkerrechts. Es ist schlichtweg verboten, mit irgendwelchen Spezialeinheiten wild in fremden Ländern „herumzuoperieren“. Die MODERN WARFARE-Spiele sind die mediale Legitimation eines Trends in der US-Kriegsplanung, in der Spezialeinheiten eine immer größere Bedeutung gewinnen und das Völkerrecht nicht mehr beachtet wird. Der Umfang von Elite-Einheiten wuchs von 37.000 in den 1990er Jahren auf 58.657 im Jahr 2011. Dementsprechend stieg auch das Budget des zuständigen „Special Operations Command“ (SOCOM) von 2,3 Mrd. Dollar jährlich im Jahr 2001 auf 9,8 Mrd. Dollar 2011 steil an. Die Angaben, in wie vielen Ländern US-Spezialeinheiten operieren, variieren stark: Die Rede ist zwischen 70 und 120 Staaten.¹⁴ Das Aufgabenprofil solcher Spezialeinheiten reicht von gezielten Tötungen über Sabotage und die systematische Destabilisierung missliebiger Staaten, u.a. durch die Ausbildung und Aufrüstung „befreundeter“ Oppositionsgruppen wie etwa im Krieg in Syrien.¹⁵ Mit dem Völkerrecht vereinbar sind solche Aktionen nicht.

3.4 Feindbild Russland

Als Letztes soll hier auf die Darstellung Russlands in den Videospiele eingegangen werden. Der 2019er CALL OF DUTY-Teil löste wegen der Darstellung Russlands etwa große Diskussionen aus. Das Szenario des Spiels ist sehr an den realen Syrien-Konflikt angelehnt: Urzikstan passt von der Kulisse dazu, die im realen Syrien-Konflikt aktiven, zivilen und vornehmlich von westlichen Staaten finanzierten Helfer*innen der Weißhelme werden in dem Spiel sogar benannt.¹⁶ Die Akteur*innen sind ebenfalls Abbilder der Realität – Russland ist in dem Konflikt massiv mit seiner Armee aktiv, westliche Streitkräfte eher durch kleine Spezialkräfte-Kontingente, die Organisation Al-Qatala ist eine Mischung aus „Islamischen Staat“ (was die Anschläge auf

westliche Städte angeht) und Assad-Regime (durch die Kooperation mit der russischen Armee) und die Rebellengruppe um Farah Karim ist sehr deutlich an die kurdischen Kräfte in der Region angelehnt. „Die Russen verstehen nur Gewalt, also kriegen sie Gewalt“, sagt Rebell Hadir in einer Mission kurz vor einem Angriff auf eine russische Basis. Die extrem negative Darstellung Russlands in dem Spiel sorgte in dem Land für große Unmut¹⁷ – sogar staatliche Medien berichteten über das Spiel und Sony bot es nicht in seinem russischen Online-Shop für die „Playstation“ an.¹⁸

Generell wird Russland in den vorgestellten CALL OF DUTY –MODERN WARFARE-Teilen sowohl als für Extremist*innen anfällig – nach dem Tod Zakhavovs kommen die Ultranationalist*innen auf legitimen Weg an die Macht – als auch militärisch übermächtig – sowohl in Uschikistan als auch im Krieg auf dem US-Festland – präsentiert. Ohne Probleme schafft es das russische Militär in MODERN WARFARE 2 in den USA anzulanden und Washington und andere Städte – zumindest teilweise – zu erobern. In MODERN WARFARE 3 kämpft der/die Spieler*in in New York, London, Paris, Prag, Hamburg und Berlin gegen die über ein schier unendliches Militär-Arsenal verfügenden Russen. Im Prequel von 2019 kann das russische Militär erst durch den Einsatz von Giftgas aufgehalten werden. Vermittelt wird dabei, dass die übermächtigen Russen nur gestoppt werden können, indem man sich selbst nah an den Suizid begibt: Im zweiten MODERN WARFARE-Teil ist es Captain Price, der eine Atomwaffe über Washington zur Explosion bringt, um die russische Armee außer Gefecht zu setzen. Wo auf der einen Seite die militärische Stärke Russlands herausgearbeitet und – trotz auch der realen, bedrohlichen Vernichtungskraft der russischen Armee – übertrieben wird, wird die USA in dem Abwehrkampf als militärisch zurückhaltender und weniger kampfstark präsentiert.

Dabei gaben die Vereinigten Staaten laut dem Stockholmer Friedensforschungsinstitut „SIPRI“ im Jahr 2019 mit 649 Milliarden US-Dollar (was einen Anteil von 36 Prozent an den weltweiten Militärausgaben ausmacht) mehr als zehn Mal so viel für sein Militär aus wie Russland (SIPRI schätzt die russischen Militärausgaben 2019 auf 61,4 Milliarden US-Dollar).¹⁹ Die CALL OF DUTY-Shooter-Reihe ist sehr US-freundlich und zumindest in den MODERN WARFARE-Teilen anti-russisch.

Dass CALL OF DUTY-Herausgeber „Activision“ und die Spieleentwickler durchaus differenzierte – und weitaus nachvollziehbarere – Antagonisten darstellen können, haben sie mit ihrem 2012 erschienenen Spielteil BLACK OPS 2 bewiesen.²⁰ Das Spiel war trotz seines Inhalts – etwa der kritischen Auseinandersetzung mit militärischen Drohnen – dabei nicht minder erfolgreich.²¹

3.5 US-Militär mit im Spiel

Die Pro-US-Linie wird beim Betrachten der „Credits“ der MODERN WARFARE-Spiele klarer: Bei allen Serienteilen wurde mit aktiven oder ehemaligen US-Militärs zusammengearbeitet oder war die US-Armee sogar direkt eingebunden. Im Abspann des 2019er CALL OF DUTY: MODERN WARFARE werden das „United States Marine Corps“ und das „Marine Corps Entertainment Media Liaison Office“ als Berater aufgeführt. Auf der Website letzterer Einheit heißt es zu solchen Medienunterstützungen grundlegend:

„Das Entertainment Media Liaison Office [...] unterstützt Regisseure, Produzenten und Autoren in der Unterhaltungsindustrie, indem es die Unterstützung des DoD [Verteidigungsministerium der Vereinigten Staaten] bei großen Filmen, Fernsehsendungen, Videospielen und Dokumentarfilmen zusichert, in denen die Öffentlichkeit über die Rolle und Aufgabe, die Geschichte, die

Operationen und die Ausbildung des Marinekorps der Vereinigten Staaten informiert und aufgeklärt wird.“²²

Dazu wird noch angemerkt, dass alle „Produktionen [...] vom Verteidigungsministerium genehmigt werden und bestimmte Kriterien für die Unterstützung erfüllen“ müssen. Im Abspann von CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE wird neben dem Medienbüro auch noch dem „USMC 1st Tank Battalion, Marine Light Attack Helicopter Squadron 775, USMC 5th Battalion“ und dem „Army 1st Cavalry Division Museum“ gedankt. In MODERN WARFARE 2 gehen „Special Thanks“ u.a. an die US-Militärspezialeinheit „Navy Seals“, in Teil 3 wird den US-Rüstungsfirmen „Colt“, „Barrett“ und „Remington“ gedankt. An MODERN WARFARE 2 und 3 war zudem „General Atomics“, der Hersteller der „Predator“-Kampfdrohnen, beteiligt.

An diesen Kooperationen zwischen dem Videospielhersteller, dem US-Militär und den Rüstungsfirmen sind drei Aspekte brisant:

- Das größte Problem an den Kooperationen ist die Intransparenz: Es ist schlicht nicht bekannt – und alle Beteiligten schweigen dazu meist –, wie die Kooperationen genau aussehen und was sie beinhalten. Flossen etwa Lizenzgebühren von „Activision“ an die Rüstungshersteller? Wurde die im Spiel erzählte Geschichte umgeschrieben, um die Kooperationen eingehen zu können? All das ist meist nicht bekannt und ohne die kurzen Erwähnungen im Abspann gäbe es nichtmal Anhaltspunkte.
- Fast logisch ist und feststeht: Das US-Militär und die Rüstungsfirma gehen Kooperationen nur ein, wenn sie daraus einen Vorteil erzielen. Das „Marine Corps Entertainment Media Liaison Office“ hat dies auf seiner Website etwas verklausuliert geschrieben und auch von Rüstungsfirmen ist solch ein Verhalten bekannt.²³ Von Filmproduktionen ist bekannt, dass die US-Armee im Gegenzug für ihre Unterstützung sogar Filmgeschichten umschreiben lässt.²⁴
- Wenn es Lizenzvereinbarungen zwischen „Activision“ und den US-Rüstungsfirmen gab, lässt sich der Videospielhersteller diese von den Käufer*innen refinanzieren – oder einfacher: Ein Teil des Kaufpreises geht an reale Rüstungshersteller, ohne dass die Verbraucher*innen etwas davon wissen. Sicherlich fänden das nicht alle gut.

4. Mögliche Lösungsansätze

Was die Beteiligung des US-Militärs anbelangt, wäre deutlich mehr Transparenz und Aufklärung eine mögliche Option: Im Vorspann der CALL OF DUTY-Spiele – wie auch bei allen anderen Videospielen – sollte deutlich gemacht werden, wer wie Einfluss auf dessen Produktion genommen hat. Auch auf den Verpackungen bzw. Spielbeschreibungen in digitalen Shops wären solche Hinweise für eine Kaufentscheidung der Verbraucher*innen wichtig und fair. Zumal fraglich ist, warum gerade „Activision“ einige der Kooperationen eingegangen ist: Im Gegensatz zur Filmindustrie, die teilweise auch nur gezwungenermaßen mit dem Militär zusammenarbeitet, um Bilder echten Militärmaterials zu bekommen, könnten Videospiel-Entwickler für ihre virtuellen Darstellungen von Militär auf Kooperationen mit aktivem Militär und mit Rüstungsfirmen verzichten. Allerdings fügt sich die Zusammenarbeit organisch in die CALL OF DUTY-Produkte: Sie gehen inhaltlich in dieselbe pro-militärische und politisch westliche Richtung.



Auf der Videospielemesse "gamescom" in Köln gab es im August 2011 lange Schlangen, um MODERN WARFARE 3 vorab anspielen zu können.

Darüber hinaus bewog die völlige Ausblendung von Verstößen gegen elementare Menschen- und Kriegsrechte in Videospielen auch das „International Committee of the Red Cross“ (ICRC) dazu, sich mit dem Medium zu befassen. In einer ausführlichen Studie mit dem Titel „Beyond the Call of Duty: why shouldn't video game players face the same dilemmas as real soldiers?“ haben sich die drei Wissenschaftler und Mitglieder des „Internationalen Komitees des Roten Kreuz“ Ben Clarke, Christian Rouffaer und François Sénéchaud 2012 mit der Darstellung von internationalem Recht in Militär-Spielen befasst.²⁵ Sie fordern mehr Realismus in den Spielen: Krieg müsse so dargestellt werden wie er ist und dürfe nicht – wie heute in fast allen Militär-Videospielen – verharmlost werden. Es sei daher keine Lösung, Zivilist*innen einfach nicht auf den virtuellen Schlachtfeldern darzustellen, wie es etwa im CALL OF DUTY-Konkurrent BATTLEFIELD geschehe. Videospiele-Hersteller hätten, so merken die Autoren der ICRC-Studie an, sich in den letzten Jahren äußerst kreativ beim Lösen des Dilemmas um etwa die Tötung von Zivilist*innen gezeigt: So werde der/die Spieler*in in MODERN WARFARE 3 zumindest gewarnt, wenn sich unbeteiligte Zivilist*innen ins Schussfeld bewegen würden. In den weitaus weniger verbreiteten Militärsimulationsspielen der ARMA-Reihe (der letzte Teil, ARMA 3 erschien 2013 und verkaufte sich weltweit etwa 4 Millionen-Mal) des tschechischen Videospiele- und Rüstungs-Herstellers „Bohemia Interactive“ wird der/die Spieler*in von seinen eigenen Leuten angegriffen, wenn man Zivilist*innen oder eigene Truppen beschießt. Es sei keine gute Lösung die Immersion der Spielenden bei Verstößen gegen internationales Recht zu brechen und damit den Konsum des Unterhaltungsmediums zu stören. Viel mehr fordern die ICRC-Mitglieder eine Einbindung internationalen Rechts schon bei der Erstellung der Spiele: dazu arbeitet das Rote Kreuz auch mit Videospiele-Herstellern zusammen.

So veröffentlichte die Organisation im September 2013 ein Video von der Videospielemesse „gamescom“ in Köln, in dem François Sénéchaud vom ICRC und zwei Mitarbeiter von „Bohemia Interactive“ über die Darstellung internationalen Rechts berichten: „Es ist sehr schwer zwischen echtem Videomaterial und dem aus Videospielen zu unterscheiden, weshalb wir argumentieren, dass wir sogar noch ein Stück näher an die Realität gelangen und die Regeln des bewaffneten Konflikts mit einbeziehen müssen“, so Sénéchaud, der beim ICRC für die Öffentlichkeitsarbeit zur Etablierung internationalen Rechts zuständig ist.²⁶ Natürlich würden Spieler*innen beim Spielen etwas lernen und durch die sich immerzu wiederholende Handlung – etwa auf bestimmte Menschen zu schießen – finde ein „militärischer Drill“ statt. Nicht umsonst setze das Militär Videospiele bei der Ausbildung ein. Ivan Buchta, Creative Director bei „Bohemia Interactive“, erklärt dazu in dem Video: „Als uns das ICRC kontaktierte und anbot uns zum Völkerrecht zu beraten, war mein erster Gedanke: Wow, wir werden etwas Neues lernen, das wir in Spielen umsetzen können, um es noch authentischer machen.“ Allerdings gibt das ICRC zu, dass noch viele Fragen offen sind und die Problematik der Darstellung des Völker- und Menschenrechts in Videospielen gerade erst erschlossen wird: Zu „Activision“, den Herausgebern der MODERN WARFARE-Spiele, bestand kein Kontakt. Festgehalten werden muss dennoch positiv, dass die Menschenrechtler*innen ein Miteinander mit Spieler*innen und der Industrie suchen, statt gewalthaltige Videospiele generell zu verfluchen und die Spiele verbieten zu wollen: Würde Krieg in Spielen dargestellt wie er ist, würde die Spielerinnen und Spieler dies von realen Kriegen abschrecken, so die Begründung.

Information und Aufklärung sowohl bei den Herstellern als auch bei den Spieler*innen von Videospielen sind die geeigneten Mittel, um kriegsbefürwortenden Inhalten zuvor zu kommen

oder sie zumindest transparent zu gestalten: Die Videospiele-Hersteller müssen sich der politischen Aussagen ihrer Produkte bewusst sein und damit verantwortungsvoll umgehen. Die Geschichten-Schreiber*innen müssen über internationales Recht aufgeklärt werden, um es zumindest im Hinterkopf zu haben, wenn sie die Geschichte für ein neues Spiel schreiben. Es ist sehr wohl möglich Menschen- und Kriegsrechte intelligent und interessant in Videospiele-Geschichten einzubinden. Den Spielerinnen und Spielern wiederum darf und soll nicht die Unterhaltung genommen werden. Aber sie sollten dazu gebracht werden das, was ihnen in den virtuellen Welten gezeigt wird – die politischen Aussagen, mit denen sie konfrontiert werden – zu reflektieren. Unterhaltung muss nicht gleich „Spaß“ bedeuten. Eine Möglichkeit hierfür wären zum Beispiel Hinweise auf den Spiel-Verpackungen, ausführliche Informationen über Sachverhalte in den (digitalen) Handbüchern und besonders Einblendungen im Vorspann der Spiele. Schon heute blenden viele Videospiele-Hersteller vor Spiel-Start etwa ein, dass die gezeigten Geschichten rein fiktiv seien – ohne allerdings zu erklären, dass die präsentierte Geschichte in der Realität gegen dieses und jenes grundlegende Recht verstoßen würde. In dem Agentenspiel *SPLINTER CELL – BLACKLIST* (2013, UbiSoft) ist im Intro zu lesen, dass an dem Agenten-Spiel weder der US-Geheimdienst NSA noch irgendein anderer Geheimdienst mitgewirkt hätte. Vor dem Historien-Action-Spiel *ASSASIN'S CREED 3* (2012, UbiSoft) wird folgender Text eingeblendet: „Inspiziert von historischen Ereignissen und Charakteren. Dieses fiktive Werk wurde von einem multikulturellen Team von Angehörigen verschiedener Religionen und Glaubensrichtungen erschaffen, entwickelt und produziert.“ Es wäre also kein Problem, einen kurzen Text zur Rechtmäßigkeit der im Spiel dargestellten Handlungen einzublenden. Etwa: „Die in diesem Spiel gezeigten Handlungen und Aktionen würden in der Realität gegen die Charta der Vereinten Nationen und die Genfer Konvention verstoßen. Mehr Informationen dazu finden Sie im Handbuch oder im Hauptmenü unter ‚Extras‘.“ Da in Deutschland erscheinende Spiele aus Jugendschutzgründen sowieso von der „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle e.V.“ durchgespielt werden, wäre es kein allzu großer Aufwand dabei auch rechtlich bedenkliche Stellen zu thematisieren, sie zu analysieren und einen kurzen Text mit den Verstößen zu verfassen, der dann in den Spielen und im Handbuch erscheint. Dies hier ist allerdings nur ein erster Vorschlag, der sicherlich noch weitergesponnen werden muss und noch fern einer Realisierung ist.

5. Das Fazit

Die aus mittlerweile vier Teilen – einer Kern-Trilogie und einem Prequel – bestehende *CALL OF DUTY: MODERN WARFARE*-First-Person-Shooter-Reihe ist mit weit über 70 Millionen verkauften Exemplaren eines der größten Videospiele-Franchises der Welt. Dazu ist *CALL OF DUTY* durch – zumindest in den Anfängen – die spielerische Qualität der Produkte (das rasante First-Person-Shooter-Gameplay) und die gezielten Skandale in der cineastischen Inszenierung geworden. Publisher „Activision“ versucht – trotz offiziell anderslautender Aussagen der Spieleentwickler*innen – immer einen Skandal zu provozieren und damit Aufmerksamkeit – und Verkäufe – zu generieren:

- *CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE* war der erste, qualitativ hochwertige First-Person-Shooter mit einem Kriegsszenario der (damaligen) Gegenwart.
- *CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2* provozierte mit der „Kein Russisch“-Mission, in der man einen Ter-

roranschlag mit unzähligen zivilen Opfern ausführen kann.

- *CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3* kam aufgrund des gezeigten Giftgas-Terrorangriffs auf London, bei dem schon in einem Trailer ein sterbendes Kleinkind gezeigt wurde, in die Schlagzeilen.
- *CALL OF DUTY: MODERN WARFARE*, das 2019 erschienene Prequel der Reihe, lehnt sich an den realen Krieg in Syrien an und zeigt den verworrenen Konflikt um Kurd*innen, Russland, Terrorgruppen und ein autoritäres Regime.

Die in den Spielen dargestellten Antagonist*innen sind dabei mit Blick auf die kaufende Zielgruppe gewählt: Gerade zur Zeit der Veröffentlichung der Kern-Trilogie waren Nordamerika und Europa der wichtigste Absatzmarkt (mittlerweile ist der chinesische Markt erstarkt²⁷). Daher ist neben arabischen Terrorist*innen Russland der Hauptgegner in den Spielen. Der US-Medienwissenschaftler Roger Stahl von der University of Georgia erklärt dies wie folgt: „Die Spiele-Hersteller verwenden von der Politik vorgegebene und in der Öffentlichkeit akzeptierte Feindbilder.“²⁸ Er hat die Zusammenarbeit von Politik, Militär und Medien in seinem 2010 erschienenen Buch „*Militainment, Inc.: War, Media, and Popular Culture*“ ausführlich durchleuchtet: Videospiele-Hersteller würden aktuell in der Käufer-Zielgruppe verbreitete Feindbilder bedienen und mit den Spielen verstärken. Dazu passt das Aufgreifen des „Feindbilds Russland“ im Prequel von 2019, nachdem der eigentlich letzte Serienteil bereits 2011 erschien: Zwischenzeitlich war es – bis zum Besetzen der Krim durch russisches Militär im März 2014 – ruhig um Russland und seine Bedrohung für westliche Staaten, vor allem der NATO, geworden. Es wundert unter dieser Prämisse nicht, dass in der *CALL OF DUTY*-Reihe 2019 – nach einigen Jahren, die die Entwicklung eines Videospieles dauert – wieder das „Feindbild Russland“ aufgegriffen wurde.

Während auf der einen Seite ein klares Feindbild herrscht, wird auf der anderen – der eigenen – Seite ein klar positives Bild der Protagonist*innen gezeichnet. Mit Ausnahme der Figuren des General Shepherd und Hadir Karims, deren Motive zwar erklärt, ihre Mittel aber übertrieben abgetan werden, werden die westlichen Protagonist*innen und ihre Helfer*innen – einzelne russische Agenten und einige Rebell*innen – als sehr ehrenwert, pflichtbewusst und schlicht „positiv“ dargestellt. Dass beim Handeln der CIA- und SAS-Kräfte reihenweise internationales Recht verletzt wird sowie unzählige Verstöße gegen die „Genfer Konvention“ begangen werden, wird schlicht nicht thematisiert. Ganz im Gegenteil wird das praktische Vorgehen der westlichen Militärs als effektiv, praktisch und erfolgreich – letztlich also sogar den Krieg beendend – dargestellt. Sogar das Zünden einer Atomrakete hat in *MODERN WARFARE 2* einen positiven, gar friedensbringenden, Effekt. Dass es in den vorgestellten Spielen trotz des militärischen Konflikts nicht zu einem generellen gegenseitigen Atomschlag kommt und die nukleare Abschreckung in den Geschichten einfach außer Acht gelassen wird zeigt, wie wenig realpolitisch durchdacht sie sind bzw. wie sehr die Realität für die cineastische Geschichte verzerrt wurde.

In der Gesamtbetrachtung handelt es sich bei den *CALL OF DUTY: MODERN WARFARE*-Spielen um westlich-chauvinistische, kriegsverherrlichende und Feindbilder-produzierende First-Person-Shooter, die durch ihre provozierende Inszenierung die ausgewählte – nordamerikanische und europäische – Zielgruppe erreicht. Dabei wurde US-Publisher „Activision“ noch dazu von der US-Armee und US-Rüstungsherstellern bei der Spieleentwicklung unterstützt. Trotz aller Kritik darf man sich

aber nicht dazu hinreißen lassen, ein „Verbot“ der MODERN WARFARE-Reihe oder ähnlicher Videospiele zu fordern: Es gilt die Presse- und Kunstfreiheit. Vielmehr muss Transparenz geschaffen und unter den (möglichen) Spieler*innen Aufklärung betrieben werden – sowohl innerhalb der Spiele als beispielsweise auch durch Medienkunde im Schulunterricht und geisteswissenschaftliche „Game Studies“ an den Universitäten. Oder wie es die kanadisch-amerikanische feministische Medienkritikerin Anita Sarkeesian einmal sagte: „Es ist möglich (und sogar notwendig), Medien zu genießen und den problematischeren Aspekten derselben Medien gleichzeitig kritisch gegenüberzustehen.“²⁹

Anmerkungen

- 1 N. N.: Videospiele - weltweit, in: de.statista.com.
- 2 Ebenda.
- 3 N. N.: Call of Duty 4: Modern Warfare/Call of Duty: Modern Warfare 2/ Call of Duty: Modern Warfare 3, in: www.vgchartz.com.
- 4 N. N.: Call of Duty: Modern Warfare 3 sets new launch records, in: www.gamespot.com, 11. November 2011.
- 5 Tassi, Paul: 'Call of Duty: Modern Warfare' Sales Top \$600 Million In Three Days, in: www.forbes.com, 30. Oktober 2019.
- 6 Valentine, Rebekah: Call of Duty: Modern Warfare was the best-selling game of the year in the US, in: www.gamesindustry.biz, 17. Januar 2020.
- 7 Benke, David: Call of Duty: Modern Warfare 2 Remastered im Test, in: www.pcgames.de, 6. April 2020.
- 8 Schulze von Glaßer, Michael: PR-Schlacht um die Shooter-Krone, in: www.militianment.info, 5. November 2011.
- 9 N. N.: Call of Duty XP 2011 – Bericht von der CoD-Messe in Los Angeles (GameStar / GamePro), in: www.youtube.de, 12. September 2011.
- 10 Linken, Andre: Call of Duty: Modern Warfare 3 – „Wir machen Blockbuster-Action, wir machen Kunst“, in: www.gamestar.de, 13. Oktober 2011.
- 11 Souvik Mukherjee: „Follow Makarov’s Lead?“ – Ethical Conflict in Videogames and Call of Duty: Modern Warfare 2’s Controversial ‚No Russian‘ Level, in: Inderst, Rudolf Thomas/Just, Peter (Hrsg.): Contact, Conflict, Combat – Zur Tradition des Konfliktes in digitalen Spielen, Boizenburg 2011 S. 55.
- 12 Schwerdtel, Markus/Trier, Michael: Kolumne. „Modern Warfare 2 spielt die Spielekultur“ – Kommentar der Chefredaktion, in: www.gamestar.de, 6. November 2009.
- 13 N. N.: Modern Warfare 2 in Russland: Activision Blizzard klärt auf, in: www.computerbild.de, 18. November 2009.
- 14 Turse, Nick: Destabilizing the World, One Region at a Time. Obama’s Arc of Instability, in: www.counterpunch.org, 19. September 2011.
- 15 Malvesti, Michele L.: To Serve the Nation: U.S. Special Operations Forces in an Era of Persistent Conflict, in: www.cnas.or, 2. Juni 2010.
- 16 Knaul, Susanne: Israel rettet 800 Weißhelme, in: www.taz.de, 22. Juli 2018.
- 17 Trubetskoy, Denis: Wie „Call of Duty“ die Gemüter in Russland und der Ukraine erhitzt, in: www.mdr.de, 12. November 2019.
- 18 N. N.: Russians Slam US Video Game 'Call of Duty', in: www.military.com, 31. Oktober 2019.
- 19 N. N. SIPRI YEARBOOK 2019 - Armaments, Disarmament and International Security – Kurzfassung in Deutsch, in: www.sipri.org, Seite 6 und 7.
- 20 Schulze von Glaßer, Michael: Call of Duty – Black Ops 2: Das virtuelle Schlachtfeld, in: www.imi-online.de, 16. Januar 2013.
- 21 Stahl, Roger: Through the Crosshairs – War, Visual Culture and the Weaponized Gaze, 2018, Seite 89.
- 22 N. N.: Communication Directorate - Headquarters Marine Corps, in: www.hqmc.marines.mil.
- 23 Schulze von Glaßer, Michael: Medal of Honor – Warfighter: Das virtuelle Schlachtfeld, in: www.imi-Online.de, 28. November 2012.
- 24 Vgl. Bürger, Peter: Kino der Angst: Terror, Krieg und Staatskunst aus Hollywood, 2005.
- 25 Clarke, Ben/Rouffaer, Christian/Sénéchaud, François: Beyond the Call of Duty: why shouldn't video game players face the same dilemmas as real soldiers?, in: International Review of the Red Cross, No. 886/Summer 2012, S. 711 – 737.
- 26 N. N.: Video games and law, in: www.icrc.com, 27. September 2013 – letzter Zugriff am 13. Dezember 2013.
- 27 N. N.: Videospiele - weltweiter Vergleich - Umsatz, in: de.statista.com.
- 28 Schulze von Glaßer, Michael: Realistische Feinde, in: Freitag 27/2013, Seite 19.
- 29 Dean, Paul: Full IGN Interview with Anita Sarkeesian, in: www.feministfrequency.com, 6. Juni 2013.

Spendenaufruf

Dieser Wegweiser zeigte 2017 am Tag der Bundeswehr in Dornsteden in die Richtungen der zahlreichen, aktuellen Auslandseinsätze der Bundeswehr. Die Informationsstelle Militarisation (IMI) versucht mit all den Einsätzen sowie den Militarisationsprozessen im Inneren, Migrationsbekämpfung, militärischen Landschaften, Rekrutierungsmaßnahmen, Rüstungshaushalten und vielen weiteren Themen Schritt zu halten. Um dazu fähig zu sein und das erstellte Material grundsätzlich online kostenlos zur Verfügung stellen und in Printform zum Selbstkostenpreis abgeben zu können, sind wir auf Spenden und Mitgliedschaften angewiesen, die steuerlich absetzbar sind.

Daher bitten wir alle, die sich finanziell dazu in der Lage sehen, uns für das kommende Jahr mit einer Spende zu unterstützen oder auch Menschen im Bekanntenkreis über eine mögliche IMI-Mitgliedschaft zu informieren.

IMI-Spendenkonto Kreissparkasse Tübingen:
IBAN: DE64 6415 0020 0001 6628 32
BIC: SOLADES1TUB

Mitgliedsformulare finden sich hier:
www.imi-online.de/mitglied-werden

Jede Form der Unterstützung ist sehr willkommen!



Information

Die Informationsstelle Militarisation (IMI) ist ein eingetragener und als gemeinnützig anerkannter Verein. Ihre Arbeit trägt sich durch Spenden und Mitglieds-, bzw. Förderbeiträge, die es uns ermöglichen, unsere Publikationen kostenlos im Internet zur Verfügung zu stellen. Wenn Sie Interesse an der Arbeit der Informationsstelle oder Fragen zum Verein haben, nehmen Sie bitte Kontakt zu uns auf. Nähere Informationen wie auch Sie IMI unterstützen können, erfahren Sie auf unserer Homepage (www.imi-online.de), per Brief, Mail oder Telefon in unserem Büro in Tübingen.

Spenden an IMI sind steuerabzugsfähig.

Unsere Spendenkontonummer bei der Kreissparkasse Tübingen ist:
IBAN: DE64 6415 0020 0001 6628 32 BIC: SOLADES1TUB

Adresse:

**Informationsstelle
Militarisierung (IMI) e.V.**
Hechingerstr. 203
72072 Tübingen

Telefon: 07071/49154
Fax: 07071/49159
e-mail: imi@imi-online.de
web: www.imi-online.de

Der hier abgedruckte Text spiegelt nicht notwendigerweise die Meinung der Informationsstelle Militarisation (IMI) e.V. wieder.

