

Proseminararbeit

America's Army: Spiel oder Rekrutierungsmittel?

Hausarbeit im Studiengang
Game Design

vorgelegt von:

Juri Knauth

Seminargruppe: GD1015
Modul: Modul 1.1.2: Wissenschaftliches Arbeiten
Eingereicht am: 4.10.2015
Dozent: Uke Bosse

Zusammenfassung

Bei dem aktuellsten Titel *America's Army: Proving Grounds* (United States Army, 2015) stellt sich die Frage, ob es sich noch von einem klassischem Spiel die Rede sein kann oder ob es sich vielmehr um ein Rekrutierungsmittel handelt.

In dieser Arbeit werden Kriterien ausgewählt, die vermehrt in Spieldefinitionen in der Literatur zu finden sind. Analyse des *America's Army* Spieles hinsichtlich ausgewählter Spielkriterien.

Vergleich *America's Army* mit ähnlichen Kriegsspielen: *Call of Duty* und *ARMA*.

Entstehungsgeschichte und die damit verbundenen Absichten, mit denen das Computerspiel entwickelt wurde.

Eidesstattliche Echtheitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst, alle wörtlichen und sinngemäßen Übernahmen als solche gekennzeichnet und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.

Name, Vorname: Knauth, Juri

Adresse: Friedrichsbrunner Str. 40, 12347 Berlin

Telefon: 017662329631

E-Mail: knauth.juri@gmail.com

Unterschrift:

Ort:

Datum:

Inhaltsverzeichnis

| | |
|----------------------------------------------------------------------------|----|
| America's Army: Spiel oder Rekrutierungsmittel? | 1 |
| 1. Einleitung | 1 |
| 1.1. Entstehungshintergrund der Computerspiel Reihe „America's Army“ | 1 |
| 1.1.1. Rekrutierungsprobleme und Finanzierung der U.S. Army | 6 |
| 1.1.2. Entwicklung | 7 |
| 1.1.3. Veröffentlichung..... | 8 |
| 2. Theorie: Definitionen von „Spiel“ | 9 |
| 2.1. Kriterien eines Spiels | 9 |
| 2.1.1. Leitfrage..... | 11 |
| 2.2. Methode: Auswahl der Kriterien | 11 |
| 2.2.1. Vergleich „America's Army“ mit ähnlichen Kriegsspielen..... | 11 |
| 3. Ergebnisse | 11 |
| 3.1. Auswahl der Kriterien | 11 |
| 3.1.1. Vergleich „America's Army“ mit ähnlichen Kriegsspielen..... | 11 |
| 4. Zusammenfassung und Fazit..... | 15 |
| 5. Diskussion | 15 |
| | |
| Literaturverzeichnis..... | 17 |
| Internet..... | 17 |
| Spiele | 18 |
| Filme | 18 |
| Fernsehsendung | 18 |
| Hilfsmittel | 18 |
| Abbildungsverzeichnis..... | 19 |
| Anhang | 20 |

Verwendete Abkürzungen

| | |
|-----------|---------------------------|
| U.S. Army | United States Army |
|-----------|---------------------------|

1. Einleitung

Seit die deutsche Regierung beschloss, die allgemeine Wehrpflicht 2011 ruhen zu lassen, muss die Bundeswehr anderweitig ausreichend Bewerber für den Dienst an der Waffe anwerben. Bei Spiele messen wie der *gamescom* baut die deutsche Bundeswehr regelmäßig ihre Stände auf. Hier stellt sich die Frage, ob sie dem amerikanischen Vorbild folgen wird: Computerspiele wie in der Art von „*America's Army*“ einzusetzen um Rekruten anzuwerben. Ob ein so instrumentalisiertes Computerspiel dem Image der Computerspielbranche schadet, bleibt dahingestellt. Die Bundeswehr nutzt schon lange „Simulationsgestützte Übungssoftware für Ausbildungszwecke“, wie z.B. *SIRA*, *KORA OA* und *Virtual Battle Space 2* (Hans Dieter Baier, Oberstleutnant der Übungsdurchführung, Reload, Folge 11). Dabei stellen sich die Fragen, was der Unterschied zwischen einem Spiel und Simulation ist, und ob bei dem aktuellsten Titel *America's Army: Proving Grounds* (United States Army, 2015) noch die Rede von einem Spiel sein kann oder ob es sich um ein Rekrutierungsmittel handelt.

1.1. Entstehungshintergrund der Computerspiel Reihe „America's Army“

Im Folgenden werden die Entstehungsgeschichte des Computerspiels und die damit verbundenen Absichten dargestellt. Heather Chaplin & Aaron Ruby argumentieren in ihrem Buch *Smartbomb* (Algonquin Books of Chapel Hill, 2005), dass das Militär von Beginn an das große Potenzial in Computerspielen erkannt hat: „The Army has always been interested in games. Generals know what kindergarten teachers know, which the videogame industry can be loath to admit: games teach.“ (Chaplin & Ruby, 2005, S.200) Als ganz natürlich empfinden die Autoren die Verstrickung von der Computerspielindustrie und dem Militär, da die ersten Computerentwicklungen von dem Militär gefördert wurde: „Like all high-technology industries, the videogame industry has, by default, long been intertwined with the military. The videogame industry grew out of soil the military has tending since the 1940s, when it began pumping money into 'computational devices' in an effort to beef up code-breaking and artillery-table-calculating skills needed during World War II. William Higinbotham

worked on the Manhattan Project, Ralph Baer invented the Odyssey while working at the defense contractor Saunders and Associates, and the Artificial Intelligence lab where Steve Russell and his TMRC cohorts developed *Spacewar!* (1962). IT was funded by the Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA).” (Chaplin & Ruby, 2005 S.202f)



Abbildung 1: Spacewar! (Spacewar! running on the Computer History Museum's PDP-1).

Es war das Spiel Artaris *Battlezone*, das 1980 das U.S. Militär dazu veranlasste, eine Übungs-Software für ihre Soldaten zu entwickeln: „It was Atari's *Battlezone* in 1980 that brought the U.S. military's gaze specifically onto the videogames. *Battlezone* was the first videogame to offer a first-person perspective. [...] Thinking it would improve gunners' hand-eye coordination, the Army built a modified version of the game, changing the controls to more closely resemble a Bradley Infantry Fighting Vehicle.” (Chaplin & Ruby, 2005, S.201)

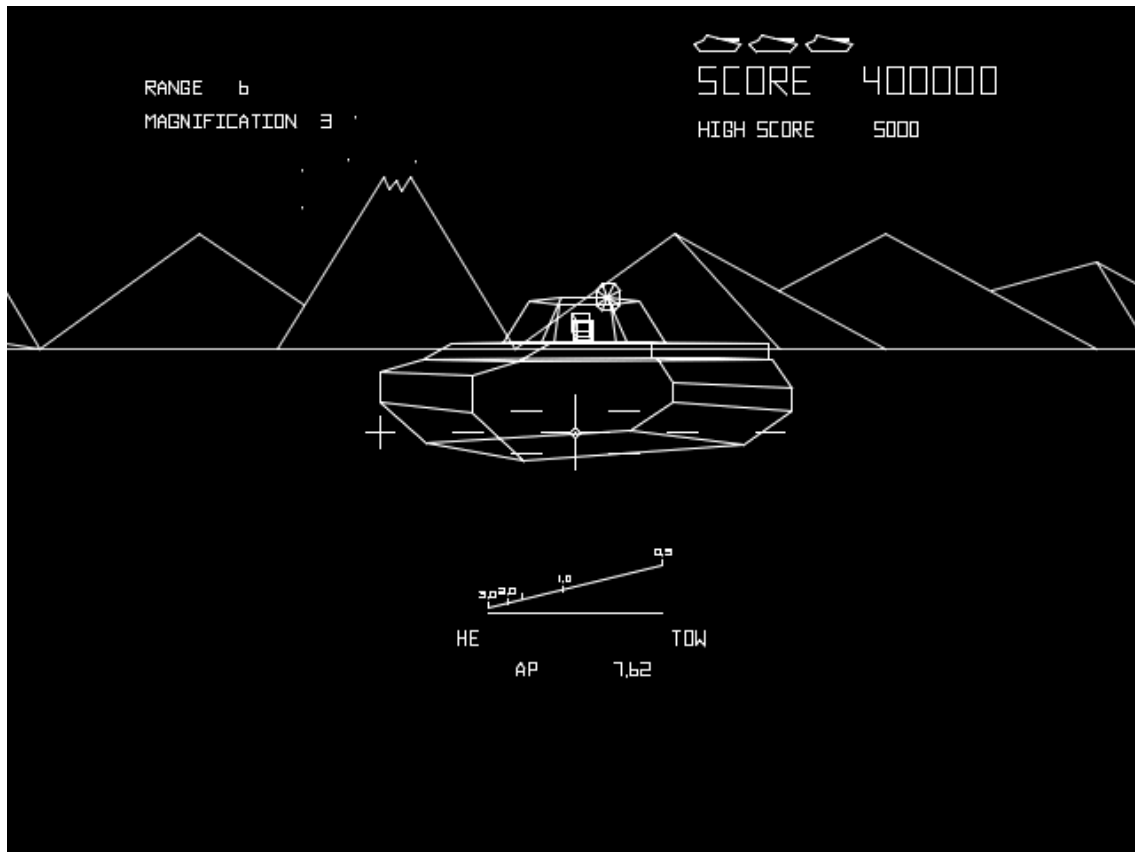


Abbildung 2 Battlezone (A standard enemy tank in the player's sights in the military training version The Bradley Trainer).

Die U.S. Army erkannte ebenfalls den Nutzen des Spiels *Falcon* (Spectrum Holobyte, Inc., 1987) und wendet es bis heute als Teil ihres Übungsprogramms an: „when [...] Gilman Louie built Flight Simulator for MicroProse, the military jumped on it. Today the Air Force still gives customized copies of the game to every student pilot and undergraduate taking the Naval Reserve Officer Training Courses, at sixty five colleges that offer the program.” (Chaplin & Ruby, 2005, S.201f).



Abbildung 3 Falcon (The Atari ST version of Falcon.)

Das Spiel *Doom II* (CDV Software GmbH, 1994) wurde von einem Leutnant so modifiziert, dass es wirklichkeitsnahe taktische Situationen widerspiegelt, sodass Soldaten damit trainieren konnten: „[he] modified the game by turning the original Doom characters into American Marines and ‚enemies‘. The twisted hallways and dank dungeons created by the id designers were altered to reflect real-world tactical situations – such as being trapped in a foxhole while repelling an enemy infantry assault, or attempting a counterattack through a barbed-wire-covered battlefield. Crumbling gothic passageways were replaced with bunkers, concertina wire, tactical emplacements, ditches, and hills. In one scenario digitized foreign embassy floor plans were laid over one of John Romero’s levels so soldiers could practice rescuing American hostages. The altered game became known as *Marine Doom*, and was so popular, according to the lieutenant, that when the Doom lab at his base shut down for the night, marines would beg to be allowed back in.” (Chaplin & Ruby, 2005, S.202)



Abbildung 4 Doom II (FreeDoom).

Irgendwann fand eine Kehrtwende dieser Entwicklung statt. Von nun an würde das Militär sich die Erkenntnisse der Spielbranche zu eigen machen: „[...] But at some point everything flipped – instead of the gamemakers taking their cues from military simulations, the military began to take its cues from the gamemakers. [...] they knew how to use technologies in a manner that could make any kind of learning entertaining and fun.” (Chaplin & Ruby, 2005 S.203)

Full Spectrum Warrior (THQ Inc., 2004) wurde als Übungsprogramm für die Armee entwickelt. Es sollte allerdings anschließend an die Öffentlichkeit verkauft werden - als das realistischste Armeespiel aller Zeiten: “[...] the Institute for Creative Technology began work on its first project, Full Spectrum Warrior, a commercial-grade videogame designed by Pandemic, published by THQ, and build to run on the Microsoft Xbox. The idea for Full Spectrum Warrior was to ship it first to the Army as a training tool, and then to sell a version to the public through the commercial markets. (While the Army itself is not allowed to profit off such a project, the companies involved are.) The

game's main selling point is that it's the most realistic Army game of all time. So while kids across the world are revving up their Xboxes to play at war, soldiers around the world will be revving up theirs-placed in areas where soldiers gather, like mess halls and rec rooms -to train for war." (Chaplin & Ruby, 2005 S.209)



Abbildung 5 Full Spectrum Warrior (Three members of a Fire Team cover the one that helps the wounded soldier).

Der technische Direktor und wissenschaftliche Leiter für die Simulation und Ausbildung beim Militär, Macedonia, ist begeistert von der Idee, ein Spiel aus dem Training zu machen. „Macedonia is thrilled with the idea. One of the things that had so impressed the Air Force about Gilman Louie's Flight Simulator was that soldiers loved to play it. Like in Ender's Game, the idea is to make a game out of training." (Chaplin & Ruby, 2005, S.209)

1.1.1. Rekrutierungsprobleme und Finanzierung der U.S. Army

Militärspiele werden immer populärer: "Recently, military-themed video games have outstripped even blockbuster movies in terms of popularity and profit. Call of Duty:

Modern Warfare 3 earned over \$400 million dollars in the first day of release [...]” (Decker, 2013).

Die Rekrutierung für die U.S. Army blieb dagegen weiterhin ein Problem, sodass der Etat in 20 Jahren mehr als verdoppelt wurde: “The task of signing up people for military service has become much more difficult since the Iraq war and, as a result, much more expensive. In fact, in per-enlistee terms, recruiting costs have more than doubled over the past 20 years – from about \$7,000 per recruit in 1985 to more than \$16,000 per recruit in 2005, according to a report for the Defense Department titled ‘Recruiting an All-Volunteer Force’.” (Lubold, 2007)

Colonel E. Casey Wardynski ist Professor für Wirtschaft und Arbeitsmarktanalyse der Armee. Er untersucht, welche kulturellen Faktoren dazu beitragen, dass afghanische Bürger der afghanischen Armee beitreten und wie viele Arbeitskräfte dort benötigt werden: “In any society, people get their ideas about life, what’s important, and who they want to be from the messages of their culture.” (Chaplin & Ruby, 2005 S.215) So kam er zu dem Schluss, dass die Jugendlichen bspw. über Computerspiele erreicht werden müssten: “I realized we had to get the flow of information about life in the Army into pop culture.” (Chaplin & Ruby, 2005, S.214) Videospiele entwickelten sich zu einer Massenkonsumware: „Even at West Point, internal statistic showed that more than 80 percent of the student body played videogames.” (Chaplin & Ruby, 2005 S.215) Die Platzierung von Werbung für die U.S. Army auf Internetseiten oder Magazinen, die häufig von Computerspielern besucht bzw. gelesen wurden, hatte kaum Auswirkung auf die Rekrutenzahlen. So schlussfolgert Wardynski, dass das Computerspiel selbst als Kommunikationsmittel genutzt werden muss: „It was Colonel Wardynski who realized that the mode of communication between the Army and the youth had to be the videogame itself.” (Chaplin & Ruby, 2005 S.216)

1.1.2. Entwicklung

Wardynski überzeugte mit seiner Idee von einem U.S. Army Computerspiel den “Deputy Chief of Staff for Personnel” und den “Deputy Assistant Secretary of the Army for Military Manpower”. Er begann mit Michael Zyda zusammenzuarbeiten. Zyda erarbeitete in seiner Studie “Linking Entertainment and Defense” (1997), was die möglichen Nutzen von einer Zusammenarbeit zwischen Unterhaltungsindustrie und

Verteidigung sind. Zyda war bis dahin bei dem Naval Postgraduate School, MOVES Institute, "Modeling, Virtual, Environments, and Simulation" beschäftigt.

Der erste Auftrag war ein kostenloses Spiel zu erstellen: *America's Army* (United States Army, 2002): "Wardynski had gotten Zyda funding for MOVES's first gig, the Army Games Project, from the Assistant Secretary of the Army for Manpower and Reserve Affairs. The first mandate was to create America's Army, a game that would be downloadable for free from the Army's Web site and available as inserts in videogame magazines."

Das Projekt wurde nach dem Film *The Last Starfighter* (Nick Castle, 1984) Operation Star Fighter genannt. Der Film handelt von einem Teenager, der - nachdem er die Höchstpunktzahl bei einem Arkade Spiel erzielt hatte - von Aliens für einen intergalaktischen Krieg rekrutiert wird.

1.1.3. Veröffentlichung

Am 4. Juli 2002, am US-amerikanischen Unabhängigkeitstag, wurde die erste Version von *America's Army* herausgegeben. Das Spiel wird als Lernprogramm verkauft, das für die Armee relevantes Teamwork und weitere spezifische Fähigkeiten lehrt: "This video game is billed as an educational tool, teaching army values like teamwork, as well as specific skills." (Decker, 2013). Ebenso verbesserte das Spiel das Ansehen der Armee bei der Bevölkerung. Mike Zyda behauptet, es sei das kostengünstigste Rekrutierungsmittel aller Zeiten: "A 2008 study by researcher from Massachusetts Institute of positive Technology found that '30 percent of all Americans age 16 to 24 had a more positive impression of the Army because of the game and, even more amazingly, the game had more impact on recruits than all other forms of Army advertising combined.'" (Edery & Mollick, 2008)



Abbildung 6 America's Army 3 (0000008788).

2. Theorie: Definitionen von „Spiel“

Es gibt keine einheitliche Definition von dem, was ein Spiel ist. Einige Akademiker und Game Designer liefern Definitionsansätze.

2.1. Kriterien eines Spiels

Johan Huizinga, ein Kulturhistoriker, untersucht in *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. (Routledge & Kegan Paul Ltd, 1949), wie sich Spielen auf die Gesellschaft auswirkt. Für ihn ist Spiel „[...] a free activity standing quite consciously outside 'ordinary' life as being 'not serious', but at the same time absorbing the player intensely and utterly. It is an activity connected with no material interest, and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to fixed rules and in an orderly manner. It promotes the formation of social groupings which tend to surround themselves with secrecy and to stress their difference from the common world by disguise or the other means.” (Huizinga, 1949 S.13) Er umschreibt das Konzept vom “magic circle” als das Umfeld, das ein Spiel schafft: “All play moves and has its being within a play-ground marked off beforehand either materially or ideally, deliberately or as a matter of course. Just as there is no formal difference between play and ritual, so the ‘consecrated spot’ cannot be

formally distinguished from the play-ground. The arena, the card-table, the magic circle, the temple, the stage, the screen, the tennis court, the court of justice, etc., are all in form and function play-grounds, i.e. forbidden spots, isolated, hedged round, hallowed, within which special rules obtain. All are temporary worlds within the ordinary world, dedicated to the performance of an act apart.” (Huizinga, 1949 S.13).

Roger Caillois, ein Soziologe, Philosoph und Literaturkritiker, kommt in seinem Buch „*Man, play and games*. (Librairie Gallimard, 1958)“ zu dem Schluss, dass „[...] the characteristics that define the nature of play, [are] free¹, separate, uncertain, unproductive, regulated, and fictive²“ (Caillois, 1958 S.43) Er betont, dass „[...] play is essentially a side activity, the inference is drawn that any contamination by ordinary life runs the risk of corrupting and destroying its very nature.“ (Caillois, 1958 S.43).

Chris Crawford, ein Game Designer, vertritt die Meinung, dass Game Design eine Kunstform sei. In seinem Buch *The Art of Computer Design* (McGraw-Hill/Osborne Media, 1984) betrachtet er folgende Elemente, die ein Spiel ausmachen: “representation³, interaction, conflict, and safety⁴“. (Crawford, 1982 S.7)

Andrew Rollins und Ernest Adams, Game Designer und Autoren von “*Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*“ (New Riders Publishing, 2003) grenzen die Definition von Sid Meier weiter ein: „a series of meaningful choices“ wird zu “One or more causally linked series of challenges in a simulated environment.” (Rollings & Adams, 2003, S.201).

Ralph Koster, Autor des Buches “*A Theory of Fun for Game Design* (O’Reilly Media, Inc., 2013)“, beschreibt, dass “[...] games serve as very fundamental and powerful learning tools” (Koster, 2013 S.36). Er argumentiert, dass wir evolutionsbedingt und neurowissenschaftlich Wissenshunger haben: “[...] it is important to the survival of the species that we learn, therefore our bodies reward us for it with moments of pleasure. [...] the human brain is mostly a voracious consumer of patterns, a soft pudgy gray Pac-man of concepts. Games are just exceptionally tasty patterns to eat up.” (Koster, 2013

¹ “voluntary” Caillois

² “make-believe” Caillois

³ “a closed formal^a system that subjectively represents a subset of reality.” Crawford

⁴ “the results of a game are always less harsh than the situations the game models.” Crawford

^a “game has explicit rules” Crawford

S.46). Die neurologische Antwort darauf, dass der Mensch etwas erlernt hat und meistert, ist ein Gefühl der Belohnung und damit einhergehend Spaß: "One of the releases of chemicals triggering good feelings is at that moment of triumph when we learn something or master a task [...] Fun from games arises out of mastery. It arises out of comprehension. It is the act of solving puzzles that makes games fun." (Koster, 2013 S.46) Somit kommt Ralph Koster zur Schlussfolgerung: "That's what games are, in the end. Teachers." Und "learning is the one I believe to be the most important." (Koster, 2013 S.46)

2.1.1. Leitfrage

Bei dem aktuellsten Titel *America's Army: Proving Grounds* (United States Army, 2015) stellt sich die Frage, ob es sich noch von einem klassischem Spiel die Rede sein kann oder ob es sich vielmehr um ein Rekrutierungsmittel handelt.

2.2. Methode: Auswahl der Kriterien

In dieser Arbeit werden Kriterien ausgewählt, die vermehrt in Spieldefinitionen in der Literatur zu finden sind.

2.2.1. Vergleich „America's Army“ mit ähnlichen Kriegsspielen

Inwiefern unterscheidet sich *America's Army: Proving Grounds* (United States Army, 2015) von ähnlichen Computerspielen desselben Genres. Bei *America's Army* handelt es sich um ein Action, Taktik/- First-Person-Shooter (FPS), mit Mehrspieler-Option, bei dem der Spieler einen Soldaten im Krieg spielt. Zum Vergleich werden zwei weitere Spiele herangezogen *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision Publishing, Inc., 2007) und *Arma 2* (IDEA Games, 2009). *Arma 2* wird auch als Simulation verkauft.

3. Ergebnisse

3.1. Auswahl der Kriterien

Die Tabelle 1 fasst die Spieldefinitionen zusammen die in der ausgewählten Literatur zu finden sind.

America's Army: Spiel oder Rekrutierungsmittel?

| | Johan Huizinga | Roger Caillois | Chris Crawford | A Rollins A Ernest | Ralph Koster |
|-------------------------------------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-----------------------|-----------------|
| Free activity | X | X | | | |
| Separate outside ordinary life | X | X | X | X | |
| Artificial fictive, make believe, simulation | X | X | X | X | |
| Fixed Rules | X | X | | | |
| Unproductive | | X | | | |
| Uncertain | | X | | | |
| Interaction | | | X | | |
| Conflict | | | X | | |
| Safety | | | X | | |
| Choices | | | | X | |
| Learning Tool Teachers | | | | | X |
| Fun | | | | | X |

Tabelle 1: Gegenüberstellung der Kriterien von Spieldefinitionen. Eigene Darstellung

Wie zu sehen ist, herrscht keine Einigkeit darüber, welche Kriterien ein Spiel erfüllen muss, um als solches definiert zu werden. Die Mehrheit der Autoren in der gesichteten Literatur ist sich einig, dass Spiele ihre eigene künstliche Welt abseits von der Realität schaffen.

Allerdings haben sich einige der genannten Autoren auf die zuvor publizierten Definitionen gestützt. Roger Collins baut sein Werk auf Johan Huizingas Arbeit auf: „Such a definition⁵ [...], is [...] too board and too narrow.“ (Caillois, 1958, S.4).

Ralph Koster stellt fest, dass es etliche Definitionsansätze gibt, die verschiedene Kategorien von Spielen aufmachen: „This feels like a quick way to get sucked into quibbling over the classification of individual games“ (Koster, 2013 S.14). Koster konzentriert sich darauf, wie Spaß beim Spielen entsteht. Allerdings lässt sich Spielspaß

⁵ Huizingas Definition von „spielen“, aus Homo Ludens

nicht objektivieren. Ebenfalls können Spiele zweckentfremdet werden. Es kann angezweifelt werden, ob professionelle Spieler, die ihren Lebensunterhalt mit Spielen bestreiten, an jedem Arbeitstag freiwillig und mit Freude spielen.

Häufig werden Spiele auch für Ausbildungen genutzt, wobei hier häufiger Simulationen zum Einsatz kommen.

Laut *Reload*, eine Popkultur- und Videospielshow, die auf Einsplus ausgestrahlt wurde, besteht der Unterschied zwischen Spiel und Simulation darin, dass Spiele Spaß machen und Simulationen nicht. Bspw. sei die Übungssoftware der Bundeswehr „[...] kein Action-Feuerwerk sondern ernüchternd real.“ Die Herangehensweise des Konsumenten spiele eine entscheidende Rolle: „In Kriegsshootern und Simulationen sehen wir zwar ähnliche Bilder, ihre Bedeutung ist jedoch abhängig von der Motivation des Users. Der trainierende Soldat übt Handlungen ein und begegnet Spielfiguren, die stellvertretend sind für potenziell echte Situationen in seiner Zukunft. Die Bilder haben also einen realen Bezug und sind nicht nur relevant in einer virtuellen Umgebung“ (Reload, 2012).

Gewiss gibt es auch Leute die Simulationen spielen, ohne zu beabsichtigen diese Tätigkeiten jemals in der Realität auszuüben, sondern lediglich weil sie Spaß daran haben. Zum Beispiel wurde der *Landwirtschafts-Simulator 15* (Astragon Software GmbH, 2014) laut *VGChartz*, eine Webseite, die Verkaufszahlen von Spielen verfolgt, allein in Deutschland bis zum 25. Juli 2015 auf allen Plattformen Insgesamt 1,7 Millionen mal verkauft. In der Landwirtschaft arbeiten aber momentan lediglich 1,3 Millionen Menschen. Zuletzt sank die Zahl der Beschäftigten um 1%. (Bundesministerium für Ernährung, Landwirtschaft und Verbraucherschutz, 2010).

Demnach liegt es an dem Kontext und in der Hand des Spielers, ob er ein Spiel spielt oder nicht.

3.1.1. Vergleich „America's Army“ mit ähnlichen Kriegsspielen

Die Tabelle 2 überprüft, ob die Computerspiele die zusammengefassten Spieldefinitionen erfüllen.

America's Army: Spiel oder Rekrutierungsmittel?

| | <i>America's Army: Proving Grounds</i> | <i>Call of Duty 4: Modern Warfare</i> | <i>Arma 2</i> |
|------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|-------------------------------------------|---------------|
| Free activity | X | X | X |
| Separate outside ordinary life | X | X | X |
| Artificial fictive, make believe, simulation | X | X | X |
| Fixed Rules | X | X | X |
| Unproductive | X | X | X |
| Uncertain | X | X | X |
| Interaction | X | X | X |
| Conflict | X | X | X |
| Safety | X | X | X |
| Choices | X | X | X |
| Learning Tool Teachers | X | X | X |
| Fun | X | X | X |

Tabelle 2: Spiele auf Spielkriterien prüfen. Eigene Darstellung

Wie zu sehen ist, erfüllen all diese Spiele sämtliche Spielkriterien der ausgewählten Kriterien.

Die ausgewählten Spiele ähneln sich in vielen Punkten, zumal sie aus demselben Genre kommen. *Arma* und *America's Army* fokussieren auf Realismus und haben einen starken Simulationscharakter. Das kann dem Entstehungshintergrund geschuldet sein. Die Entwickler von Bohemia Interactive Studio stellen neben Computerspielen auch Militär-Simulationen her. Bei beiden Spielen wird viel Wert darauf gelegt, dass der Spieler moralisch richtig handelt. In *America's Army* wird der Spieler mit den *Rules of*

Engagement vertraut gemacht. Sollte er diese brechen, wenn er beispielsweise einen Kameraden tötet, droht ihm ein Punkteabzug und das kann dazu führen, dass sein Benutzerkonto gelöscht wird.

Das Besondere an *America's Army* ist, dass jeder Spieler „die Guten“ spielt. Der Spieler sieht sich und seine Kameraden stets als U.S. Soldaten, während die anderen als Terroristen oder nicht-amerikanische Soldaten dargestellt werden.

Die visuellen und akustischen Darstellungen von Gewalt in *America's Army* sind außerordentlich unrealistisch. Es liegt nahe, dass die U.S. Army eine höhere Altersbeschränkung vermeiden und zugleich ein Bild von einem sauberen Krieg vermittelt wollte. In der Tat hat *America's Army* laut *Entertainment Software Rating Board* (ESRB) in den USA ein Teen Rating (13 und älter), wohingegen *Arma* und *Call of Duty* ein Mature Rating haben (17 und älter).

4. Zusammenfassung und Fazit

America's Army: Proving Grounds ist laut der analysierten Spieldefinition ein Spiel. Es wurde von der Armee produziert und von Game Designern entwickelt. Das Spiel wurde so konzipiert, dass es Spaß macht. Allerdings kann argumentiert werden, dass derlei Kriegsspiele den Krieg verherrlichen und wie im Falle von *America's Army* vielmehr das Ansehen der Armee verbessern wollen. Das kann dazu führen, dass das Spiel nicht mehr klar abseits unserer Realität empfunden wird. Ebenso ist das Kriterium *Unproduktivität* dann strittig, wenn das Spiel als Werbe/- und Ausbildungsprogramm missbraucht wird. Das Spiel wird weiterhin als Simulation und als Übungsprogramm innerhalb der Armee benutzt und so können Unfreiwillige zum Spielen gezwungen werden. Fraglich bleibt, ob die gezwungenen Spieler dabei Freude empfinden.

5. Diskussion

Bei *America's Army* handelt es sich um ein Spiel, das aus der Motivation heraus kreiert wurde, Rekruten anzuwerben. Durch die langjährige enge Verflechtung von Armee und

America's Army: Spiel oder Rekrutierungsmittel?

Spieleindustrie ist dieser motivationale Hintergrund für den Laien nicht mehr zu erkennen.

Spiele haben eine große Plattform, über die viele Menschen erreicht werden können. Es ist wichtig, dass vor allem junge Menschen nicht unwissentlich beeinflusst werden. Um eine Kennzeichnung und damit auch die Aufklärung über die Absichten eines auch zur Rekrutierung genutzten Spiels zu ermöglichen, wäre es ratsam den Kontext des Spielens und die damit einhergehende Motivation als Kriterien in etwaige Definitionen einfließen zu lassen. Zudem sollten Geldgeber klar auf dem Produkt gekennzeichnet werden müssen, um unterliegende Zusammenhänge und etwaige Interessen transparenter für den Konsumenten zu machen.

Literaturverzeichnis

- Decker, K. S. (2013), *Ender's Game and Philosophy: The Logic Gate is Down*. West Sussex: John Wiley & Sons, Ltd
- Chaplin H., & Ruby A. (2005), *Smartbomb*. North Carolina: Algonquin Books of Chapel Hill
- Edery D., & Mollick E. (2008), *Changing the Game: How Video Games Are Transforming the Future of Business*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul Ltd
- Caillois, R. (1958). *Man, play and games*. Paris: Librairie Gallimard.
- Rollins, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. Indiana: New Riders Publishing
- Koster, R. (2013). *A Theory of Fun for Game Design*. Kalifornien: O'Reilly Media, Inc.

Internet

- Crawford, C. (1982). *The Art of Computer Design*. http://www-rohan.sdsu.edu/~stewart/cs583/ACGD_ArtComputerGameDesign_ChrisCrawford_1982.pdf (Letzter Zugriff 25.11.2015)
- Lubold, G. (2007). To keep recruiting up, US military spends more. <http://www.csmonitor.com/2007/0412/p02s01-usmi.html>
- vgchartz <http://www.vgchartz.com/game/83767/farming-simulator-2015/Germany/> (Letzter Zugriff 25.11.2015)
- Bundesministerium für Ernährung, Landwirtschaft und Verbraucherschutz, (2010). *Die deutsche Landwirtschaft Leistungen in Daten und Fakten* <http://www.bmel.de/cae/servlet/contentblob/430138/publicationFile/> (Letzter Zugriff 25.11.2015)
- Entertainment Software Rating Board (ESRB) <http://www.esrb.org/> (Letzter Zugriff 25.11.2015)

Spiele

America's Army: Operations. United States Army. United States Army, 2002.

America's Army: Proving Grounds. United States Army. United States Army, 2015.

Arma 2. Bohemia Interactive. IDEA Games, 2009.

Call of Duty 4: Modern Warfare. Infinity Ward, Inc.. Activision Publishing, Inc., 2007.

Spacewar!: Steve Russell et al.. Steve Russell et al., 1962.

Battlezone: Atari, Inc.. Atari, Inc., 1980.

Falcon: Sphere, Inc., Spectrum Holobyte, Inc., 1987.

Doom II: id Software, Inc.. CDV Software GmbH, 1994

Full Spectrum Warrior: Pandemic Studios, LLC. THQ Inc., 2004

Filme

The Last Starfighter. Regie: Nick Castle. USA, 1984.

Fernsehsendung

Reload: Folge 11 - Wii-U / Gaming bei der Bundeswehr Redaktion: Richard Klug,

Produzent: Arno Heinisch. Deutschland, 2012.

<https://www.youtube.com/watch?v=SHqMbHidz1g&list=PL64FEAD4BF3E117F6&index=77> (Letzer Zugriff 25.11.2015)

Hilfsmittel

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. Massachusetts: MIT Press.

Abbildungsverzeichnis

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| Abb. 1: Spacewar! running on the Computer History Museum's PDP-1. (Quelle: Wikipedia)..... | 2 |
| Abb. 2: A standard enemy tank in the player's sights in the military training version The Bradley Trainer. (Quelle: Wikipedia) | 3 |
| Abb. 3: The Atari ST version of Falcon. (Quelle: Wikipedia) | 4 |
| Abb. 4: <i>FreeDoom</i> . (Quelle: Wikipedia)..... | 5 |
| Abb. 5: <i>Three members of a Fire Team cover the one that helps the wounded soldier.</i> (Quelle: mobygames) | 6 |
| Abb. 6: <i>0000008788</i> . (Quelle: steam) | 7 |

Anhang