

## **Kleine Anfrage**

**der Abgeordneten Ulla Jelpke, Harald Koch, Petra Pau, Jens Petermann, Raju Sharma, Kathrin Vogler und der Fraktion DIE LINKE.**

### **Bedeutung von Videospiele für Öffentlichkeitsarbeit und Personalwerbung der Bundeswehr**

Die Bundeswehr setzt bei Öffentlichkeitsarbeit und Personalwerbung zunehmend auf den Einsatz elektronischer Medien. Video- bzw. Computerspiele (im Folgenden sind mit diesen Begriffen sowohl Computer- als auch Konsolenspiele gemeint) setzt sie bislang nicht ein – zumindest nicht in eigener Regie. Private Hersteller bieten allerdings schon lange Computer- bzw. Videospiele an, bei denen häufig auch die Bundeswehr dargestellt wird bzw. spielbar ist. Hier ist etwa der (mittlerweile eingefrorene) „Bundeswehr MOD“ von „armed assault“ zu nennen, bei dem explizit die Standardbewaffnung deutscher Soldaten in Afghanistan benutzt wird. Im Spiel „ARMA 2 – Operation Arrowhead“ werden Soldaten des Kommandos Spezialkräfte (KSK) vom User in die Schlacht geschickt. Die Firma Halycon Media bietet Flugsimulationen an, bei denen Eurofighter mit typischem Bundeswehr-Balkenkreuz und schwarz-rot-goldener Länderkennung verwendet werden. Erste Bilder des Luftkampfspiels „Ace Combat: Assault Horizon“, das im Oktober 2011 auf den Markt kommen soll, zeigen ebenfalls Flugzeuge mit bundeswehrrähnlichen Symbolen.

Die Verwendung von Computer-/Videospiele in der Nachwuchsrekrutierung ist in anderen Armeen bereits üblich. So wird die Videospielereihe „America’s Army“ als „offizielles US-Army-Game“ unter Verantwortung des Pentagons produziert. Die Homepage enthält Links zu anderen Militärhomepages, auf denen militärische Laufbahnen beworben werden. Auch andere Staaten sowie bewaffnete Organisationen haben First-Person-Shooter und ähnliche Militärsimulationen entwickelt.

Angesichts der zunehmenden Rekrutierungsschwierigkeiten ist damit zu rechnen, dass die Bundeswehr auch dieses Instrument langfristig nutzen wollen wird. Gegenwärtig stellt sich die Frage nach einer Zusammenarbeit mit privaten Herstellern.

Wir fragen die Bundesregierung:

1. Wie beurteilt die Bundesregierung den Bedarf und die Zweckmäßigkeit von Computer-/Videospiele für die Öffentlichkeitsarbeit und die Personalwerbung der Bundeswehr?
2. Hat die Bundeswehr bislang selbst die Entwicklung oder Produktion von Spielen vorgenommen oder in Auftrag gegeben oder beabsichtigt sie dies gegenwärtig zu tun, und wenn ja,
  - a) welche Bezeichnungen tragen die Spiele,
  - b) was ist der jeweilige Inhalt der Spiele,

- c) welche externe Firma war ggf. an der Entwicklung und Produktion jeweils beteiligt,
  - d) an welche Zielgruppe richten sich diese Spiele,
  - e) wie wurde dieses Spiel vertrieben bzw. wie sollen sie vertrieben werden (Vertriebswege, Bezugsbedingungen, Anzahl der vertriebenen bzw. zu vertreibenden Spiele),
  - f) in welchem Zeitraum wurden die Spiele vertrieben,
  - g) welcher Zweck wird mit der Verbreitung der Spiele jeweils verfolgt,
  - h) welche Kosten sind aus welchem Haushaltstitel dafür jeweils aufgebracht worden bzw. sind derzeit bereitgestellt?
3. Welche Spielproduktionen privater Unternehmen mit Bezug zum Militär sind aus Mitteln des Bundes in der Vergangenheit gefördert worden bzw. werden derzeit gefördert (bitte nach dem Schema der vorangegangenen Frage beantworten)?
- a) Welche Bezeichnungen tragen diese Spiele?
  - b) Was ist der jeweilige Inhalt der Spiele?
  - c) Welche Unternehmen waren an der Entwicklung und Produktion der Spiele jeweils beteiligt?
  - d) An welche Zielgruppen richten sich diese Spiele?
  - e) Wie wurden diese Spiele vertrieben bzw. wie sollen sie vertrieben werden (Vertriebswege, Bezugsbedingungen, Anzahl der vertriebenen bzw. zu vertreibenden Spiele)?
  - f) In welchem Zeitraum wurden die Spiele vertrieben?
  - g) Welcher Zweck wird mit der Verbreitung der Spiele jeweils verfolgt?
  - h) Welche Kosten sind aus welchem Haushaltstitel dafür jeweils aufgebracht worden bzw. sind derzeit bereitgestellt?
4. Für welchen Zweck wurde das Bundeswehrvideospiel „Luna Mission“ programmiert?
- a) In welchem Zeitraum und von welchem Benutzerkreis konnte das Spiel gespielt werden?
  - b) Warum wurde das Spiel von der Homepage der Bundeswehr entfernt?
5. Welche Spielproduktionen ziviler Unternehmen hat die Bundeswehr bisher unterstützt oder beabsichtigt sie derzeit zu unterstützen (bitte zusätzlich zu den vorangegangenen Fragekategorien angeben, welcher Art die Unterstützung war)?
6. Inwiefern unterliegt das Balkenkreuz der Bundeswehr (mit/ohne Schriftzug „Bundeswehr“) einem rechtlichen bzw. urheberrechtlichen Schutz?
7. Ist die Verwendung des Balkenkreuzes der Bundeswehr (mit/ohne Schriftzug „Bundeswehr“) im Rahmen privater Spieleproduktionen genehmigungspflichtig, und wenn ja,
- a) sind entsprechende Genehmigungen in der Vergangenheit erteilt worden (bitte angeben, für welche Spieleproduktionen),
  - b) hat die Bundesregierung Kenntnis von erlaubnislosen Verwendungen (bitte angeben, im Rahmen welcher Spieleproduktionen),
  - c) in welchen Fällen hat die Bundeswehr rechtliche Schritte gegen eine Verwendung eingelegt,
  - d) inwiefern ist der Bundesregierung eine rechtliche Grauzone bekannt (etwa durch Nutzung von Balkenkreuz und Schriftzug „Bundeswehr“, aber Modifizierung des offiziellen Logos)?

8. Wie bewertet die Bundesregierung die Verwendung von Symbolen bzw. Fahrzeugen und Waffen der Bundeswehr sowie die bisweilen deutliche Bezugnahme auf Auslandseinsätze der Bundeswehr in Computerspielen, und inwiefern prüft sie, dagegen vorzugehen?
9. Seit wann ist die Bundeswehr mit einem Stand auf der jährlich stattfindenden Videospielemesse „Gamescom“ vertreten?
  - a) Welchen Zwecken dient die Vertretung der Bundeswehr dort?
  - b) Welche Ausstellungsstücke und Entertainmentangebote hatte die Bundeswehr bisher auf ihren „Gamescom“-Messeständen (bitte nach Jahren auflisten), und welche hiervon waren besonders auf PC-spielaffine Besucher zugeschnitten?
10. Inwiefern verspricht sich die Bundeswehr von ihrem Stand auf der „Gamescom“, durch die Ansprache jener Spieler, die ein hohes Interesse an Militärcomputerspielen haben, einen vergleichsweise höhere Resonanz zu erfahren?
11. Nutzt die Bundeswehr das Trainingsprogramm „Virtual Battlespace 2“, und wenn ja, in welchem Umfang, für welche Zwecke genau und seit wann?
  - a) Welche Waffen bzw. Waffensysteme der Bundeswehr werden in dem Trainingsprogramm dargestellt?
  - b) Ist ausgeschlossen, dass die für die Bundeswehr programmierten Waffen/Waffensysteme im „Virtual Battlespace“ auch kommerziell in Videospielen des Herstellers „Bohemia Interactive“ verwendet werden?
12. Nutzt die Bundeswehr Computerspiele und/oder Simulatoren zur Aus- oder Fortbildung von Angehörigen der Streitkräfte, und wenn ja, welche Spiele/Simulatoren sind dies, in welchem Umfang und für welche Zwecke werden sie genutzt?
  - a) Welche Bezeichnungen tragen die Spiele/Simulatoren?
  - b) Von welchen Herstellern stammen diese jeweils?
  - c) Seit wann werden sie von der Bundeswehr genutzt?
  - d) Bei Einschränkung der Nutzung auf bestimmte Standorte, welche Standorte sind dies?
  - e) Was ist jeweils der Inhalt der Spiele bzw. welcher Art sind die Simulatoren?
  - f) Welche Waffen bzw. Waffensysteme werden von den Soldaten in den Simulatoren jeweils benutzt?
  - g) Welche Kosten sind für Anschaffung der Spiele/Simulatoren jeweils entstanden, und welche Kosten fallen für den Betrieb an (bitte auch Betriebskosten pro Stunde angeben)?
13. Inwieweit nutzt die Bundeswehr Simulationen, in denen „augmented reality“ implementiert ist?
  - a) Welche Anwendungen welcher Firmen existieren hierzu jeweils für die Marine, die Luftwaffe und das Heer?
  - b) Nach welcher Funktionsweise wird „augmented reality“ in die jeweiligen Simulationen integriert bzw. welche Vorgänge bleiben „real“, und welche werden simuliert (bitte Screenshots beilegen)?

Berlin, den 18. Oktober 2011

**Dr. Gregor Gysi und Fraktion**

