

Hintergrund: Iranische Videospiele

Der Iran hat als Reaktion auf westliche Videospiele mittlerweile eigene First-Person-Shooter entwickelt, um seinerseits Feindbilder zu etablieren.

Im Juli 2007 erschien »Special Operation 85: Hostage Rescue«. Darin muß der Spieler zu Zeiten des Libanon-Kriegs 1982 zwei iranische Atomwissenschaftler aus israelischer Gefangenschaft befreien sowie einen Agenten finden, der iranische Geheimnisse an die Israelis verraten hat. Das Spiel ist eine Reaktion auf das 2005 erschienene US-Spiel »Kuma War«, in dem ein westlicher Präventivschlag gegen den Iran gespielt werden kann.

Als Reaktion auf »Battlefield 3«, in dem der Spieler den Iran ebenfalls in der Rolle eines US-Soldaten erobern muß, kündigten iranische Programmierer das Spiel »Attack on Tel Aviv« an. Der Auftrag dafür soll vom religiösen Führer Ali Khamenei persönlich gekommen sein. Bis auf den brisanten Titel ist noch nichts über das Spiel bekannt.

Bereits erschienen ist im Juni dieses Jahres das vom iranischen Militär mitproduzierte Spiel »Battle in Gulf of Aden«. Es thematisiert den Antipiraterieeinsatz der iranischen Marine an den Küsten des Jemen und vor Somalia - den Einsatz gibt es auch in der Realität.

Qualitativ können die iranischen Spiele allerdings nicht mit denen westlicher Software-Produzenten mithalten. Zudem ist deren Verbreitung und damit ihr propagandistischer Effekt sehr beschränkt.

(msg)

<https://www.jungewelt.de/artikel/191139.hintergrund-iranische-videospiele.html>