



Mittwoch, 15. Mai 2019, 13:00 Uhr
~12 Minuten Lesezeit

Mords-Spaß

PC-Kriegsspiele sind eine Schule des Tötens, die hilft Feindbilder in die Köpfe junger Menschen zu pflanzen.

von Heinrich Frei
Foto: breakermaximus/Shutterstock.com

Das Töten von Menschen steht nicht ohne Grund in einem schlechten Ruf. Will man Menschen mental reif machen für den Krieg, liegt es deshalb nahe, sie erst mal „spielerisch“ üben zu lassen, wie es ist auf jemanden zu schießen. Die Hemmschwelle kann so gesenkt werden. Zombies, Orks oder auch gesichtslose feindliche Soldaten werden entmenschlicht und zum Abschuss freigegeben. Ja, so eine Moorhuhnjagd mit virtuellen menschlichen „Hühnern“ schult die Geschicklichkeit beim Abschießen von Lebewesen und die Lust daran. Selbst wenn nicht zweifelsfrei bewiesen ist, das „Killerspiele“ auch im richtigen Leben

gewalttätig machen – sie sind ein Mords-Geschäft für die Spielindustrie und beim realen Militär sehr beliebt, weil sie das Militärische als Teil einer coolen Spaßkultur erscheinen lassen. Töten wird – wie der Kinoheld Rambo es ausdrückte – dadurch „so leicht wie atmen“.

„Da Kriege im Geist der Menschen entstehen, muss auch der Frieden im Geist der Menschen verankert werden“ (aus der Präambel der UNESCO).

Am 16. Februar 2019 schrieb Jochen Siegle in der Neuen Zürcher Zeitung, Videogames sollen nicht gewalttätig machen, das habe eine Studie der Universität von Oxford ergeben. Auch nicht Kriegsspiel-Games wie „Counter Strike“ („Der Gegenschlag“) und „Call of Duty“ („Der Ruf der Pflicht“) (1, 2, 3).

Abgesehen von der Frage, ob PC-Kriegs-Video-Spiele wirklich nicht gewalttätig machen, wie „Oxford Study“ behauptet, sind diese Spiele vor allem für die Games-Industrie ein gutes Geschäft. 2018 betrug der jährliche Umsatz dieser „Industrie“ weltweit über 80 Milliarden US-Dollar. Nützlich für Armeen sind speziell Ego-Shooter-Games, in denen Spieler mit Schusswaffen und allerlei Kriegsgerät den Gegner bekämpfen. Kriege werden in diesen Spielen meist verherrlicht und als etwas Alltägliches dargestellt. Die Rekrutierung von Soldaten wird so erleichtert.

In Games werden auch Feindbilder aufgebaut, die notwendig sind, um Kriege überhaupt führen zu können: Einmal sind diese Feinde „Islamisten“, „Araber“, dann „Chinesen“, und natürlich wie früher wieder einmal „Russen“.

„Counter Strike“ darf erst ab 18 Jahren gespielt werden

Das populärste Spiel auf dem Games-Markt in der Schweiz soll „Counter Strike“ sein, ein Schiessspiel, ein Killergame, das wegen der dargestellten Gewalt erst ab 18 Jahren legal gespielt werden darf.

Was sind „Counter Strike“ und „Call of Duty“ nun für Computerspiele? Im Game „Counter Strike“ kämpfen zwei Gruppen miteinander, Terroristen und eine Antiterrorereinheit. Durch die Tötung des Gegners oder der Erfüllung von Missionszielen erhält der einzelne Spieler Punkte, sowie virtuelles Geld. Die Missionsziele sind für die Antiterrorereinheit meist das Befreien von Geiseln oder für die Terroristen das Legen einer Bombe. Für Abschüsse eigener Teammitglieder oder Geiseln werden dem Spieler Geld und Punkte abgezogen. Im Kriegsspiel „Call of Duty“ dagegen übernimmt der Spieler die Rolle eines Soldaten in einem Kriegsszenario.

Die erste Version von 2003 spielte im Zweiten Weltkrieg. In solchen Games werden virtuell in kurzer Zeit mehr Menschen umgebracht, als beim kürzlichen Angriff eines Irren auf zwei Moscheen in Christchurch in Neuseeland oder durch Friederich Leibacher, als er am 27. September 2001 im Zuger Kantonsparlament in der Schweiz das Feuer eröffnete und 14 Menschen erschoss.

Kriegsspiele sollen harmlos sein wird uns suggeriert

Der *Tages-Anzeiger*, die *Neue Zürcher Zeitung*, 20 Minuten und andere Medien in der Schweiz stellen seit Jahren regelmäßig die neuesten Games vor, auch Kriegsspielgames. Shooter-Games sollen

harmlos sein, suggerieren uns die Journalisten. Deshalb ist es nicht erstaunlich, dass *Postfinance*, eine Tochtergesellschaft der *Schweizer Post*, im letzten Jahr E-Sportler – Computer-Kriegsspiel-Gamer, die an Turnieren teilnehmen – mit 400'000 Franken unterstützte, wie im *Blick* zu lesen war (4).

Game Show in der Messe Zürich-Oerlikon

In den Hallen der Messe Zürich-Oerlikon wurde im letzten September die *Zürich Game Show* durchgeführt, die 27.000 Besucher anlockte. 300 Meter weit von der Game Show entfernt – an der Thurgauerstrasse – befindet sich die Halle 9 des Messezentrums Zürich. In dieser Halle wohnen heute in kleinen Holzhäuschen Flüchtlinge, auch Familien, die aus Kriegsgebieten geflohen sind, aus Syrien, dem Irak, aus Afghanistan aus Somalia, Libyen. Für diese Menschen war der Krieg in ihrer Heimat kein Spaß am Bildschirm wie das Killerspiel „Counter Strike“, in dem durch einen tödlichen Kopfschuss mehr Punkte gemacht werden können als durch einen Schuss in die Beine.

Nicht weit von der Game Show an der Birchstrasse in Zürich-Oerlikon produziert der deutsche Rüstungskonzern *Rheinmetall* Kanonen für die in Afghanistan, Syrien, dem Irak und Afrika kriegführenden Nato-Staaten und für diktatorische Regime im Nahen Osten, die Krieg im Jemen führen (5).

Ein Kind schildert seine Erlebnisse mit Killerspielen

„Wenn ich der Geisel den Kopf abschneide, dann spritzt Blut aus

dem Hals, das sieht geil aus, wie echt.” Und ein anderes Kind:

„Der Mann kniet vor mir nieder und blickt mir in die Augen, ich muss schauen, dass ich nicht zu viel Munition brauche: Wenn ich genau die Mitte seiner Stirn treffe, gibt es zwei Bonuspunkte.“

Dies sind Aussagen von Kindern die das Schweizer Künstlerpaar Philippe Sablonier und Eva-Maria Würth von *Interpixel* bei ihren Entwaffnungsaktionen in Schulen notiert haben. Sie haben diese Zitate in ihrem Buch „Mega Buster, Kriegsgebiet Kinderzimmer“ eingestreut (6).

Wie Werbung im Fernsehen beeinflussen Kriegsspiele das Verhalten

Für den Berufsverband der deutschen Psychologinnen und Psychologen (BDP) sind Kriegsspiel-Games nicht harmlos. Dieser Verband warnte auf der Spielmesse *Gamescom* 2016 in Köln, die von 345.000 Menschen besucht wurde, vor dem Einfluss von Killerspielen auf die Gewaltbereitschaft von Menschen. Bei allen Effekten von Medienkonsum gehe man selbstverständlich davon aus, dass ein Einfluss besteht, jedoch nicht bei „Killerspielen“.

Die deutschen Fachleute sind der Meinung: „Genau wie die Produktwerbung im Fernsehen das Kaufverhalten im Supermarkt beeinflusst, wirkt sich das Töten und Verletzen im Rahmen von Killerspielen auf Gedanken, Gefühle und Verhaltensweisen im echten Leben aus. Gewalterfahrungen im realen Leben und in den Medien verstärken sich gegenseitig und führen nicht nur kurzfristig, sondern auch langfristig zu einer positiven Bewertung von Gewalt“ (7).

Dave Grossmann: Gegen die Abrichtung von Kindern zu Mord- und Totschlag

Der Psychologe Dave Grossmann kam auch zu anderen Schlüssen als erwähnte Studie der University of Oxford, deren Ergebnis war, Videogames würden Jugendliche nicht gewalttätig machen. Er ist pensionierter Oberstleutnant der amerikanischen Streitkräfte und kämpft seit Jahren gegen die Konditionierung von Kindern zu Mord und Totschlag durch TV und Videospiele. In seinen Veröffentlichungen beschreibt er auch, wie Soldaten heute in der amerikanischen Armee auf Gewalt abgerichtet werden (8, 9).

Nach Massaker in Florida: Trump diskutiert Gewalt in Computerspielen

Dave Grossman, wurde am 8. März 2018 zusammen mit Mitgliedern des US-Kongresses und führenden Vertretern der Games-Branche ins Weiße Haus eingeladen, um seine Forschungsergebnisse zu Kriegsspielen zu präsentieren. Lange vor seiner Wahl zum US-Präsidenten und wenige Tage nach dem Massaker am 14. Februar 2018 an der Parkland High School in Florida hatte Donald Trump die negativen Auswirkungen von Gewalt auf dem Bildschirm auf Kinder und Jugendliche kommentiert:

„Ich höre, dass immer mehr Menschen sagen, dass Gewaltvideos Jugendliche beeinflussen.“

Donald Trump plädierte früher auch für schärfere US-Waffengesetze. Er warf den Republikanern damals vor, den Waffenfans immer nur nach dem Mund zu reden. Jedoch schon 2016, vor den Präsidentschaftswahlen, forderte er genau das Gegenteil – und seine Anhänger jubelten. Trump versprach sogar

waffenfreie Zonen zu schaffen, etwa in Schulen, Bahnhöfen oder Restaurants (10).

Während dem Treffen im Weißen Haus mit Vertretern der Games-Branche drückte Trump seine Besorgnis über die Gewalttätigkeit in diesen Spielen aus, stellte den Anwesenden laut Washington Post viele Fragen und hörte den Argumenten aller Seiten aufmerksam zu.

Zu Beginn der einstündigen nichtöffentlichen Sitzung präsentierte US-Präsident Trump den Teilnehmern eine kurze Videospieldarstellung mit extrem blutigen und brutalen Szenen (11).

Dieser Supercut wurde später im offiziellen YouTube-Konto des Weißen Hauses veröffentlicht (12). Nachdem das furchtbare Video zu Ende war, fragte Trump die Gruppe: „Das ist gewalttätig, nicht wahr?“ Die Lobbyisten der Spieleindustrie gaben dann zu: „Es gibt Programme, die absolut gewalttätige Gewalt enthalten.“

Das Militärische wird durch Killergames enttabuisiert

Noch einmal zurück zur Frage: „Wem nützen PC-Kriegs-Video Spiele?“ Das Militärische wird durch Killergames enttabuisiert. Eine Enttabuisierung des Militärischen forderte schon 2002 der sozialdemokratische Bundeskanzler Gerhard Schröder. Auslandeinsätze der deutschen Bundeswehr können mit einer positiven Einstellung zu militärischen Interventionen zur angeblichen Sicherung des „Friedens im Ausland“ natürlich reibungsloser gestaltet werden. Das ist gerade in Deutschland wichtig, da ungefähr 80 Prozent der Bevölkerung die Beteiligung der Bundeswehr an Militäroperationen in Ausland nach wie vorher ablehnt.

Die deutsche Beteiligung am Krieg in Afghanistan wurde seinerzeit vom Deutschen Bundestag in zwei Abstimmungen Ende 2001 auf Antrag der von Bundeskanzler Gerhard Schröder (SPD) geführten rot-grünen Bundesregierung beschlossen. Schon 1999 beteiligte sich Deutschland als Natomitglied unter der Mitte-Links-Regierung von Gerhard Schröder ohne Uno-Mandat am Krieg in Jugoslawien, der unter dem Deckmantel einer humanitären Intervention gestartet wurde. Weder Afghanistan noch Jugoslawien hatten Deutschland vorher angegriffen (12).

Unter den Bomben der NATO in Jugoslawien

„Unter den Bomben der NATO“ ist ein Dokumentarfilm über den Krieg der NATO gegen Jugoslawien, der von Regards Croisés produziert worden ist. Mitglieder dieses Filmteams waren im Frühjahr 1999 in Jugoslawien und haben dort diesen Film gedreht, der allem widerspricht, was die Massenmedien in den NATO-Ländern berichten durften.

Zusammenarbeit von Armeen mit der Games- und der Rüstungsindustrie

Videospiel-Hersteller kooperieren oft auch mit Militär- und Rüstungsunternehmen. Einige dieser Firmen stellen für das Militär Trainingsvideos her. Videos die für Armeen produziert wurden, werden für Freizeitgamer angepasst und umgekehrt werden zivile Games für das militärische Training umgearbeitet. Die Softwareentwickler greifen bei der virtuellen Darstellung der Games gern auch auf reales Militärgerät zurück, in Deutschland auf den Panzer „Leopard“, den „Eurofighter“ und so weiter. Auch der

Düsseldorfer Rheinmetall-Konzern, der auch in Zürich-Oerlikon Kriegsgeräte produziert, ist mit seinen Fahrzeugen mit dem Rheinmetall-Logo dabei.

Schon Kriegsfilme wurden früher – und werden auch heute noch – oft in Zusammenarbeit mit Armeen produziert (13). Das Ziel: Armeen sollen bei ihren Einsätzen möglichst in Filmen und Games positiv dargestellt werden. Die Akzeptanz für den Kriegsdienst soll dadurch gefördert und die Rekrutierung erleichtert werden, nicht nur in den USA, auch in vielen anderen Ländern. Heute hofft man auch geschicktes Personal zur Steuerung von Drohnen, die für außergerichtliche Hinrichtungen weltweit zum Einsatz kommen, in den Game-Gemeinden zu finden. Auf der anderen Seite wird die zunehmende Gewalt von Jugendlichen beklagt. In Schulen werden Alarmsysteme gegen Angriffe von mit Schießseisen bewaffneten Amokläufern eingerichtet.

Ein solcher Amoklauf ereignete sich am 26. April 2002 am Gutenberg-Gymnasium in Erfurt. Dabei erschoss der 19-jährige Robert Steinhäuser elf Lehrer, eine Referendarin, eine Sekretärin, zwei Schüler und einen Polizeibeamten. Anschließend tötete er sich selbst. Robert Steinhäuser hatte sich mit Ballerspielen die Zeit vertrieben, bevor er im Jahr 2002 16 Menschen erschoss.

„America’s Army“: Propaganda und Rekrutierungs-Video

„America’s Army“ ist ein solches Computer-Kriegsspiel, das von der US-Armee ausschließlich zur Propaganda und Rekrutierung entwickelt wurde. Die US-Armee will mit diesem Spiel junge, intelligente Menschen anwerben, die der modernen Kriegsführung gewachsen sind. Die erfolgreichsten Spieler werden per E-Mail von Rekrutierungsangestellten des Heeres angeschrieben (14).

Auch die deutsche Bundeswehr präsentiert sich auf Messen der Games-Branche und hofft so Soldaten rekrutieren zu können.

Trotz Propaganda der Armee wollen viele Jugendliche nicht töten lernen

Der Kriegsdienst wird den 13- bis 15-jährigen Schülern in Zürich auch auf der jährlichen Berufsmesse in rosa Farben nähergebracht. Die Schweizer Armee hat auf dieser Berufsmesse immer einen der größten Stände. Trotz der Propaganda der Swiss Army ziehen es immer mehr junge Männer vor, einen anderthalb Mal länger dauernden Zivildienst zu absolvieren, statt ins Militär einzurücken, um dort töten zu lernen. Dieser Armeemüdigkeit wird entgegengewirkt. Die Aufnahmebedingungen für den Zivildienst werden jetzt verschärft. Bevor 1996 ein Zivildienst in der Schweiz eingeführt wurde hat man im Zeitraum von 1970 bis 1990 10.236 Militärverweigerer ins Gefängnis gesteckt (15).

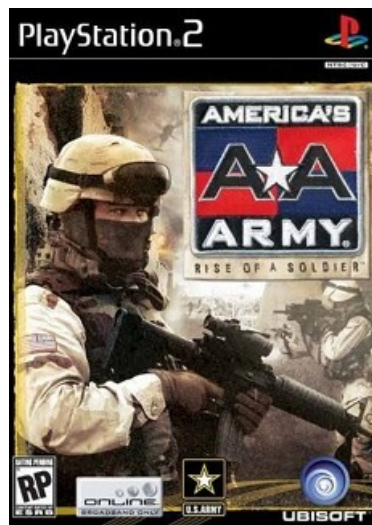
Diese jungen Männer wurden häufig zusätzlich mit Berufsverboten und Jobverlusten bestraft. Einige inhaftierte Kriegsdienstverweigerer nahmen sich in der Haft das Leben oder wurden psychisch und körperlich krank. Eine Rehabilitation dieser politischen Gefangenen hat bis heute in der Schweiz nicht stattgefunden.

Frieden muss im Geist der Menschen verankert werden

Zum Schluss sei noch einmal an die Präambel der Uno-Organisation für Bildung, Wissenschaft und Kultur (UNESCO) erinnert, die lautet: „Da Kriege im Geist der Menschen entstehen, muss auch der

Frieden im Geist der Menschen verankert werden“ (16). Aus der Erfahrung des Zweiten Weltkrieges wurde diese Lehre gezogen. Die massenhafte Verbreitung von Games, die Kriege verherrlichen und als etwas Alltägliches, als Spaß darstellen, steht diesem Anliegen der UNESCO krass entgegen.

Partner der *Game Show* in der Messe Zürich-Oerlikon, dieser Spielmesse mit Killergames, waren 2018 neben Firmen wie Coca-Cola, auch das Schweizer Radio SRF *Virus* und *Pro Helvetia*. *Pro Helvetia* fördert „angeblich“ Schweizer Kunst und Kultur mit Blick auf Vielfalt und hohe Qualität. „Als Förderinstitution des Bundes unterstützen wir (*Pro Helvetia*) Vorhaben von gesamtschweizerischem Interesse“...



America's Army, Rise of a Soldier, Cover Art.



Berufsmesse Kinder Games.




Call of Duty 18.



Counter Strike 18.

Michael Schulze von Glaßer



**Das virtuelle
Schlachtfeld**
Videospiele,
Militär und
Rüstungsindustrie

PapyRossa

Das virtuelle Schlachtfeld, Glasser Games.



Dave Grossmann und Gloria DeGaetano, Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht.



Mega Buster, Kriegsgebiet Kinderzimmer.

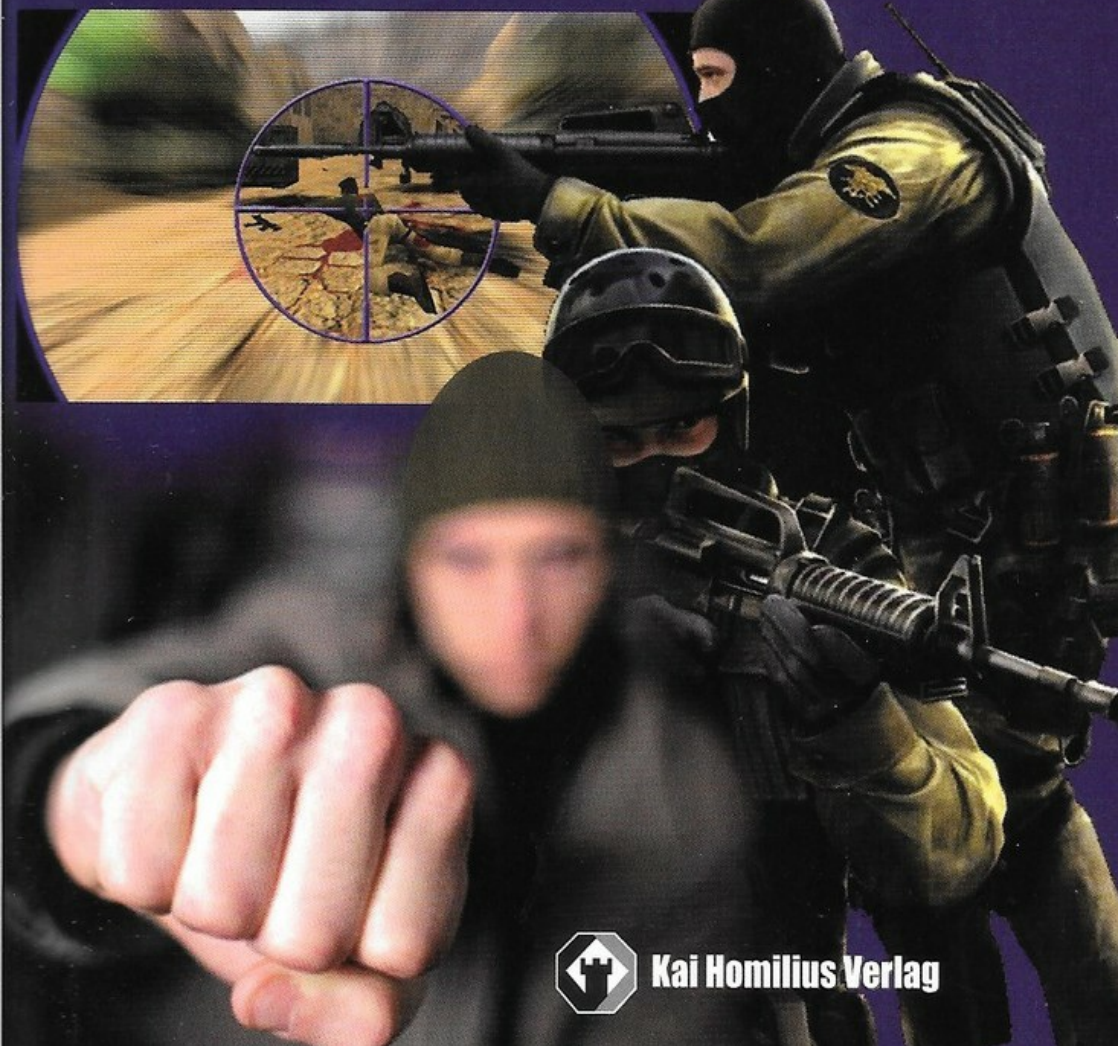


COMPACT

Rudolf Hänsel

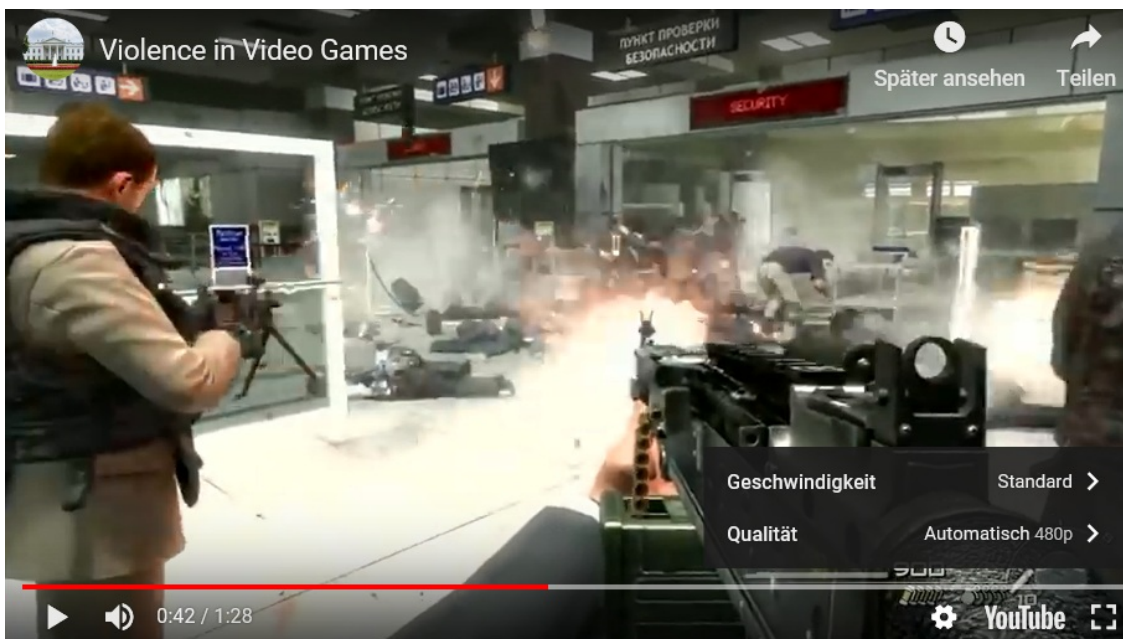
GAME OVER!

Wie Killerspiele
unsere Jugend manipulieren





Swiss Army Peace Support.



Violence in Videogames White House Präsentation.



Violence in Video Games

Nicht gelistet

1.516.309 Aufrufe

2854

96.776

TEILEN

SPEICHERN



The White House ©
Hochgeladen am 08.03.2018

ABONNIEREN 1,1 MIO.

Violence in Videogames, White House Präsentation 2.

Quellen und Anmerkungen:

(1) „Videogames machen nicht gewalttätig“ Jochen Siegle, Neue Zürcher Zeitung 16. Februar 2019

(2) <https://de.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike>

(<https://de.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike>)

(3) https://de.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty

(https://de.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty)

(4) <http://ifor-mir.ch/postfinance-finanziert-kriegsspieler/>

(<http://ifor-mir.ch/postfinance-finanziert-kriegsspieler/>)

(5) <http://ifor-mir.ch/zuerich-game-show-mit-killergames-nebenan-kriegsfluechtlinge-und-ruestungsproduktion/>

(<http://ifor-mir.ch/zuerich-game-show-mit-killergames-nebenan-kriegsfluechtlinge-und-ruestungsproduktion/>)

(<http://ifor-mir.ch/zuerich-game-show-mit-killergames-nebenan-kriegsfluechtlinge-und-ruestungsproduktion/>)

(<http://ifor-mir.ch/zuerich-game-show-mit-killergames-nebenan-kriegsfluechtlinge-und-ruestungsproduktion/>)

(6) Eva-Maria Würth und Philippe Sablonier: „Omega Buster,

Kriegsgebiet Kinderzimmer, eine Intervention zu Gewalt, Gesellschaft und Entwaffnung”, Interpixel

(7) Michael Schulze von Glasser: Das virtuelle Schlachtfeld, Videospiele, Militär und Rüstungsindustrie

(8) Dave Grossmann: <https://www.killology.com>
(<https://www.killology.com>)

(9) Rudolf Hänsel: Donald Trump on Violence in Video Games: “This Is Violent, Isn’t It?” Is There a Connection Between “Video Game Violence” and “Real Violence”?

<https://www.globalresearch.ca/president-trump-on-violence-in-video-games-this-is-violent-isnt-itis-there-a-connection-between-video-game-violence-and-real-violence/5633129>

(<https://www.globalresearch.ca/president-trump-on-violence-in-video-games-this-is-violent-isnt-itis-there-a-connection-between-video-game-violence-and-real-violence/5633129>)

(10) <https://www.spiegel.de/politik/ausland/donald-trump-bei-der-nra-waffen-pakt-gegen-clinton-a-1093433.html>

(<https://www.spiegel.de/politik/ausland/donald-trump-bei-der-nra-waffen-pakt-gegen-clinton-a-1093433.html>)

(11) <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Nach-Massaker-in-Florida-Trump-diskutiert-Gewalt-in-Computerspielen-3989615.html>

(<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Nach-Massaker-in-Florida-Trump-diskutiert-Gewalt-in-Computerspielen-3989615.html>)

(12) „Violence in Video Games” das im Weißen Haus vorgeführt wurde, YouTube Link: https://youtu.be/0C_IBSuXIoo

(https://youtu.be/0C_IBSuXIoo)

(13) Games'n'Politics:

<https://www.youtube.com/user/gamesandpolitics>

(<https://www.youtube.com/user/gamesandpolitics>)

(14) U.S. Movies and T.V. Shows Have U.S. Army Ratings

<https://www.globalresearch.ca/u-s-movies-and-t-v-shows-have-u-s-army-ratings/5467173>

(<https://www.globalresearch.ca/u-s-movies-and-t-v-shows-have-u-s-army-ratings/5467173>)

[u-s-army-ratings/5467173\)](https://www.americasarmy.com/u-s-army-ratings/5467173)

(15) <https://www.americasarmy.com/>

[\(https://www.americasarmy.com/\)](https://www.americasarmy.com/)

(16) Josef Lang: „10.000 politische Gefangene“, Tages-Anzeiger, 23. September 2018

(17) <https://www.unesco.de/mediathek/dokumente/verfassung-der-organisation-fuer-bildung-wissenschaft-und-kultur>

[\(https://www.unesco.de/mediathek/dokumente/verfassung-der-organisation-fuer-bildung-wissenschaft-und-kultur\)](https://www.unesco.de/mediathek/dokumente/verfassung-der-organisation-fuer-bildung-wissenschaft-und-kultur)

Literatur:

Zu Killergames hat Dr. Rudolf Hänsel aus Lindau (BRD) verschiedene Bücher veröffentlicht, zur Computerspielmesse 2017 in Köln den Text: „Aufmarsch prominenter Politiker bei Kölner Computerspielmesse Gamescom 2017, Milliarden schwere Spieleindustrie von Politik hofiert“:

<http://www.nrhz.de/flyer/beitrag.php?id=24092>

[\(http://www.nrhz.de/flyer/beitrag.php?id=24092\)](http://www.nrhz.de/flyer/beitrag.php?id=24092)

Dave A. Grossmann und Gloria DeGaetano: Stop your Kids to Kill, erschien 2002 auch auf Deutsch, siehe auch:

<http://www.killology.com> (<http://www.killology.com>)

Rudolf Hänsel: „Game over!“, Wie Killerspiele unsere Kinder manipulieren, Kai Homilius Verlag, Berlin 2011

Michael Schulze von Glaßer, Das virtuelle Schlachtfeld. Videospiele, Militär und Rüstungsindustrie, Papy Rossa, Köln 2014

Eva-Maria Würth und Philippe Sablonier, Omega Buster, Kriegsgebiet Kinderzimmer, eine Intervention zu Gewalt, Gesellschaft und Entwaffnung. Interpixel, Edition fink, Zürich 2009

Dieser Artikel erschien bereits auf www.rubikon.news.



Heinrich Frei, Jahrgang 1941, ist Architekt und beteiligt sich in der Schweiz an verschiedenen friedenspolitischen Initiativen. Er arbeitet ebenfalls bei **Swisso Kalmo** (<http://www.swisso-kalmo.ch/>) mit.

Dieses Werk ist unter einer **Creative Commons-Lizenz (Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0 International)** (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>) lizenziert. Unter Einhaltung der Lizenzbedingungen dürfen Sie es verbreiten und vervielfältigen.