

# Wie kommt der Krieg in die Köpfe – und in die Herzen

Auszug aus dem „Kölner Aufruf gegen Computergewalt“.

**Die Veröffentlichung des „Kölner Aufrufs gegen Computergewalt“, der sich für ein rigoroses Verbot so genannter „Killer-Spiele“ einsetzt, führte nicht zuletzt aufgrund seiner polemischer Formulierungen zu Diskussionen, die weit über die Gamer-Szene und Expertenkreise hinausreicht. Ein Auszug:**

## Killerspiele sind Landminen für die Seele

Fünf-, Fünfzehn- und 25jährige sitzen heute Stunden, Tage und Nächte vor Computern und Spielekonsolen. In „Spielen“ wie „Counter-Strike“, „Doom 3“, „Call of Duty“, „Halo 3“, „Crysis“, „Grand Theft Auto IV“ u.a. üben sie systematisches und exzessives Töten mit Waffen vom Maschinengewehr bis zur Kettensäge. Sie demütigen, foltern, verstümmeln, zerstückeln, erschießen und zersägen Menschen an ihren Bildschirmen. Längst ist wissenschaftlich nachgewiesen, dass Mediengewalt und vor allem Killerspiele verheerende Wirkungen insbesondere auf Kinder und Jugendliche haben. Ebenso ist im Alltag von Eltern, Lehrerinnen und Lehrern, Erzieherinnen und Erziehern längst unübersehbar, dass Kinder und Jugendliche durch Computerspiele aggressiver, gewalttätiger und abgestumpfter werden. [...]

## Killerspiele sind aktives Kriegstraining

Killerspiele entstammen den professionellen Trainingsprogrammen der US-Armee, mit denen Schusstechnik, Zielgenauigkeit und direktes Reagieren auf auftauchende Gegner trainiert werden: Die Soldaten werden desensibilisiert und fürs Töten konditioniert, die Tötungshemmung wird abgebaut. Genauso werden durch Killerspiele Kindern und Jugendlichen Spezialkenntnisse über Waffen und militärische Taktik vermittelt, denn diese sogenannten „Spiele“ sind in Wirklichkeit Simulationen der Kriegsrealität: Sie erzeugen Angst, Stress und andauernde Adrenalin-schübe. Sie erzwingen unmittelbare Handlungen in einem Reiz-Reaktions-Schema und

verhindern so gezielt kritische Distanz und Mitgefühl. Die virtuellen Räume und die reale Welt durchdringen sich, werden ununterscheidbar. Der „Spielraum“ unserer Kinder und Jugendlichen entspricht der Wirklichkeit des Kampfes von Soldaten in den völkerrechtswidrigen Kriegen. [...]

## Wer profitiert?

Die „Global Player“ der Spieleindustrie profitieren in einer stagnierenden globalen Wirtschaft vom größten Wachstumsmarkt. Die Computerspielbranche hat einen weltweiten Jahresumsatz von über 30 Milliarden Euro. Computerspiele sind gigantische Geldmaschinen: Die Branche wächst zweistellig, die Rendite ist riesig, denn Computerspiele sind teuer bei geringen Investitionen. Dieser boomende Markt wird in Deutschland sogar staatlich gefördert. Zudem arbeiten Computerspielindustrie und Militär in Forschung, Entwicklung und Anwendung eng zusammen: Spielentwicklung und Forschungen über militärische Simulationen ergänzen einander. Die US-Armee setzt Computerspiele zur Anwerbung von Soldaten ein (z.B. [www.americasarmy.com](http://www.americasarmy.com)). Games-Konzerne dienen somit als Teil des militärisch-industriell-medialen Komplexes dazu, mit „Spielen“ die künftigen Soldaten heranzuziehen. [...]

## Komplizen, Kollaborateure und Profiteure

Die Entwicklung von Computerspielen wie die Verharmlosung ihrer Wirkungen funktionieren nur, weil Wissenschaftler und Hochschulen seit langem mitspielen. Hochschulen richten Studiengänge für die Games-Industrie ein und Wissenschaftler kreieren eine neue Sprache, die die Wirklichkeit verschleiern statt aufzuklären: Mit Nebelbegriffen wie „Medienkompetenz“ und „Rahmungskompetenz“ wird pseudo-wissenschaftlich suggeriert, dass Kinder und Jugendliche mit Killerspielen sinnvoll „umgehen“ könnten, ohne seelischen und körperlichen Schaden zu nehmen. Die Spiele sind aber gerade so angelegt, dass dies nicht möglich ist. Kritik an

Computerspielen wird als „unwissenschaftlich“ diffamiert. Tatsächlich gibt es aber keinen sogenannten „Wissenschaftsstreit“: Über 3500 empirische Untersuchungen belegen den Zusammenhang zwischen dem Konsum von Mediengewalt und gesteigerter Aggressivität. Wissenschaftler, die dies leugnen, machen sich zu Komplizen und sind Profiteure des militärisch-industriell-medialen Komplexes, denn deren Institute erhalten umfangreiche finanzielle Unterstützung der Games-Industrie. [...] Auch die Politik macht sich zum Handlanger dieser Interessen: Derzeit laufen Beschlussanträge im Bundestag, die Computerspiele zum „Kulturgut“ erklären wollen. Gelten Gewaltspiele als „Kunst“, kann damit aber der Jugendschutz ausgehebelt werden. Die staatliche „Bundeszentrale für politische Bildung“ beteiligt sich zudem seit Jahren an der Verharmlosung von Gewaltspielen. Hier veröffentlichen nahezu ausschließlich solche „Medienpädagogen“, die der Games-Industrie nahestehen und deren Schriften offen für Gewaltspiele werben. So finanzieren die Bürger mit ihren Steuergeldern ihre eigene Desinformation. Die Bundeszentrale verstößt damit gegen den grundgesetzlichen Auftrag zur Friedenserziehung.

## Wer verantwortlich ist

Verantwortlich sind also nicht Eltern, Lehrerinnen und Lehrer, denen die Bewältigung der Folgen immer zugeschoben wird. Verantwortlich sind Hersteller und Kriegsindustrie; die inflationäre Verbreitung der Spiele ist politisch gewollt und wird von „Wissenschaft“ und Medien bereitwillig vorangetrieben. Tatsächlich brauchen Kinder und Jugendliche nicht „Medienkompetenz“, sondern eine Medienbildung, die Herzensbildung mit einschließt. [...] Daher müssen Eltern, Lehrer und alle Bürger die Verantwortlichen benennen und zur Rechenschaft ziehen.

*Der vollständige Aufruf sowie eine Liste der ErstunterzeichnerInnen kann im Internet unter [http://www.nrhz.de/flyer/media/13254/Aufruf\\_gegen\\_Computergewalt.pdf](http://www.nrhz.de/flyer/media/13254/Aufruf_gegen_Computergewalt.pdf) abgerufen werden*