



Dorfzeitung.com

Dorf ist überall

- Ohne die Erziehung zum Gehorsam wären die Deutschen nicht in den Krieg gezogen. Heute, Killergames, Folterungen

Von 1933 bis 1945 wurde Kindern im Nazideutschland bewusst der Krieg schmackhaft gemacht, mit so genannten Wehrspielzeugen, mit der Hitlerjugend, den deutschen Heldensagen, mit der Glorifizierung der Kriege die das Deutsche Reich früher geführt hatte. Das Ganze eingebettet in die traditionelle autoritäre Erziehung zum Gehorsam, bekräftigt mit „der Ohrfeige zu rechten Zeit“.

Die Art Erziehung in der Familie, in der Schule und die Freizeitbeschäftigung von Jugendlichen beeinflusst das Verhalten später von Erwachsenen. Das war schon im kriegerischen Sparta so und auch bei der Hitlerjugend die Knaben und Mädchen auf die Kriege Hitlers vorbereiteten. Hitler hätte mit einer Jugend die zum Frieden erzogen worden wäre, zur Menschlichkeit und zum Nein sagen, seine Kriege nicht führen können.

Killergames: „Akzeptanz für Kriegsdienst und Rekrutierung wird gefördert“

Killergames wurden, wie Kriegsfilme meistens, auch schon in Zusammenarbeit mit der amerikanischen Armee der USA produziert. Das Ziel: Die Akzeptanz für den Kriegsdienst in den USA soll so gefördert und die Rekrutierung erleichtert werden. Das Videospiel „Doom“ (Schicksal, Verhängnis), verwendete das US-Marine Corps in abgewandelter Version mit dem Namen „Marine Doom“, um seinen Rekruten das Töten beizubringen. Auch die Rüstungsindustrie ist bei der Games-Industrie mit ihren Geräten dabei. Die Softwareentwickler bei der virtuellen Darstellung der Games greifen gern auf reales Militärgerät zurück, in Deutschland auf den Panzer „Leopard 2A5, den „Eurofigther“ usw. Auch der Düsseldorfer Rheinmetall-Konzern, der auch in Zürich-Oerlikon Kriegsgeräte produziert, ist mit seinen Fahrzeugen mit Rheinmetall-Logo dabei. (Junge Welt, 14.12.2011 / Thema / Seite 10 Krieg auf dem Rechner Virtuelle Waffensysteme)

Killergames: „Akzeptiert, dass solche Spiele zu einem Teil unserer Welt geworden sind“

Beim kürzlich auf den Markt geworfenen Game „Grand Theft Auto V“ hat der Spieler erstmals eine Option, die Folter von muslimischen Terrorverdächtigen zu üben. Das Opfer ist auf einem Stuhl festgebunden. Zunächst darf ihm der Spieler die Zähne mit einer Beisszange herausbrechen. Als Nächstes steht eine aufgepeppte Version des Waterboardings an. Statt mit Wasser wird mit einer feuergefährlichen Flüssigkeit gefoltert. Zum Abschluss werden dem Opfer die Kniescheiben zertrümmert und Stromstöße verpasst. Matthias Chapman, der Nachrichtenchef des Zürcher Tages Anzeigers, fordert Politiker auf: „Akzeptiert, dass solche



Dorfzeitung.com

Dorf ist überall

Spiele zu einem Teil unserer Welt geworden sind - und vertraut darauf, dass die Debatte den Kindern hilft, Realität und Spiel zu unterscheiden". (Walter Niederberger und Matthias Chapman, Tages Anzeiger 18.09.13)

Leider hat Matthias Chapman Recht: Diese Killergame sind ein „Teil unserer Welt geworden“. Das Game „Grand Theft Auto V“ erzielte am ersten Tag des Verkaufsstarts einen Umsatz von 800 Millionen Dollar.

Folterungen gehören nicht nur in der virtuellen Welt der Games zur Realität. Der Kronzeuge der Terroranschläge vom 11. September 2001 Khalid Sheikh Mohammed wurde auch bestialisch gefoltert. Er bekannte sich nach 183 Mal „Waterboarding Behandlungen“, dem simulierten Ertrinken, von „A bis Z“ zu den Terrorattacken auf das World Trade Center und auf das Pentagon. Der offizielle Untersuchungsbericht über die Planung der Anschläge vom 11. September 2001 stützte sich dann zum grössten Teil auf Aussagen von Khalid Sheikh Mohammed, Ramzi Binalshibh und Abd al-Nashiri, die alle mit Folter „therapiert“ wurden. Auf 180 Seiten des Berichtes werden die Namen dieser gefolterten Kronzeugen im 9/11 Untersuchungsbericht genannt. (<http://www.9-11commission.gov/report/911Report.pdf>) Dieser 9/11 Untersuchungsbericht wurde erst nach über einem Jahr erstellt, auf Druck von angesehenen Familien der Opfer von 9/11.

US-Politiker die die Folterungen in Guantánamo, Abu Ghraib, Bagram usw. genehmigt hatten, wurden von der Justiz nie zur Rechenschaft gezogen, so wenig wie die Politiker und Militärs die die Verbrechen während dem Vietnamkrieg angeordnet hatten.

Killergames: Unterhaltsam, spannend, sportlich, verbessern sogar Sehvermögen, Konzentrations- und Entscheidungsfähigkeit

Heute werden mit Games bei Schülern auch Feindbilder geschaffen: Zum Beispiel in virtuellen Feldzügen gegen Menschen einer anderer Rasse und einer anderen Religion. Da stellt sich die Frage: „Soll das Töten von dunkelhäutigen Zivilisten am Computer und die Todesschreie der muslimischen Gegner als lustig und nicht als pervers empfunden werden? Soll gelacht werden, wenn ein Mensch im Spiel Half-Life unter den Schlägen der Brechstange blutend zu Boden geht?“ „Unterhaltsam, spannend, sportlich, sogar lehrreich“ für unsere Jugendlichen sollen Ego-Shooter-Videospiele sein. Sie sollen sogar „Sehvermögen, Konzentrations- und Entscheidungsfähigkeit“, verbessern, war in der am meist gelesenen Schweizer Zeitung „20 Minuten“ vermerkt. (23. Februar 2012 19:35; Akt: 23.02.2012 23:10Print)



Dorfzeitung.com

Dorf ist überall

Soll auch das Killerspiel „Der Pate“ unterhaltsam sein? Es beruht auf dem gleichnamigen Film. Der Spieler nimmt dort die Rolle eines Mafia Verbrechers ein der lustvoll andere foltert und tötet. Im Mordauftrag 8 des Games ist die Rede davon: „Töte ihn nicht gleich sondern lass ihn langsam ausbluten, wie ein Schwein.“

Trotz dieser Konditionierung der Jugend, und auch von Erwachsenen, durch Brutalo Gewalt Games verharmlosen so genannte Experten weiter diese Games und wollen für diese Games nur Altersbeschränkungen aber kein Verbot. Kein Verbot, weil mit diesen Spielen Milliarden verdient wird? Der Umsatz der Spielindustrie soll in den USA bis 2013 auf 63,2 Milliarden Dollar steigen. Momentan soll der Umsatz bei rund 40 Milliarden Dollar liegen.

Killergames: Passen zu den aussergerichtlichen Hinrichtungen durch US-Drohnen Games passen auch zu den aussergerichtlichen Hinrichtungen durch US-Drohnen in Afghanistan, Pakistan, dem Jemen, in Somalia und in den Philippinen. Wer auf einer „Terrorliste“ figuriert, riskiert ohne Anklageerhebungen durch einen professionellen Gamer, zum Beispiel in Nevada in den USA, von seiner PC Konsole aus getötet zu werden. Bei diesen Hinrichtungen von Verdächtigen kommen immer wieder viele Zivilisten um.

Dazu der Film “American drone”.

Es ist sehr gut möglich, dass andere Drohnen-Operateure die Sache «cooler» nehmen.

[vsw id="j5eD2PW2ks4" source="youtube" width="600" height="350" autoplay="no"]

Bekenntnisse eine «Drohnen- Operateurs» der ausgezeichnet wurde, nachdem er 1600 Menschen getötet hatte. (By Richard Engel, Chief Foreign Correspondent, NBC News)

<http://www.infowars.com/former-drone-operator-says-hes-haunted-by-his-part-in-more-than-1600-deaths/>

Killergames: Mit Reklame für allerlei Schusswaffen

US-Präsident Barack Obama forderte kürzlich neue Untersuchungen über den Zusammenhang zwischen Gewalt-Video Games und Amokläufen. Einige dieser Amokläufer hatten, wie bekannt wurde, vor ihrer Tat wie besessen Killergames gespielt.

Die Games Industrie erklärte aber sofort, es gebe keinen Zusammenhang zwischen Games und Gewalt, Forscher hätten bisher keinen Zusammenhang feststellen können. Der arabische Fernsehsender Al Jazeera stellte aber eine sehr enge Verbindung zwischen der Game- und der Waffenindustrie fest. Wie Al Jazeera dokumentierte, wird in Killergames oft Reklame platziert



Dorfzeitung.com

Dorf ist überall

für Firmen die Schusswaffen verkaufen.

Al Jazeera's Kristen Saloomey reports from Springfield in Illinois.

<http://www.aljazeera.com/video/americas/2013/02/201321154550655388.html>

Bücher zum Thema Killergames:

Der amerikanische Militärpsychologe Dave Grossmann dokumentierte ausführlich die negative Wirkung von Gewaltdarstellungen im Fernsehen und von Computergames auf Kinder, (siehe Website Dave A. Grossmann: www.killology.com und das Buch: „Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht?“ von Dave Grossmann und Gloria DeGaetano)

Hänsel, Rudolf und Renate: Da spiel ich nicht mit! Auswirkungen von „Unterhaltungsgewalt“ in Fernsehen, Video- und Computerspielen - und was man dagegen tun kann, Auer Verlag

Mega Buster - Kriegsgebiet Kinderzimmer. Eine Intervention zu Gewalt, Gesellschaft und Entwaffnung. Verlag Edition Fink, Zürich 2009. Das Buch dokumentiert einerseits die Kriegsspielzeug-Entwaffnungsaktion des Künstlerduos Interpixel in Bild und Wort. Andererseits vertiefen darin mehrere Autoren in interdisziplinären wissenschaftlichen Beiträgen das Thema und beleuchten insbesondere auch den Umgang mit den so genannten Killer-Games.

Rudolf Hänsel: »Game over!«, Wie Killerspiele unsere Kinder manipulieren
120 Seiten, Preis 8.80 Euro, Kai Homilius Verlag, Berlin 2011

Zum Autor:

Heinrich Frei

Architekt, geb. 1941

Beteiligt in der Schweiz an verschiedenen friedenspolitischen Initiativen.

Mitarbeit im Förderverein Neue Wege in Somalia (www.nw-merka.ch) und von Swisso Kalmo (www.swisso-kalmo.ch)