Wie kommt der Krieg in die Köpfe - und in die Herzen?

Kölner Aufruf gegen Computergewalt

1. Killerspiele sind Landminen für die Seele

5-, 15- 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. Belegt ist: Je brutaler die Spiele sind und je mehr Zeit die Kinder damit vergeuden, desto schlechter sind die Schulleistungen.

Viele Eltern sind verzweifelt, Lehrerinnen und Lehrer haben mit steigender Brutalität und Schulversagen zu kämpfen.

2. 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 Adrenalinschübe. 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 z.B. im Irak und in Afghanistan. Vor genau solchen Zielmonitoren sitzen Panzer-, Flugzeug- und Hubschrauberbesatzungen und schießen wirkliche Menschen einzeln ab – gelernt ist gelernt.

3. Wer profitiert vom Krieg in den Köpfen?

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). Games-Konzerne dienen somit als Teil des militärisch-industriell-medialen Komplexes dazu, mit „Spielen“ die künftigen Soldaten heranzuziehen. Das Alltagsleben wird vom Krieg durchdrungen, um Akzeptanz für die derzeitigen und künftigen Kriege zu schaffen.

Diese Spiele sind somit massive Angriffe auf Menschenrechte, Völkerrecht und Grundgesetz. Warum also wird hiergegen nichts unternommen?

4. Komplizen, Kollaborateure und Profiteure der Killer-Industrie

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 verschleiert 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. Die Hochschulen bekommen kaum mehr staatliche Gelder und werden so immer mehr zum Dienstleister der Industrie. So wird wissenschaftliche Korruption und Abhängigkeit von Wirtschaft und Militär geradezu provoziert.

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.

5. 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. Kinder und Jugendliche müssen an die sinnvolle und mitmenschliche Bewältigung der realen Aufgaben unserer Zeit herangeführt werden. Daher müssen Eltern, Lehrer und alle Bürger die Verantwortlichen benennen und zur Rechenschaft ziehen.

Wir lassen nicht zu,

- dass die Köpfe und Herzen unserer Kinder weiterhin durch Killerspiele mit Krieg und Gewalt vergiftet werden;
- dass Kinder und Jugendliche zu Tötungsmaschinen auf den virtuellen und realen Schlachtfeldern dieser Welt abgerichtet werden;
- dass neue Feindbilder geschaffen und Fremdenfeindlichkeit verbreitet wird;
- dass die humanen und zum Frieden verpflichtenden Grundlagen unserer Gesellschaft zugrundegerichtet werden und Krieg zur Normalität wird;
- dass Menschenrechte, Grundgesetz und Völkerrecht durch Gewaltspiele unterminiert werden.

Wir fordern,

- dass die Herstellung und Verbreitung von kriegsverherrlichenden und gewaltfördernden Computerspielen für Kinder und Erwachsene verboten werden - denn Krieg ist nicht nur schlecht für Kinder, sondern auch für Erwachsene;
- dass die „Bundeszentrale für politische Bildung“ verharmlosende Schriften zurückzieht und gemäß ihrem Auftrag über den tatsächlichen Stand der Forschung informiert;
- dass Wissenschaftler ihre Finanzierung durch die Games-Industrie offenlegen;
- dass alle Parteien ihre Beschlussanträge, die Computerspiele zum „Kulturgut“ erklären wollen, zurückziehen;
- dass die Games-Industrie keine staatliche Förderung und politische Unterstützung erhält;
- dass Medienbildung über die tatsächliche Wirkung von Gewaltdarstellungen aufklärt und zum Frieden erzieht;
- dass Politiker, Wissenschaftler und Medienvertreter ihrem Auftrag gerecht werden, dem Frieden zu dienen, wie es Grundgesetz, Menschenrechte und Völkerrecht verlangen – sonst müssen sie abtreten.

Erstunterzeichner:

Arbeiterfotografie - Forum für engagierte Fotografie, Köln; Gabie Baumann, Psychotherapeutin, GwG, Köln; Prof. Dr. Jörg Becker, Geschäftsführer KomTech GmbH, Solingen; Prof. Dr. Veronika Bennholdt-Thomsen, ITPS e.V., Bielefeld; Prof. Dr. Lutz Bieg, Erftstadt; Beate Bogalho, Rektorin, Kerpen; Ilona Bogdal-Klumpe, Fachberaterin für Kindertagespflege, Bergisch-Gladbach; Peter Bürger, kath. Theologe, Publizist, Bertha-von-Suttner-Preisträger 2006, Düsseldorf; Susanne Dahlmann, Kinderpflegerin, Köln; Dr. Maria Emmerich, Schulpflegschaftsvorsitzende, Bedburg; Dr. Ing. Christian Fischer, Köln; Frauenhaus Herford e.V.; Thomas Freitag, Freie Waldorfschule, St. Augustin; Heidi Graichen, CSU-Stadträtin, Erlangen; Dany Gruneberg, Bornheim; Gerhardt Haag, Leiter Theater im Bauturm, Köln; Dipl.-Päd. Renate Hänsel, Gymnasiallehrerin, Wallenwil; Dipl.-Psych. Dr. Rudolf Hänsel, Schulberater, Wallenwil; U. Hedwig, Bildungswerk Köln, Köln; Christoph Hirte, Aktiv gegen Mediensucht e.V., München; Dr. Werner H. Hopf, Schulberatung Oberbayern-Ost; Dr. med. Susanne Hörnemann, Neurologin und Psychiaterin, Köln; Prof. Dr. Günter L. Huber, Universität Tübingen; Prof. Dr. Gerald Hüther, Zentralstelle f. Neurobiolog. Präventionsforschung d. Univ. Göttingen u. Mannheim/ Heidelberg; Dipl.-Soz. Gabriele Isele, ECP, GWG, Hamburg; Christin Jonas, Kinder- und Jugendpsychotherapeutin, Engelskirchen; Thomas Jung, Oberbürgermeister und 20 Stadträte der Stadt Fürth; Hidir Kalay, Bürgerzentrum Alte Feuerwache, Köln; Hermine Karas, Mutter und Großmutter, Köln; Dr. med. Heinz Katlun, Naturheilarzt, Bergheim; Karla Keucken, Psychotherapeutin, GwG, Köln; Prof. Dr. Constanze Kirchner, Universität Augsburg; Angela König, kath. Religionslehrerin, Wuppertal; Margarete Kramer & Funda Aras, Frauen helfen Frauen e.V., Köln; Prof. Dr. Jochen Krautz, Alanus Hochschule, Alfter; Prof. Dr. Hans-Jörg Kreowski, Universität Bremen, Vorsitzender d. Forums InformatikerInnen für Frieden u. gesellschaftliche Verantwortung e.V.; Prof. Dr. Ekkehart Krippendorff, Berlin; Heinz Kruse, Dipl. Volkswirt, Wirtschaftsdezernent d. LH Hannover AD, Ministerialrat AD; Annette Lehnert, Lehrerin, Pulheim; Gerd Lohwasser, Bürgermeister der Stadt Erlangen; Michael Martens, Feuerwehrmann, Bergisch Gladbach; Gabi Martens und weitere zehn Tagesmütter, Bergisch Gladbach; Prof. Dr. Maria Mies, Köln; Christa Meves, Kinder- und Jugendlichenpsychotherapeutin, Uelzen; Prof. Dr. Carsten Müller, FH Emden; Prof. Dr. Benno Müller-Hill, Köln; Prof. Dr. med. Kurt Oette, Köln; Elke Ostbomk-Fischer, Dozentin und Ausbilderin, GWG, Köln; Dr. Rainer Patzlaff, Institut für Pädagogik, Sinnes- und Medienökologie (IPSUM), Stuttgart; Gudrun Pausewang, Schriftstellerin, Schlitz; Prof. Dr. Christian Pfeiffer, Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen, Hannover; Regine Pfeiffer, Dortmund; Günter Pohl, Bonn; Eva Maria Pott-Bärtsch, Ärztin, Langenfeld; Ruth Rampini, Musikerin und Mutter, Köln; Martina Reicheneder, Sonderpädagogin, Köln; Ursula Reinsch, Journalistin, Köln; Andreas Renger, Psychotherapeut, GwG, Bonn; Ellen Rohlfs, Mitglied von Gush Shalom und Pax Christi, Trägerin Bundesverdienstkreuz am Bande; Dipl. Päd. Jürgen Rose, Oberstleutnant, München; Prof. Dr. Klaus Sander, FH Düsseldorf, GwG, Köln; Gerhard Schäfer, GwG, Bergisch Gladbach; Wolfgang Schäfer, attac Mainz; Dr. Sabine Schiffer, Institut für Medienverantwortung, Erlangen; Saral Sarkar, Köln; Stephan Schimmelpfennig-Könen, Gymnasiallehrer, Kassel; Reinhard Schön, Rechtsanwalt, Köln; Katharina Schubert, Frauenforum, Brühl; Jana Sommer-Gersippe, Kindertagesstätte der AWO, Bergisch-Gladbach; Prof. Dr. Hubert Sowa, PH Ludwigsburg; Prof. Dr. Manfred Spitzer, Universität Ulm; Hans-Christof Graf Sponeck, Mühlheim; Prof. Dr. Fulbert Steffensky, Hamburg; Otmar Steinbicker, Vorsitzender des Aachener Friedenspreis e.V.; Felizitas Traub-Eichhorn, StD', SPD-Stadträtin, Erlangen; Hamila Vasini, Iran.-deutsch. Frauenverein, Köln; Susann Wagener & Julie Weissenberg, Freie Waldorfschule, Köln; Frieder Wagner, Filmemacher, Köln; Willy Wahl, seniora.org, Zürich; Michael Wallies, München; Hermann Weische, Rechtsanwalt, Köln; Dipl.-Psych. Dr. Rudolf H. Weiss, Medienpsychologe, Auenwald; Werkstatt Frieden & Solidarität, Linz; Marita Wißmann-Hardt, Jugendamt Wiehl

... und weitere 146 Erstunterzeichner und 175 Unterstützer (Stand: 10.12.08).
Weitere Erstunterzeichner oder Unterstützer wenden sich an:
Prof. Dr. Maria Mies, Blumenstr. 9, 50670 Köln (V.i.S.d.P.), koelner.aufruf@gmx.de.
Hier können auch der Aufruf und Unterschriftenlisten angefordert werden.