

Zur Wirkung der Propaganda des IS auf Exzessiv- und Daueruser von Mainstream-First-Person-Shootern wie *Grand Theft Auto 5 (GTA5)* oder *Call of Duty, Modern Warfare 2 (Cod-MW 2)*

Dr. Rudolf H. Weiß, 10.9.2015

Ergänzung zum BLOG-Eintrag von Rudolf H. Weiß bei www.mediengewalt.eu/blog,
5. Februar 2015, Titel „Völlig unzulänglich“

Resümee meines Vortrages bei der Jahreskonferenz des Vereins „Mediengewalt-Internationale Forschung und Beratung e.V. am 18.4.2015 zum Thema „Konsum von Mediengewalt und die Dschihadisten“.

Zu meiner Hypothese über die Wirkung der Propaganda des IS auf Daueruser von brutalen Mainstream-First-Person-Shootern bei uns und anderswo im "Abendland" ist das, was ich im BLOG vom 5. Februar 2015 geschrieben habe zwar kein Nachweis im rein statistischen Sinn, jedoch ein deutlicher Beleg. Auf die Spur haben mich diverse Internetmeldungen bereits im letzten Oktober 2014 und die Statistiken des BKA zur Herkunft dieser sog. "Heiligen Krieger" gebracht, die es von uns aus in den Irak oder nach Syrien zum "IS" zieht. Ich habe das bereits in meinen Berliner Vortrag bei „Sichtwechsel e.V.“ in der Konrad Adenauerstiftung im November 2014 eingebaut (siehe www.mediengewalt.eu/Vorträge). Leider hatte das BKA nur den üblichen familiären, sozialen und bildungsspezifischen Background im Visier. Sonst wüssten wir schon mehr, wenn sie auch den brutalen Ego-Shooter Konsum dieser festgestellten 70% „Problemfälle“ (Schulabbrecher, Arbeitslose, fam. Defizite, Loser usw...) erfragt hätten. Das hab ich auch Herrn Staatssekretär Lange ins Bundesjustizministerium schriftlich mitgeteilt. Vielleicht tut sich da doch mal was.

Die Propagandaabteilung des IS soll ja professionell clever und mit allen Raffinessen ausgestattet arbeiten, sodass sich sogar Reichspropagandaminister Göbbels was davon hätte abschneiden können. Insofern ist das schon eine Bestätigung meiner Hypothese (mehr als "Facevalidity"), denn ohne Gewissheit durch praktische Erfolgsnachweise und über das Wissen der Wirkmechanismen dieser Werbemethoden würden sie ihre Strategie nicht gezielt auf solche Kriegsshooter ähnliche Propagandavideos setzen. Dazu ein Zitat, das aus einem auf YouTube veröffentlichten Propaganda-Clip der Islamisten stammt. Dieses zeigt Spielszenen aus dem Mainstream-First-Person-Shooter „*Grand Theft Auto 5*“ und wirbt mit: **„Wir machen im echten Leben, was du im Spiel machst!“**

Die US-Amerikaner haben es ihnen ja auf einfacherem Niveau vorgemacht mit ihrer Rekrutenwerbung, u.a. durch den speziell dafür entwickelten Ego-Shooter "*Americas Army*", und das schon vor 15 Jahren. Und was noch dazu kommt bei der „Heiligen Krieger-Werbung“: die IS-Werbestrategen können sich auf einen riesigen Pool von Millionen Kids stützen (fast zwei Drittel aller männlichen Jugendlichen zwischen 14 und 18 Jahren sind User von brutalen Gewaltspielen), von denen ich anhand der Nutzungsstudien mindestens 5% als ‚anfällig‘ für solche Werbemethoden einschätze. Das sind die abhängigen Zocker mit mehr als 5 Stunden täglichen Konsums. Da kommen auch gut ein paar Millionen zusammen. Vielleicht wissen das auch die salafistischen Hassprediger, die dann den „religiös-ideologischen“ Überbau als Motivationsspritze einsetzen, wodurch „verletzliche Spieler“ besonders fanatisiert werden. Nach einer „medialen Gehirnwäsche“ folgt die angeblich religiös begründete der salafistischen Hassprediger. Vielleicht kennt die Propagandaabteilung sogar meine neuesten **Nutzungsstudien über GTA 5 und Call of Duty bei uns in der Website von www.mediengewalt.eu/Forschung/**. Dann hätten wir uns sogar unfreiwillig zu Unterstützern instrumentalisieren lassen. Aber sie können ja auch im Internet die gigantischen Verkaufszahlen dieser brutalen Ego-Shooter recherchieren.

Im BLOG von www.mediengewalt.eu/blog/

Völlig unzulänglich

Februar 5th, 2015

Ein Mehr an Skandalisierung für Militär-Shooter, wie der ‚Call of Duty‘- Serie, die übrigens bereits von zwei Drittel der 14 jährigen Jungen gespielt werden, ist längst überfällig, die bisher greifenden Methoden sind völlig unzulänglich.

Der Medienforscher (und Vorstandsmitglied von Mediengewalt e.V.) Rudolf Weiß vermutete in einem [Vortrag](#) in der Konrad-Adenauerstiftung in Berlin am 3. November 2014, dass “die aus Deutschland und anderen westlichen Ländern nach Syrien in den ‚heiligen Krieg‘ ziehenden Dschihadisten nicht nur in Salafistenschulen fanatisiert wurden, sondern Vieles von dem was sie dort an realen Gräueltaten vollbringen, unzählige Male in den virtuellen Kriegsspielen quasi ‚einüben‘. In Syrien können sie dann diese virtuellen Grausamkeiten endlich auch einmal real vollziehen ohne dafür bestraft zu werden. Kriminalpolizeiliche Ermittlungen und effektive Gewaltprävention dürfen solche Erkenntnisse nicht außen vor lassen und sich nicht nur auf soziale Randgruppen und Versagermentalität beschränken.” (Seite 10 des Vortragsmanuskriptes)

Der französische Islamexperte Olivier Roy und weitere Experten bestätigen inzwischen diese Hypothesen. Z. B. in einem hochinteressanten SPIEGEL Interview (Ausgabe vom 17.1.15, Seite 90-92 - “Hauptsächlich Held sein”) sagt Roy, dass insbesondere junge Muslime in Frankreich deshalb von der Gewalt so stark fasziniert sind, weil diese Menschen in einer Kultur der Gewalt aufwachsen. Dem [Kölner Stadtanzeiger](#) und der [Berliner Zeitung](#) sagte er kürzlich, ähnlich wie im SPIEGEL Interview, dass ihre hohe Gewaltbereitschaft ihren Grund auch in gewaltverherrlichenden Videospielen und brutalen Gewaltfilmen hat (*Originalzitate siehe unten*).

Die Terrororganisation Islamischer Staat (IS) ist im Internet äußerst aktiv und versucht vor allem junge Männer aus dem Westen zu rekrutieren. Auch Propagandavideos sollen den Terroristen-Nachwuchs dazu animieren, im Irak und in Syrien zu kämpfen. Die neueste Zielgruppe: Computerspieler. Ein auf Youtube veröffentlichter Propaganda-Clip der Islamisten zeigt Spielszenen aus „Grand Theft Auto 5“ und wirbt: „**Wir machen im echten Leben, was du im Spiel machst!**“

Wohlgemerkt, “Grand Theft Auto 5” (GTA 5) wurde durch Rudolf Weiß in schulartrepräsentativen Schülerbefragungen in 8. Klassen in Ba-Wü und Niedersachsen vor gut einem Jahr empirisch auf seine Nutzung durch Kinder und Jugendliche analysiert, kurz nachdem es auf den Markt kam. Bitte schauen Sie sich die Ergebnisse in diesem [kleinen Forschungsbericht](#) an.

Bereits 62% der befragten 13-14 Jahre alten Jungen spielten zum damaligen Zeitpunkt (Dezember 2013) diesen von der USK ab 18 Jahren freigegebenen extrem brutalen Kriegs-Egoshoooter mit menschenverachtenden und enthemmenden Spielszenen.

Die Propagandaabteilung des IS macht sich dieses Wissen für ihre eigenen menschenverachtenden grausamsten Handlungen zu eigen.

Dieser Bestseller-Shooter ist so voller brutaler Grausamkeiten, dass er auf den Index gehörte, so wie alle seiner Vorgänger “GTA 4” oder auch die “Call of Duty-Serie”, die Rudolf Weiß seit 6 Jahren zu den [Nutzungsgewohnheiten bei 13-14 Jährigen](#) empirisch analysiert hat.

Hier geht der Jugendmedienschutz vor den Profitinteressen der einschlägigen Wirtschaft in die Knie. Dies bereitet uns große Sorge!

Solange ein solches Videospiele eine Alterskennzeichnung von der USK erhält und im Handel verkäuflich ist, darf es auch mit einem gigantischen Werbeaufwand in allen Medien beworben werden. Die Appelle, die man leider viel zu selten von der Politik an die Adresse der Eltern hört und das untaugliche Alibi der Vermittlung von "Medienkompetenz" bewirken so gut wie nichts. Man kann dieses Modell für gescheitert erklären. Dies können wir wissenschaftlich belastbar belegen.

Entscheidend ist aber, dass sich die Freiwillige Selbstkontrolle (USK) permanent um ein Verbot herummogelt, indem sie verhindert, dass solche Videospiele zur endgültigen Entscheidung der wirtschaftsunabhängigen "Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien" (BPjM) zwingend überstellt wird.

Posted in [Allgemein](#) | [No Comments »](#)

Zitate aus Interviews mit dem Islamexperten Olivier Roy.

Zur Person



Olivier Roy, Jahrgang 1949, ist Professor am Robert Schuman Zentrum des Europäischen Hochschulinstituts in Florenz. Er ist ein weltweit gefragter Islamexperte, der zahlreiche Bücher über den politischen Islam und islamistischen Terror veröffentlicht hat.

Kopiert Dienstag
08.09.2015

Kölner Stadt-Anzeiger

Islamexperte sicher Radikale junge Muslime „fasziniert die Gewalt“

Erstellt 09.01.2015



Vorbild für Dschihadisten: Al Pacino als „Scarface“ im gleichnamigen Film. Foto: Verleih, afp
Islamexperte Olivier Roy erklärt im Interview, warum sich junge Muslime radikalisieren. Die Menschen, die nach Syrien oder in den Irak fahren, um dort zu kämpfen, seien auch ein großes Sicherheitsproblem für die westliche Welt.

„Die Menschen leben in einer Kultur der Gewalt“

Wo liegen die Gründe für die hohe Gewaltbereitschaft?

Diese Menschen leben in einer Kultur der Gewalt. Diese Gewalt hat auch einen Grund in gewaltverherrlichenden Videospielen. Sie sind fasziniert von der Kultur der Gewalt, Töten und Blut. Der Film „Scarface“ ist sehr populär unter Jugendlichen.

Die Originalfassung war in Deutschland bis 2011 wegen seiner Gewaltverherrlichung indiziert.

Das ist ein Unterschied zu der Zeit von Baader-Meinhof. Wir leben in einer Populärkultur der Gewalt. Das hat wenig mit dem Islam zu tun, sondern ist eher ein globales Phänomen. In Mexiko gibt es diese Gewalt ebenso wie in den USA, denken Sie an die Gewalt der Jungen an der Columbine High School im Jahr 1999, die versuchten, so viele wie möglich zu töten.

Der Islam ist also eine Art unterlegter Text für die Handlung?

Er dient als Grund. Wir haben eine Kultur der Gewalt und die radikalen Muslime suchen im Islam einen Grund für Gewaltakte in Form des globalen Dschihad. Sie übernehmen dabei eine muslimisch-islamisch Imagination, etwa wenn sie das Kalifat wieder errichten wollen. Es ist das Bild einer Eroberung der Welt. Es ist ein Mix aus extremer Moderne und traditionellen Elementen wie dem Kalifat.

Kopiert Dienstag
08. September 2015

Berliner Zeitung

Auszüge aus einem Interview mit dem Islamexperten Olivier Roy.

Was der Islam mit dem Islamismus zu tun hat

Der Islam ist also eine Art unterlegter Text für die Handlung?

Er dient als Grund. Wir haben eine Kultur der Gewalt, und die radikalen Muslime suchen im Islam einen Grund für Gewaltakte in Form des globalen Dschihad. Sie übernehmen dabei eine muslimisch-islamische Imagination, etwa wenn sie das Kalifat wieder errichten wollen. Es ist das Bild einer Eroberung der Welt. **Das ist etwas, was man besonders in Videospiele findet.** Ein Mix aus einer extremen Moderne und traditioneller Elemente wie dem Kalifat.



Olivier Roy, Islamexperte
Foto: stateoftheunion.eui.eu

Gibt es in Frankreich und Deutschland viele potenzielle Terroristen?

In Frankreich sind es gewiss einige Hunderte.

Wenn Menschen in der Öffentlichkeit das Feuer eröffnen, um so viele wie möglich zu töten, sind sie von Gewalt fasziniert. Was sind die Gründe für diesen Blutdurst?

Diese Menschen leben in einer Kultur der Gewalt. **Das hat auch einen Grund in gewaltverherrlichenden Videospiele und Filmen:** ein Unterschied zu der Zeit von Baader-Meinhof. Wir leben in einer Populärkultur der Gewalt. Das hat wenig mit dem Islam zu tun, sondern ist ein globales Phänomen. In Mexiko gibt es diese Gewalt ebenso wie in den USA die Gewalt der Jungen an der Columbine High School, die versuchten, so viele wie möglich zu töten.

Sie vergleichen die Attacken in Frankreich mit der Attacke der Schüler in den USA von 1999?

Was ich sagen will, ist, dass wir die Jugend in einer Gewaltkultur aufwachsen lassen, die sie dazu bringt, zum Massenmörder zu werden. Sie filmen den Mord, das Sterben usw. Das ist ein öffentliches Muster von Gewalt, die gewöhnlich mit dem Tod der Killer endet, weil sie suizidal agieren. Genauso wie die Mörder der Mitarbeiter von Charlie Hebdo. Man kann zwar überall lesen, dass sie professionelle Killer waren, was nicht stimmt. Sie führen zur falschen Adresse, sie vergaßen den Personalausweis im Auto. Die waren nicht professionell.