

Rainer Fromm an AI-27.2.10

Sehr geehrte Damen und Herren,
ich habe mich mit diesem Brief an "Amnesty International" gewandt. Aus meiner Sicht konnte der Beitrag "Jeder wird zur Kampfmaschine" (<http://www.amnesty.de/journal/2010/februar/jeder-wird-zur-kampfmaschine>) nicht unwidersprochen bleiben.

Ein schönes Wochenende
und
Viele Grüße
Rainer Fromm

----- Original Message -----

From: RainerFromm

To: info@amnesty.de

Sent: Saturday, February 27, 2010 1:47 PM

Subject: Rainer Fromm Journalist kritische Stellungnahme

Sehr geehrte Damen und Herren,

gestatten Sie, dass ich mich kurz vorstelle. Ich habe zum Schwerpunkt Rechtsextremismus promoviert und arbeite seit rund 20 Jahren als freier Filmautor für diverse öffentlich-rechtliche Programme wie ARD, MDR, 3Sat oder das ZDF.

Im Rahmen meiner beruflichen Tätigkeit setze ich mich auch immer wieder kritisch mit Computerspielen auseinander, die nicht selten in Zusammenarbeit mit realen Streitmächten konzipiert werden, und eine geistige Habilisierung an Kriege und Kriegswerkzeug zur Folge haben können (vgl. dazu: Hartmut Gieselmann: Der virtuelle Krieg; vgl.dazu: <http://www.offizin-verlag.de/themes/kategorie/detail.php?artikelid=17>). Ich selbst sehe in Kriegsspielen "virtuelle Tarnkappenbomber" (vgl.: <http://jetzt.sueddeutsche.de/texte/anzeigen/410270>), die ihren Teil dazu beitragen können, geistig eine junge Generation schleichend zu militarisieren (vgl.: <http://www.sueddeutsche.de/computer/796/388591/text/>).

Bei Amnesty International hätte ich erwartet, kritische Beobachter der geistigen Aufrüstung in den Kinder- und Jugendzimmern zu finden. Ich muss sagen, dass mich Ihr Beitrag "Jeder wird zur Kampfmaschine" von sehr negativ überrascht hat. Es ist schon erstaunlich, dass sich in Ihrem Artikel die Computerindustrie unwidersprochen und unreflektiert ausbreiten kann. Gerade der Publisher Electronic Arts (EA) ist immer wieder durch Tabubrüche bekannt geworden. Ein Beispiel ist das Spiel "Command and Conquer", in dem es zum Spielspass gehör, Menschen mit Giftgas zu töten. Wie heißt es in einer Rezension der Computerszene:

"Bedrohlich blinkende Atomraketen, grüne Giftgas-Nebel und die detailliertesten Explosionseffekte der Saison vermitteln eine nervenkitzelnde Spielwelt."
(http://www.gamestar.de/previews/strategie/1338962/command_conquer_generals.html)

Gleichzeitig wurde in der indizierten Ursprungsfassung von "Command and Conquer" als Spielspass ein Szenario angeboten, in dem UNO Mitarbeiter eliminiert wurden (vgl.

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Electronic-Arts-setzt-Command-Conquer-fort-118919.html>).

Ich denke, wenn bei einem Unterhaltungsunternehmen Giftgas und Massenmorde zum Spielspaß der Produkte gehören, wäre zumindest ein kritisches Votum von Amnesty International zu erwarten gewesen. Der unwidersprochene Verweis auf kriegsverherrlichende Produkte von EA, wie "**Battlefield Bad Company 2**", das in Ihrer Publikation als "technisch ausgefeilt" und als "Mannschaftssport im Internet" beworben werden durfte, kann ich nur als Zynismus bewerten. (vgl. <http://www.pcgames.de/aid,705208/Doc-Story-erzaehlt-Die-Geschichte-von-Battlefield-Bad-Company/PC/Special/>). Es ist völlig deplatziert, erfundene Kriege als Spiel-, Sport- und Abenteuerplätze für Teenager zu gestalten. Wie heißt es in einer Internetbeschreibung von Electronic Arts zum PC-Spiel "**Battlefiled Bad Company 2**":

- *"Benutzen Sie Zusatzgeräte wie die Peilsender-Pistole in Verbindung mit dem Raketenwerfer mit zerstörerischer Effizienz. Herausragende Leistungen auf dem Schlachtfeld werden mit einer Vielzahl Orden, Abzeichen und Sternen, sowie 50 verschiedenen Rängen belohnt."* (<http://presse.electronic-arts.de/publish/page204232534136949.php3?spieleid=1863>)

- *"Battlefield Bad Company 2 ist kompromisslose Multiplayer-Kriegsführung der Extraklasse!"* (<http://presse.electronic-arts.de/publish/page204232534136949.php3?spieleid=1863>)

- *"Die taktische Zerstörung schwingt sich dank der aktualisierten DICE Frostbite-Engine zu neuen Höhen auf. Die Spieler können nun ganze Gebäude dem Erdboden gleich machen oder eigene Schießscharten durch die Wände sprengen (...)"* (<http://presse.electronic-arts.de/publish/page204232534136949.php3?spieleid=1863>)

Ich möchte nicht glauben, dass diese Ideologie Amnesty International-kompatibel ist Wenn ein Unternehmen wie EA darüber hinaus auch noch den 2. Weltkrieg zur Ballerbude verkommen lässt, bin ich mir nicht sicher, ob hier nicht die Grenze der Beleidigung von Kriegsopfern überschritten wurde (vgl. <http://www.electronic-arts.de/spiele/medal-of-honor-airborne>). Selbstredend dürfte sein, dass derlei Spiele jede Friedenserziehung konterkarieren. Der von Electronic Arts aufgestellte und von Ihrem Autor unwidersprochene Vergleich dieser Spiele mit Nachrichtensendungen und Theaterstücken kommt einer Verhöhnung des kritischen Journalismus und der Kultur gleich. In keinem Beitrag, den ich und die meisten anderen Pressekollegen für die Nachrichtenprogramme des öffentlich-rechtlichen Fernsehen produziert haben, wurde Kriegsverherrlichung transportiert oder gar Belohnungen fürs Mittöten ausgesprochen. Gleiches ist mir auch aus Opern oder Theaterstücken nicht bekannt.

Selbstverständlich bin ich kein Fan einer eindimensionalen Verbotsdiskussion oder von monokausalen Plattheiten, die Gewaltmedien pauschal für Amokläufe und Gewaltexzesse unter Jugendlichen verantwortlich machen vgl. <http://www.nibis.de/nli1/gewalt/fromm.htm>). Trotzdem ist in der Wirkungsforschung kaum noch bestritten, dass Computerspiele auf Jugendliche brutalisierend wirken können und dass PC-Spiele problematische Sozialisationsagenten beim Transport von menschenverachtender und kriegsverherrlichender Ideologie sind.

Dass sich Amnesty International zum Multiplikator dieser Positionen macht, hat mich sehr nachdenklich gestimmt. Ich würde mich sehr freuen, wenn Amnesty International wenigstens jetzt im nach hinein den Mut findet, sich in seinem Journal von einer Industrie zu distanzieren, die aus Kriegsverherrlichung Millionen schlägt.

Mit freundlichen Grüßen
Dr. Rainer Fromm