

Linkes

Forum Paderborn

www.linkesforum-paderborn.de

Pressebericht

Kontakt:

i.A. Carsten Schmitt

Borchener Str. 150

33098 Paderborn

Tel. 05251/63941

post@linkesforum-paderborn.de

25.07.2017

Videokriegsspiele: Rüstungsindustrie, Militär und Politik als Profiteure

Michael Schulze von Glaßer referierte in der Kulturwerkstatt

Die Computerspiele-Industrie boomt, darunter auch die Kriegsspiele. "Diese Industrie ist heute lukrativer als Hollywood. Der Ego-Shooter 'Call of Duty' erzielte in den ersten 24 Stunden nach Veröffentlichung im Jahre 2003 mehr als 1 Milliarde US-Dollar Umsatz", wusste Michael Schulze von Glaßer, Mitarbeiter bei der Informationsstelle Militarisierung e.V., zu berichten. Er referierte beim Linken Forum Paderborn und der Initiative gegen den Krieg zum Thema "Krieg und digitale Medien". Die immense Bedeutung der Branche werfe, so der Buchautor und Blogger, Fragen nach der in den Spielen verbreiteten Ideologie und nach der Zusammenarbeit von Entwicklern, Militär und Politik auf.

In der virtuellen Welt der Computerspiele tobe ein weltweiter Krieg, betonte Schulze von Glaßer. Dabei verwendeten die Spiele-Hersteller von der Politik vorgegebene und in der Öffentlichkeit akzeptierte Feindbilder. Ein Aufschaukeln der konfrontativen Auseinandersetzung bleibe nicht aus. "Auf die Veröffentlichung des äußerst erfolgreichen Spiels 'Battlefield 3' mit anti-iranischer Ausrichtung folgte als 'Antwort' das Gegenspiel 'Battle in Gulf of Aden', das eine pro-iranische Position einnahm." Kommerzielle Interessen der Hersteller spielten neben ideologischen Mustern ebenso eine Rolle. Russland komme als Feind derzeit noch nicht in Betracht, so ein Entwickler im Interview mit dem Referenten, da die Unternehmen um den Verlust von Absatzmärkten fürchteten.

Die Mitarbeit von Rüstungsfirmen an der Entwicklung von Kriegsvideospielen gilt in der Branche als Qualitätsmerkmal, wobei die Zusammenarbeit als echtes Win-Win-Geschäft betrieben wird. "Rüstungsschmieden wie Heckler & Koch oder SIG Sauer werben in Spielen und begleitenden Materialien für ihre Produkte, andererseits kassieren sie mit jedem verkauften Exemplar Gebühren." Vielen Videospielem sei gar nicht bewusst, dass sie über Lizenzen die Rüstungshersteller mitfinanzieren. Schulze von Glaßer: "Gut möglich, dass sie das Interesse an manchen Spielen dann verlieren würden."

Ein wachsendes Geschäft sehen die Spiele-Hersteller in der Weiterentwicklung der Spiele-Software zu Schießsimulatoren, die von der Bundeswehr als kostengünstige Alternative zu realen Kriegsübungen genutzt würden - gern auch in privatisierten Bereichen. "Auf einschlägigen Fachmessen wie der ITEC werden die neuesten Entwicklungen der Kriegssimulation präsentiert. Doch damit nicht genug: Neben der Einübung von Kampfhandlungen geht es um die Einwerbung von militärischem Nachwuchs", betonte Schulze von Glaßer. Die regelmäßige Präsenz der Bundeswehr auf der weltweit größten Messe für Unterhaltungselektronik, der "Gamescom", unterstreiche die Rekrutierungsfunktion der präsentierten Software.

Schulze von Glaßer verwies auf weiter gehende gesetzliche Regelungen zum Jugendmedienschutz, insbesondere bei Alterseinstufungen, um die ernsthafte Darstellungen von Krieg in Videospielen zu unterbinden. Insbesondere kritisierte Schulze von Glaßer, dass heutige Videospiele-Kritik sich zumeist auf die in den Spielen dargestellte Gewalt beschränke und nicht zudem die vermittelte "Story" und die politischen Botschaften berücksichtige. "Eine solche ideologiekritische Auseinandersetzung gehört an die Schulen!" zeigte sich der Referent überzeugt. Einige Veranstaltungsbesucher äußerten die weiter gehende Forderung, Kriegsspiele mit gewaltverherrlichenden Darstellungen grundsätzlich aus dem Verkehr zu ziehen.

Mit der Bitte um Veröffentlichung
und freundlichen Grüßen

Carsten Schmitt
- Pressereferent -

Anlage: Foto (Carsten Schmitt, Linkes Forum)

Diskutierten über Videokriegsspiele: Raphael Mueller (Paderborner Initiative gegen den Krieg), Michael Schulze von Glaßer und Paul Weitkamp (Linkes Forum Paderborn)