

Artikel 1: Zeit-Fragen Nr. 25 vom 17. 6. 2002

Militärisches Mordtraining auf den Computern unserer Kids **Interview mit dem US-Offizier Dave A. Grossman, Militärpsychologe und** **Militärwissenschaftler**

- **Zeit-Fragen:** Vor einigen Wochen wurden in Los Angeles auf der «Electronic Entertainment Exposition» von der US-Army Videospiele auf den Markt gebracht, bei denen Kinder ab 13 Jahren vor realem Hintergrund das Töten lernen sollen. Vor einigen Wochen hatten wir in Deutschland den Fall von Erfurt. Sie sind langjähriger Militärpsychologe und laufen seit Jahren Sturm gegen Videospiele mit gewalttätigem Inhalt. Können Sie uns etwas zu der Wirkungsweise von Gewalt-Videospielen sagen?

Dave Grossmann: Schauen Sie sich den Fall in Erfurt an. Der Junge spielte immer wieder Counterstrike. Counterstrike - das ist eine ganz bestimmte Art und Weise, jemanden umzubringen: Je näher man an die Person herankommt, desto besser trifft man. So wird jemand bei diesem Spiel umgebracht. Das wird einem durch dieses Spiel antrainiert, und das ist genau das, was der Junge in Erfurt getan hat.

Dieser junge Mann hatte nicht viel Training am Schiessstand. Er ging zwar in den Schützenverein, aber er verbrachte nie viel Zeit am Schiessstand. Was er jedoch tat, ist, dass er sich eine spezielle Art, Menschen umzubringen, bildlich vorstellte und sie einübte, nämlich direkt auf die Menschen zuzugehen, ihnen die Pistole ins Gesicht zu stoßen und immer wieder abzurücken. Polizeiberichte aus Erfurt sagen, dass einige der Opfer derart entstellt waren, dass man nicht sagen konnte, wer sie waren. Sie sehen also, dass der Junge darauf trainiert war.

Darin lässt sich das militärische (Nahkampf-)Training erkennen. Wir müssen Folgendes verstehen: Die US-Armee benutzt diese Spiele, die als P13 klassifiziert sind (d.h. ab 13 Jahren mit Begleitung eines Erwachsenen), um Jugendliche darin zu trainieren, virtuell Menschen zu töten. Es sind Teenager, die daran denken, zum Militär zu gehen. Aber jetzt erleben wir, dass man diese Spiele - und zwar viel realistischere, viel gewalttätigere, vernichtendere Spiele - wahllos auch Kindern zukommen lässt und sie in solchen Fähigkeiten ausbildet! Sie müssen sich vorstellen, was für ein hartes Herz und welche brutale Seele ein Killer haben muss, um einen Menschen immer wieder ins Gesicht zu schießen!

- **Zeit-Fragen:** Es ist unvorstellbar.

Dave Grossmann: Ja, es ist wirklich unvorstellbar, und es dann immer und immer wieder zu tun. Sogar die Nazis und die Leute der Mafia konnten und können nicht dazu gebracht werden, Menschen ins Gesicht zu schießen. Sie drehen sie herum und schießen ihnen in den Hinterkopf, damit sie sie nicht ansehen müssen, während sie sie töten. Der Killer (im Videospiel) muss seinen Opfern aber ins Gesicht schauen, wenn er sie umbringt. Und dieser Junge aus Erfurt ging zu einer Person nach der anderen und brachte sie um. Die einzige Möglichkeit, so etwas überhaupt fertigzubringen, ist, wenn man es eintrainiert hat und dem Leiden gegenüber empfindungslos ist. Er hatte dies schon zehntausend Mal getan: Ihre Köpfe zerplatzen, sie sterben, sie stöhnen, sie zucken, sie bluten, und der Spieler wird dafür belohnt! Wir nehmen Ausbildungsmaterial für das militärische (Nahkampf-)Training, machen es noch viel brutaler, verheerender, zerstörerischer und schädlicher als das vom Militär verwendete Material, und dann händigen wir es wahllos unseren Kindern aus. Wir sind kaum beunruhigt, dass solche Videospiele in der Ausbildung von Soldaten verwendet werden, weil uns das einfach auch zeigt, wie das Militär eben ist. Wahrscheinlich sollten wir auch darüber besorgt sein. Es sollte uns jedoch noch viel, viel mehr beunruhigen, dass Videospiele, die weitaus destruktiver, verheerender und schädlicher sind, unseren Kindern wahllos und ohne jegliche gesetzliche Vorschriften oder Sicherheitsvorkehrungen zur Verfügung gestellt werden. Und es gibt natürlich eine ganze Industrie, die da dahintersteckt. Wenn man den Kindern Waffen verkaufen würde, würde man das sicher nicht erlauben. Wenn man aber den Kindern das militärische Trainingsprogramm zur Verfügung stellt, das sie befähigt, diese Waffen auch zu gebrauchen, dann ist die Computerspiel-Industrie entschieden zu weit gegangen.

- **Zeit-Fragen:** Uns überrascht auch sehr ein anderer Punkt: Sie sagten an anderer Stelle, dass das alles auch auf Kinder zutrifft, die von sich aus überhaupt nicht aggressiv sind. Wenn sie jedoch diese Art von Training durchlaufen, entwickeln sie eine Art von Reflexreaktion. Sie sind dann wie Maschinen. Das ist eine schreckliche Situation. Wir glaubten zuerst, dass Littleton etwas Spezielles in Ihrem Land war, aber jetzt passiert das auch bei uns in Europa: in Deutschland, in England, in Frankreich. Die Vorfälle häufen sich.

Dave Grossmann: Ja, und verstehen Sie: Da ist etwas ganz Neues, und es ist wichtig, das zu sehen: In Deutschland, in Österreich, während des ganzen Ersten Weltkriegs, in der Zeit zwischen den Weltkriegen und während des Zweiten Weltkriegs gab es Hunderttausende junger deutscher Männer, die mit diesen Waffen herumliefen - mit Faustfeuerwaffen, Mausers, Lugers, Walthers -, Hunderttausende liefen damit herum, aber keiner von ihnen beging ein solches Verbrechen, wie wir es in Erfurt gesehen haben. Es muss da eine neue «Zutat» in dem Ganzen enthalten sein. Die Waffen sind nur ein Faktor in der Gleichung. Wir wissen doch, wenn Kinder an Waffen herankommen wollen, werden sie das auch schaffen! Wenn sich ein Krimineller Drogen verschaffen will, wird er sie kriegen, was aber nicht bedeutet, dass die Drogen nicht illegal sein sollten. Wir wissen einfach, wenn einer etwas unbedingt will, dann bekommt er es auch. Wenn ein Krimineller Waffen will, wird er sie bekommen. Die Wahrheit ist, dass man drei Dinge braucht, um jemanden umzu-bringen: Man braucht eine Waffe, und man braucht das nötige Können und den Willen, jemanden umzubringen. Videospiele liefern zwei von diesen drei Dingen.

- **Zeit-Fragen:** Es ist also eine falsche Argumentation, wenn man sagt, man bräuchte schärfere Waffengesetze. Die Schweiz ist hier ein gutes Beispiel: Wir haben die Milizarmee, aber so einen Vorfall hat es nie gegeben.

Dave Grossmann: Um weiterhin sicher zu sein, kann die Schweiz hier etwas ganz Wichtiges tun, und zwar das, was jemand Kontrolle der «Fernsteuerung» (remote control) genannt hat. Das heisst ja nicht, dass man mit dem Waffenverbot keinen Einfluss haben könnte. Aber was im Fernsehen vorkommt und was in diesen Videospielen vorkommt, ist viel wichtiger als das, was man in der Hand hält. Die Waffen hat es immer schon gegeben. Das Hauptmordinstrument in Littleton (Colorado) an der Colombine-Highschool ist die 12-kalibrige Pumpgun gewesen. In der Colombine Highschool hat diese Waffe die meisten getötet, aber diese Waffe gibt es schon seit mehr als hundert Jahren. Millionen dieser Waffen wurden also hergestellt und verkauft, aber erst heute tun junge Männer etwas in dieser Art. Das Hauptmordinstrument in Jonesboro, Arkansas, war ein 30kalibriges Karabinergewehr, eine Waffe aus dem Zweiten Weltkrieg, die es schon ein halbes Jahrhundert lang gibt. Der Junge in Erfurt benutzte eine 9-Millimeter-Pistole. Diese Waffen gibt es schon seit über einem Jahrhundert. Hunderttausende deutsche junge Männer trugen diese Waffen im Ersten und Zweiten Weltkrieg mit sich herum. Erst heute erleben wir aber Kinder, die diese Waffen für solche Massenmorde verwenden. Es gibt also einen neuen Faktor in unserer Gleichung. Die Amerikanische Ärztevereinigung, die Amerikanische Akademie der Kinderärzte, die Amerikanische Akademie der Kinder- und Jugendpsychiatrie - sie alle haben eindeutig erklärt, dass da ein neuer Faktor in der Gleichung ist, und zwar die Gewalt in den Medien und insbesondere die gewalttätigen Videospiele. Diese Videospiele sind interaktiv und deshalb besonders gefährlich.

- **Zeit-Fragen:** Gibt es heute bei Ihnen in den USA mehr Menschen, die gegen diese Computerspiele sind?

Dave Grossmann: Immer mehr Menschen werden aufgeklärt, sie sind dann dagegen. Im Moment haben wir hier eine regelrechte Schlacht: Wir haben Gesetze durchgebracht, um den Gebrauch von Videospielen einzuschränken. Die Videospielindustrie machte im vergangenen Jahr einen Umsatz von 20 Milliarden Dollar. Sie haben mehr Geld gemacht als Hollywood. Sie sind eine unglaublich einflussreiche Industrie, unheimlich mächtig und unheimlich reich.

Nun wehrt sich diese Industrie mit Zähnen und Klauen, mit einem Heer von Lobbyisten gegen jeden Versuch, ihnen Einschränkungen aufzuerlegen. Ein paar Gesetze sind doch erlassen worden: eines davon in Indianapolis, es wurde jedoch laut Urteil des Berufungsgerichts für verfassungswidrig befunden. Dann wurde jedoch eines in St. Louis erlassen, wo es vom Berufungsgericht für vollständig verfassungskonform befunden wurde. Sie sehen also, dass wir hier einen richtigen Kampf ausfechten müssen, um die ganze Angelegenheit durch das Rechtssystem nach oben durchzubringen. Ich denke, dass es nie ein verfassungsmässiges Recht für ein Kind geben kann, Menschen in einer lokalen Videospiehhalle die Köpfe

wegzuschießen. Sie sehen also, das ist unser Kampf momentan.

Sie [die Computerspielindustrie] können es noch eine Weile hinauszögern, indem sie sich hinter dem First Amendment [erster Zusatzartikel zur amerikanischen Verfassung] verstecken. Das First Amendment der amerikanischen Verfassung ist das Recht auf Rede- und Pressefreiheit, und die Computerspielindustrie sagt einfach, die Videospiele stellen freie Reden dar. Natürlich ist das absolut absurd, aber es gelingt ihnen, ein paar Richter davon zu überzeugen. Das ist also der Kampf, den wir im Moment führen, aber allmählich beginnen die Menschen zu verstehen, was sich da abspielt; wir machen also einen gewissen Fortschritt.

- **Zeit-Fragen:** Was ist mit den Eltern? Sprechen Sie auch viel mit Eltern darüber? Sehen Sie, die Sache ist die, dass auch die Haltung der Eltern ein Produkt dieser unglaublichen Desinformations-kampagne ist.

Dave Grossmann: Jede Gelegenheit, die Menschen darüber zu informieren, was sich da abspielt, wird systematisch bekämpft; deshalb ist es ein sehr langer und harter Kampf. Der wichtigste Bestandteil dieses Kampfes ist die Aufklärungsarbeit. Vielleicht die wichtigste Untersuchung, die jemals zu diesem Thema gemacht wurde, wurde Ende letzten Jahres veröffentlicht. Sie wurde an der Stanford-Universität durchgeführt. Mediziner untersuchten zwei Grundschulen: Sie gingen in diese Schulen und überzeugten und informierten die eine Grundschule im Wesentlichen über die Auswirkung von Gewaltdarstellungen in den Medien. Der Bezirksarzt sagte den Lehrern, dass sich Gewalt in den Medien schlecht auswirkt und dass Videospiele schädlich sind. Die Grundlinie war, dass die meisten Kinder die Videospiele tatsächlich freiwillig abstellten, nachdem die Grundschullehrer den Kindern sagten: «Gewalt in Videospielen ist schädlich für euch.» Und das Ergebnis war, dass die Gewalt an dieser Schule um 40% verringert wurde. Der Link zur Stanford-Untersuchung ist auf der ersten Seite meiner Homepage (www.killology.com) zu finden.

In diesem Sommer wird die Indiana-Universität Informationen über ein Verfahren veröffentlichen, das in der Lage ist, Gehirnaktivität abzubilden (brain scan). Die Bilder zeigen, was mit Kindern geschieht, die in einem grossen Ausmass gewalttätige Videospiele konsumieren. Das Grundsätzliche, was dieses Videospielen dem Gehirn antut, ist, dass es das Gehirn abschaltet, es schränkt die Hirntätigkeit ein, verringert die Gehirntätigkeit, das Gehirn dieser Kinder wird enorm geschädigt. Früher konnte man sagen: «Schauen Sie, hier ist das Röntgenbild einer Raucherlunge, und hier ist das Röntgenbild von der Lunge eines Nichtraucher.» Sie schauten sich die beiden nebeneinander an, und das Resultat war sehr erstaunlich.

Und nun haben wir die Gehirndarstellung des Videospielers und diejenige des Nicht-Videospielers. Und das Ergebnis ist einfach erstaunlich: Man sieht nämlich, dass das Bild vom Gehirn des gesunden Kindes dort ganz bunt ist, wo sich die Gehirntätigkeit abspielt. Bei dem anderen Kind jedoch, bei dem, das zu viel Zeit damit verbringt, gewalttätige Videospiele zu spielen und Gewaltszenen im Fernsehen anzuschauen, ist die Gehirnaktivität unterbunden.

Das Vorderhirn, das menschliche Hirn, das rationale Hirn, da, wo sich das Denken abspielt, ist abgeschaltet, und nur das limbische System, der affektive Teil des Gehirns arbeitet noch. Wir schalten also das «kognitive Gehirn» dieser Kinder aus, und so verwenden wir diese

Videospiele, sie zu total affektiven Kreaturen zu machen. Und wenn sie in diesen Videospielen töten, töten sie wirklich ohne bewusste Überlegung: Sie spielen dieses Spiel und handeln und töten ohne bewusstes Denken.

- **Zeit-Fragen:** Das ist der entscheidende Punkt. Es wurde immer behauptet, dass diese Kinder aus zerrütteten Familien kommen, was aber nicht stimmt.

Dave Grossmann: Nun, die Videospielindustrie hat einige erschwindelte Forschungen. Erinnern Sie sich, als wir die Tabakindustrie bekämpft haben? Sie haben ihre Lobbyisten, und sie haben ihre Hauswissenschaftler, die für sie Handlangerforschung betreiben. Erst kürzlich, als ich in Schweden war, kamen sie mit so einer dänischen Studie, dass Kinder zwischen Phantasie und Realität durchaus unterscheiden können. Das stimmt überhaupt nicht! Das ist diese Handlanger-Auftragsforschung, die ich meine. Wissen Sie, wie sie das machen? Wir nennen das den «Ich-nicht»-Effekt. Man fragt tatsächlich das Kind, das Kind(!): «Glaubst du, dass Tabak schädlich ist?», und das Kind antwortet «nein». Dann fragt man: «Glaubst du, dass es für deinen Freund schädlich ist?», und es antwortet mit «ja». Wenn man also Kinder fragt: «Meinst du, dass das, was du da tust, dir schadet?», dann werden sie das niemals zugeben! Sie sind Kinder! Sie sind doch bloss Kinder! Man befragt die Kinder, ob ihre Videospiele Auswirkungen auf sie haben!

Es gibt aber auch neuere Untersuchungen in Japan, die belegen, dass für Kinder Videospiele realer sind als die Wirklichkeit. Wenn man ein Kind fragt, was es am dritten Tag des letzten Monats gemacht hat, hat es keine Ahnung; wenn man es aber fragt, was auf «Level 3» in ihrem Lieblings-Videospiel passiert, wird es Ihnen in jeder kleinsten Einzelheit erzählen, was sich da abspielt. Diese Spiele sind wirklicher als die Wirklichkeit. Ich gebe Ihnen ein Beispiel: Filme sind wirklicher als die Wirklichkeit. Was ist Ihr Lieblingsfilm? Erinnern Sie sich an den Film im Einzelnen? Erinnern Sie sich, was Sie taten, bevor Sie den Film anschauten? Oder was Sie am Tag vorher taten? Nein. Den Film kennen Sie noch im Detail, aber Sie erinnern sich an nichts mehr, was an diesem Tag geschah oder am Tag vorher. Der Film ist wirklicher als die Wirklichkeit! Wir nennen das den Hyper-Wirklichkeitseffekt. Die Videospiele sind wirklicher als die Wirklichkeit. Sie hinterlassen einen tieferen Eindruck als die Wirklichkeit.

1. *In Littleton hatten am 20. April 1999 ein 17- und ein 18jähriger Schüler an der Columbine Highschool 14 Studenten (einschliesslich sich selbst) und 1 Lehrer getötet und 23 weitere verletzt.*

2. *Am 24. März 1998 lösten ein 11jähriger und ein 13jähriger Schüler an einer Schule in Jonesboro einen falschen Feueralarm aus und erschossen 4 Klassenkameraden und 1 Lehrer; 10 weitere Schüler wurden verletzt.*

Dave A. Grossman

Lt. Col. Dave A. Grossman ist Militärpsychologe und war viele Jahre Offizier (Airborne

Ranger Infantry). Er unterrichtete Militärwissenschaften an der Militärakademie West Point. 1998 hat er seine Soldatenlaufbahn beendet, um die «Killology Research Group» zu gründen und sich der Erforschung des Tötens zu widmen. Col. Grossmann hat bahnbrechende neue Erkenntnisse erbracht für unser Verständnis vom Töten im Krieg, der seelischen Kosten des Krieges, der Ursachen des weltweiten «Virus» von Gewaltverbrechen, der die Welt erschüttert, und für den Heilungsprozess bei Gewaltopfern in Krieg und Frieden.

Er ist ein gefragter Experte und Berater an verschiedenen Gerichtshöfen der US-Bundesstaaten und nationaler Gerichte und hat immer wieder vor dem US-Senat und vor verschiedenen Kongressausschüssen Stellung genommen.

Wichtige Publikationen:

On Killing. The Psychological Cost of Learning to Kill in War and Society. ISBN 0-316330116

Gemeinsam mit Gloria DeGaetano: **Stop our Kids to Kill** (erschien 2002 auf deutsch)

Die Bücher sind erhältlich bei der Buchhandlung Kopernikus.

© [Zeit-Fragen 2001](#) , [Redaktion und Verlag](#) , Postfach, CH-8044 Zürich, Tel. +41-1-350 65 50, Fax +41-1-350 65 51
<http://www.zeit-fragen.ch>