

E-Sport aus einer anderen Sicht

Ein Absatz im Text von Manuel Schenk in der 1. Ausgabe der Schülerzeitung „finanziel T(a)ime“ ließ mich aufhorchen: „ Die Spiele, die in Turnieren gespielt werden, sind Strategie-, Sport-, Rennspiele und vor allem **Ego-Shooter**, zu denen auch Counter Strike gehört, das am meisten gespielte Game. Die Fähigkeiten, die Spieler haben sollten, sind je nach Genre taktisches Denken, Hand-Augen-Koordination, Reaktion und vor allem Team-Play.“

Vor Jahren las ich einen Artikel zum Thema Jugend und Gewalt. In ihm berichtete Dave Grossmann, ein ehemaliger Militärpsychologe und Offizier aus den USA, von Ausbildungsmethoden, die das Ziel haben natürliche Hemmungen zur Tötung von Artgenossen zu überwinden. Dieser Text beschäftigte mich so sehr, dass mir wesentliche Inhalte fest in Erinnerung blieben und ich jedesmal daran denke, wenn das Gespräch auf Ego-Shooter kommt. Da ich Interessantes archiviere, grub ich nach der Lektüre der Schülerzeitung diesen Artikel wieder heraus und möchte folgend die wesentlichen Aussagen kurz gefasst darlegen.

Eine natürliche Hemmschwelle hindert uns daran, Artgenossen zu töten.

In altertümlichen Schlachten bestand die größte Gefahr getötet zu werden, wenn man sich plötzlich wendete und davon rannte. Der Augenkontakt war unterbrochen und der Feind stieß das Schwert in den Rücken.

Während des amerikanischen Bürgerkriegs hätte ein durchschnittliches Bürgerkriegsregiment 500 – 1000 Mann pro Minute töten können. Die tatsächliche Tötungsrate lag bei 1 – 2 Mann. Die meisten Soldaten schossen über den Feind hinweg.

Nach der Schlacht von Gettysburg (USA) untersuchte man 27 000 Musketen der Toten und Sterbenden. 90% davon waren noch geladen. Die meisten Soldaten konnten nicht töten.

Im 2. Weltkrieg konnten maximal 20% der Soldaten auf einen ungeschützten feindlichen Soldat schießen.

Die Bereitschaft der Soldaten auf den Feind einen tödlichen Schuss abzugeben, stieg im Koreakrieg auf 55% und im Vietnamkrieg auf über 90%. Man hatte es mit geeigneten Ausbildungsmethoden erreicht, Soldaten zum Töten zu erziehen.

Nach Dave Grossmann nutzt das Militär folgende Mechanismen bei der Ausbildung ihrer Soldaten.

Desensibilisierung: Während der Grundausbildung büßt der Soldat seine Individualität ein. Anbrüllen, endlose Märsche mit schwerem Gepäck, stundenlange Wache, unbedingter Gehorsam und physische Leistungsanforderungen setzen ihm zu und können seine moralischen Werte und Normen zerstören. Somit wird er empfänglich für die Werte seiner Befehlshaber.

Klassische Konditionierung: Hierin waren die Japaner Meister. Auserwählte Soldaten spießten in einem Graben „ihre“ Gefangenen mit dem Bajonett auf. Junge Soldaten schauten bzw. hörten zu. Die Täter wurden angefeuert. So mischte sich zur schrecklichen Tat das Empfinden eines Vergnügens. Geschah dies oft genug, so fand eine Konditionierung statt. Der Tod und das Leiden eines Menschen wird mit Spaß und Freude in Verbindung gebracht.

Operante Konditionierung: Früher übte man das Schießen ausschließlich mit Zielscheiben. Nach dem 2. Weltkrieg benutzte man realistische Gegnersilhouetten. Man konditionierte einen Reflex. Silhouette sehen – schießen! Mit diesem Reiz – Reflex – Training erreichte man auf heutigen Schlachtfeldern eine Trefferquote von 75 – 80%.

Wer nun Counter-Strike kennt und die Aussagen Dave Grossmann ernst nimmt, weiß, dass bei diesem Game motorische Reflexe für das Töten geübt werden. Bedenkt man noch, wie durch das Fernsehen Bilder von Leid und Tod zeitgleich mit unserem Wohlstand genossen werden, dürften es Militaristen nicht mehr schwer haben geeignete Kämpfer zu finden.



Jutta Jurkewitz

Quelle: Jugend & Gewalt; Faltblatt von Jugend für Christus Deutschland e.V. Mühlthal