

Das darf es in einer zivilisierten Gesellschaft nicht geben! Ungesühntes Massaker von Falludscha soll „Killerspiel“ werden

von Rudolf Hänsel

Unter der Überschrift „Iraq, the Videogame. War is hell. Should it be a game?“ erschien am 6. April 2009 in „The Wall Street Journal“ eine schier unglaubliche Meldung, die der Schweizer „Tagesanzeiger“ zwei Tage später aufgriff: „Reale Schlacht im Irak wird Killerspiel“. Das heimliche Massaker der amerikanischen und britischen Streitkräfte an der Bevölkerung der irakischen Stadt Falludscha im November 2004 soll von einem amerikanischen Computerspiel-Entwickler (Atomic Games), der vom US-Geheimdienst CIA mitfinanziert wird, als „ultra-realistisches“ Killerspiel für ca. 20 Millionen Dollar produziert und von einer japanischen Vertriebsfirma (Kunami) Anfang 2010 unter dem Titel „Six Days in Fallujah“ in den Handel gebracht werden. Die Jugend soll damit Kriegsgeschichte kämpfend lernen können.

Um ermessen zu können, wie krank und verbrecherisch dieses Geheimdienst-Projekt ist, muss man sich noch einmal vergegenwärtigen, was im November 2004 in Falludscha geschah. Der vom staatlichen Fernsehsender RAI24 am 8. November 2005 ausgestrahlte Dokumentarfilm „Fallujah, The Hidden Massacre“, der als Video über „Google“ allgemein zugänglich ist, vermittelt einen ungeschminkten Eindruck von diesem „Guernica des 21. Jahrhunderts“ (www.antikriegsforum-heidelberg.de).

Das verborgene Massaker

Im November 2004 verübte die anglo-amerikanische Kriegskoalition an den Einwohnern der irakischen Stadt Falludscha ein verborgenes Massaker, bei dem nach Aussagen des Roten Halbmonds vermutlich mehr als 6000 Zivilisten und irakische Widerstandskämpfer auf barbarische Weise umgebracht wurden. Die von der Kriegskoalition eingesetzten chemischen Waffen wie Brandbomben aus Napalm und weissem Phosphor (WP) und High Explosive- (HE) und Streubomben haben unter der Bevölkerung Falludschas die wahre Hölle angerichtet. Mit ihren „Shake 'n bake“-Attacken (Schüttel- und Röst-Attacken) sind Aufständische und Zivilisten mit Brandbomben (WP) in ihren Verstecken aufgeschreckt und mit den Sprengbomben (HE) „ausgelöscht“ worden (en.wikipedia.org/wiki/Fallujah,_The_Hidden_...). Die völkerrechtlich geächteten Waffen hinterliessen Tausende von innen geschmolzene und schwarz verfärbte Leichen, verstümmelte Kinder-, Frauen- und Männerleiber und eine Trümmerlandschaft.

Dieses wochenlang andauernde Inferno wurde von US-Marines auf Videos, Fotos und in Tagebüchern festgehalten und dient dem CIA-Entwicklungsstudio, das sich auf die Programmierung von Kampfsimulationen für das Militär spezialisiert hat, als dokumentarische Vorlage. Zudem wurde den Produzenten geheimes Material amerikanischer Streitkräfte zur Verfügung gestellt, und ein Dutzend Offiziere und Historiker verdingten sich als Berater. Eine geplante zweite Version des Killer„spiels“ soll als Trainingssimulator für neu rekrutierte US-Marines eingesetzt werden.

Ein bis heute ungesühntes Kriegsgreuel, für das noch kein amerikanischer Präsident oder britischer Premier bei den Überlebenden von Falludscha und dem

irakischen Volk um Vergebung gebeten und Wiedergutmachung zugesagt hat, soll das historische Szenario für ein Killer„spiel“ bilden.

Jugendliche sollen Kriegshandwerk realitätsnah erlernen

Aber des Irrsinns nicht genug. Der Präsident des Spielestudios äusserte sich gegenüber „The Wall Street Journal“ auch über den Sinn des schändlichen Machwerks. Das Projekt „Six Days“ soll demnach mehr als nur ein Spiel und eine ansprechende Unterhaltung sein, „sondern vielmehr eine Art neuer Form der Dokumentation“ (www.tagesanzeiger.ch v. 08.04.09). Was soll hier dokumentiert bzw. geschichtsfälscht werden? Soll durch dieses „Spiel“ ein Kriegsverbrechen nachträglich legitimiert und zu Übungszwecken spielerisch beliebig oft wiederholt werden können? Indem der Computerspieler in diesem Kriegs„spiel“ amerikanische Soldaten steuern kann, soll ihm – so einschlägige Computerzeitschriften – eine „besonders realitätsnahe“ Kriegserfahrung geboten werden, mit der er „Kriegs-Geschichte kämpfend lernen“ könne. In der Art einer „emotionalen Achterbahnfahrt“ soll er so in das Kampfgeschehen gefühlsmässig eingebunden werden (www.pcgames.de v. 16.04.09). Kurzum: der Realitätsgrad von Computerspielen soll mit diesem Projekt auf ein neues Level gehoben werden. Das also ist das Ziel der kriminellen Vereinigung aus Spieleindustrie, Pentagon und CIA. Mit dieser Unterhaltungssoftware aus ihren Giftküchen wollen sie die Köpfe unserer Jugend verdummen und ihre mitmenschlichen Gefühle abstumpfen, damit sie in späteren Kriegseinsätzen das Kriegshandwerk ohne grosse Gewissensbisse ausführen können.

Kritik an krankem und verbrecherischem Vorhaben zeigte erste Wirkung...

Doch der Grossteil der Menschheit hat noch ein Gewissen. Nachdem das japanische Entwicklungsstudio Konami auf Presseveranstaltungen in den USA und in Europa Details über das Kriegs„spiel“ bekannt gab, hat es in britischen und amerikanischen Medien harte Kritik von Kriegsveteranen, von Angehörigen von im Irak-Krieg gefallenen Soldaten und von Antikriegs-Vereinigungen gehagelt. Das ganze Vorhaben wurde als krank, verwerflich und verbrecherisch bezeichnet und es wurde aufs schärfste missbilligt, mit dem Tod von gefallenen Soldaten Geld zu verdienen. Der Vater eines englischen Soldaten äusserte in „DailyMail“ empört: „Ich werde mich dafür einsetzen, dass das Spiel verboten wird, wenn nicht weltweit, dann zumindest in Grossbritannien.“ (www.eurogamer.de/articles/sperrfeuer-gegen-komamis-fallujah-spiel) Dass die leidgeprüfte Bevölkerung Falludschas und das irakische Volk durch solch ein „Spiel“ noch einmal geschändet werden, davon sprach bislang niemand.

Doch das aufkommende Entsetzen führte Ende April dazu, dass sich die japanische Vertriebsfirma Konami dazu entschloss, das Spiel nicht zu veröffentlichen: „Nachdem wir die Reaktion auf das Spiel in den Vereinigten Staaten gesehen und Meinungen über das Spiel via Telefon und Mail gehört haben, haben wir uns vor ein paar Tagen entschlossen, das Spiel nicht zu veröffentlichen.“ (www.golem.de/print.php?a=66741)

...aber die CIA-Produktion des Killer“spiels“ läuft weiter

Das bedeutet aber nur, dass „Six Days in Fallujah“ nicht von Konami vertrieben wird, sondern sich andere Vertriebsfirmen die frei gewordenen Rechte sichern werden. Auch deswegen, weil die finanziellen Ressourcen für die weitere Produktion wegen der CIA-Beteiligung vorhanden sind. In einem Interview in „Newsweek“ am 15. Juni („The Battle Over the Battle of Fallujah“) rechtfertigt

der Präsident des Entwicklungsstudios die laufende Produktion des Killer“spiels“ noch einmal damit, dass mit ihm die grossartige Leistung der US-Marines gewürdigt werden soll und es sich letzten Endes doch nur um ein Spiel handle (www.newsweek.com/id/200861/.../print).

Den menschlichen und politischen Willen aufbringen, dieses schändliche Machwerk gemeinsam zu verhindern

Das darf sich doch eine Gesellschaft, die sich zivilisiert nennt, nicht gefallen lassen. Wir alle sollten den menschlichen und politischen Willen aufzubringen, die Herstellung und den Vertrieb dieses schändlichen Machwerks weltweit zu verhindern. Die UNO könnte uns dabei unterstützen, dass solche „Spiele“ geächtet und Länder, die an Produktion und Vertrieb beteiligt sind, zum Verzicht aufgefordert werden. Das irakische Volk darf nicht noch einmal erleben, dass die so genannt zivilisierte Welt dazu schweigt. Geben wir den Opfern des Massakers von Falludscha und ihren Angehörigen eine Stimme, in dem wir gemeinsam dieses „virtuelle“ Massaker verhindern. „Wer aus einem solchen Verbrechen auch noch Profit herauschinden will“, sagte mir ein ehemaliger Diplomat, der das irakische Volk und Falludscha sehr gut kennt, „ist selbst ein Verbrecher.“

Kasten:

„Das Massaker, das von US-amerikanischen und britischen Truppen in Falludscha im Jahr 2004 verübt wurde, ist eines der schlimmsten Kriegsverbrechen, die in einem illegalen und unmoralischen Krieg verübt wurden. Es wird geschätzt, dass über 1000 Zivilisten durch die Bombardierung und die Überfälle auf die Häuser starben. Der amerikanisch geführte Angriff auf Falludscha geschah unter dem Vorwand, es befände sich keine Zivilbevölkerung mehr in der Stadt. Es waren jedoch über 50.000 Personen in ihren Häusern in der Stadt geblieben und die bekamen die volle Ladung der Gewalt und der chemischen Waffen ab. (...) Aus einem Kriegsverbrechen ein Spiel zu machen und aus dem Tod und der Verwundung Tausender Profit zu schlagen, ist krank. (...) An das Massaker von Falludscha sollte man sich mit Scham und Entsetzen erinnern: Es darf nicht zu Unterhaltungszwecken verherrlicht und schöngefärbt werden.“

(Stellungnahme eines Vertreters der UK-Friedens-Gruppe „Stop the War Coalition“, in: [hppt://www.techradar.com/news/gaming/iraq-game-amentary-under-fire-590737](http://www.techradar.com/news/gaming/iraq-game-amentary-under-fire-590737))