

Corona-Lockdowns, Computerspiele und die Gesundheit unserer Kinder **Betrachtungen aus der Perspektive eines Advocatus Diaboli** Christian Kreiß

*„Er nennt 's Vernunft und braucht 's allein,
nur tierischer als jedes Tier zu sein.“
(Mephisto, Faust I)*

Fragestellung

Durch die Lockdowns wurden und werden unsere Kinder in Bewegungsmangel, Unsportlichkeit, Stubenhockerei und Trägheit getrieben. Sie dürfen nicht mehr in die Schule, keine oder nur sehr wenige andere Kinder besuchen und mit ihnen spielen, nicht mehr in die Sportvereine, kaum mehr ins Freie, an die frische Luft, kaum in die Sonne. Durch all diese Regierungszwangsmaßnahmen werden unsere Kinder systematisch in eine Schwächung ihrer Abwehrkräfte, ihres Immunsystems, in körperliche und vor allem in seelische Krankheit getrieben. Aber sie werden noch in etwas Anderes getrieben: in exzessive Bildschirm- und Mediennutzung. Das ist ein weiterer seelischer und körperlicher Krankmacher. Die Medienindustrie jubiliert, Umsätze und Gewinne sprudeln. Vordergründig geht es bei dem steigenden Medienkonsum um ökonomische Interessen. Im Hintergrund stehen meiner Meinung nach aber völlig andere Kräfte, die die ökonomischen Interessen nur für ihre Zwecke benutzen. Und so stellt sich die Frage: Wer hat Interesse an kranken, medienabhängigen Kindern?

Entwicklung der Mediennutzung unserer Kinder durch die Lockdowns

Durch die Corona-Lockdowns hat die Mediennutzung der Kinder und Jugendlichen in Deutschland stark zugenommen. 2020 haben Jugendliche das Internet gemäß einer Umfrage etwa 258 Minuten pro Tag genutzt, also vier ein viertel Stunden. Das waren etwa 53 Minuten pro Tag oder 26 Prozent mehr Freizeit im Internet als 2019, vier Stunden und 18 Minuten. Pro Woche sind das etwas über 30 Stunden. Unsere Jugendlichen haben also eine 30-Stunden-Woche im Internet.¹ Etwa 60 Prozent davon entfallen auf Unterhaltung und Spiele, 40 Prozent auf Kommunikation und Informationssuche.²

Nach einer anderen Umfrage verbrachten 10- und 17-Jährige in Deutschland 2020 wochentags fünfeinhalb Stunden vor dem Bildschirm, am Wochenende sogar über sieben Stunden. Das entspricht einer Steigerung um 75 Prozent gegenüber dem Vorjahr. In diesen Zahlen ist noch nicht das so genannte Homeschooling enthalten.³ Etwa 300.000 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 17 sind demnach mediensuchtgefährdet. Eine altersgerechte Zeitbeschränkung wird von Fachleuten mit maximal 45 Minuten für 7- bis 10-Jährige angegeben, maximal 60 Minuten für 11- bis 13-Jährige und maximal 90 Minuten ab 14 Jahren.⁴ Von diesen geringen Bildschirmzeiten können die meisten Eltern hierzulande nur träumen. Ein Zitat aus deutschlandradio: „Der Lernort Schule fehlt, und alles bricht quasi zusammen“.

¹ Techniker Krankenkasse (TK), 8.2.2021:

<https://www.tk.de/presse/themen/praevention/medienkompetenz/login-im-lockdown-2100156>

² 17.2.2021 <https://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/mediennutzung-im-lockdown-worauf-eltern-achten-sollten/>

³ 12.2.2021: https://www.deutschlandfunk.de/mediennutzung-in-der-corona-pandemie-suchtforscher-eltern.680.de.html?dram:article_id=492453

⁴ Ebd.

Kurz: Die Lockdowns waren und sind ein Segen für die Medienindustrie und haben zu zunehmender Kurzsichtigkeit⁵ sowie andern Krankheiten und Verhaltensstörungen bei unseren Kindern geführt.

Computerspiele und ihre fatalen Auswirkungen⁶

Betrachten wir nun eine ganz bestimmte Art von Computer- oder Videospielen: Ego-Shooter- und Strategiespiele, besser: Kriegsspiele, die durch die Lockdowns ebenfalls einen kometenhaften Aufschwung erlebt haben.⁷ Viele unserer männlichen Jugendlichen erliegen dem starken Reiz und der enormen Anziehungskraft dieser meistens brillant und aufwendig designten Zerstörungsspiele. Wenn wir fragen, weshalb diese Spiele so weit verbreitet sind, erhält man meist die Antwort: 1. Die jungen Männer lieben das eben (und haben durch die Lockdowns nun besonders viel Zeit dafür). 2. Das ist ein gutes Geschäft, eine Milliardenindustrie mit hohen Umsätzen und hohen Gewinnen. Also werden Unternehmen, die solche Spiele mit hochtalentierten Designern und gewaltigem Aufwand entwickeln, mit viel Kapital ausgestattet. Dann werden die Spiele über massives, hochintelligentes Marketing in den Markt gedrückt. In den Medien lesen wir, der Grund, weshalb das gemacht wird, seien die verlockenden Gewinne, die man sich nicht entgehen lassen wolle. Es gehe eben um viele Milliarden. Und im Namen des Geschäftes wolle man Absatz, Umsatz und vor allem Gewinne maximieren. So funktioniere nun Mal die freie Marktwirtschaft. Diese Argumentation stimmt, ist aber bestenfalls die halbe Wahrheit.

Ich erinnere mich noch gut an eine Szene in dem Film Fahrenheit 9/11 von Michael Moore, der 2004 lief. Er zeigt darin, wie im US-Militär junge Soldaten vor Kampfeinsätzen im Krieg durch solche Spiele vorbereitet wurden. Dazu läuft Musik mit den Versen „Burn motherfucker burn“.⁸ Diese Art von Kriegsspiel wird von den militärischen Vorgesetzten gezielt eingesetzt, um die jungen Männer gefühllos und unempathisch zu machen, um ihnen Mitleid abzuerziehen, um gegenüberstehende Soldaten nicht mehr als Mensch, sondern als zu eliminierenden Feind anzusehen. Aus Soldaten- bzw. Kriegssicht macht das Sinn. Soldaten sollen in Kampfeinsätzen töten, dazu sind Mitleid und Empathie hinderlich. Soldaten sollen zu Kampfmaschinen erzogen werden. Skrupel zu schießen, zu töten, sollen durch solche Spiele aberzogen werden. Kurz: Diese Spiele werden zur Förderung von Skrupellosigkeit, zur Entmenschlichung, zur Verrohung, zur Erziehung zum Tier, zur Bestie verwendet. Die professionellen Ausbilder von Soldaten wissen ganz genau, was sie da tun und warum sie es tun.

Die Perspektive eines Advocatus Diaboli

Betrachten wir nun das Ganze mit der Brille eines Advocatus Diaboli⁹ oder unter der Perspektive von Goethes Mephisto, der Faust auf die schiefe Bahn bringen will, so kommt man

⁵ Deutsche Ophthalmologische Gesellschaft 12.02.2021, Studie: Lockdown fördert Kurzsichtigkeit bei Kindern – was Experten raten: <https://idw-online.de/de/news763013>

⁶ Die Ausführungen folgen weitgehend, oft wortwörtlich, meiner Darstellung in dem Buch „Das Mephisto-Prinzip in unserer Wirtschaft“, das 2019 bei tredition in Hamburg erschien und kostenlos komplett als pdf auf meiner homepage [www.menschengerechtwirtschaft.de](http://www.menschengerechsetwirtschaft.de) heruntergeladen werden kann

⁷ Tagesschau 21.1.2021: Games-Branche Gewinner im Lockdown:

<https://www.tagesschau.de/wirtschaft/verbraucher/games-entwickler-szene-101.html>: „Spiele sind in Pandemiezeiten besonders beliebt. Die Games-Branche boomt. Computerspiele sind im Lockdown echte Verkaufsschlager - vor allem Games mit Mehrspieler-Modus.“ oder <https://www.play3.de/2021/01/25/fornite-im-dezember-die-hoechsten-einnahmen-seit-monaten/36>

⁸ <https://www.popmatters.com/fahrenheit-911-2496241180.html> Stand April 2019

⁹ Vgl. Kreiß, Mephisto-Prinzip 2019

unweigerlich zu dem Schluss: Genau das will Mephisto: uns Menschen unter Einsatz hoher Intelligenz „tierischer als jedes Tier“ zu machen.

Das Verblüffende daran: Wir lassen, in den meisten Fällen völlig ahnungslos, unsere 14-jährigen, zwölfjährigen, ja häufig schon achtjährigen Jungs ähnliche Spiele spielen. Die offiziellen Altersbeschränkungen sind in der Regel leicht zu umgehen. Was tun wir da den Seelen unserer Kinder an? Schon bei erwachsenen jungen Männern, US-amerikanischen Berufssoldaten, erfüllen diese Spiele ihren Zweck, sie werden skrupelloser und unmenschlicher. Um wieviel mehr minderjährige Kinder? Je früher solche Spiele an die Kinder herangebracht werden, umso katastrophaler die seelischen Auswirkungen. Und genau das ist das Ziel von Mephisto. Er will uns Menschen entmenschlichen, ins moralisch Böse führen. Je früher wir unsere Kinder an diese Art von Spielen führen, umso besser gelingt Mephisto seine Absicht.

Ein Beispiel dafür ist für mich fortnite battle royale, das kostenlos und praktisch ohne offizielle Altersbeschränkung gespielt werden kann. Auf wikipedia heißt es dazu in Lobeshymnen, dass das Spiel bis Mai 2020 von über 350 Millionen Leuten gespielt worden sei und bis März 2019 über 2 Milliarden Dollar weltweit eingespielt habe. Von März 2019 bis Mai 2020 erhöhte sich damit die Zahl der Spieler – zum guten Teil dank der Corona-Lockdowns - um 100 Millionen oder 40 Prozent. Das Spiel sei ein kulturelles Phänomen geworden, das durch die social media und Celebrities beworben werde.¹⁰ In Deutschland spielen es so ziemlich alle 12-jährigen Jungs, die ich kenne.

Bei fortnite geht es um einen Krieg aller gegen alle. Von 100 Teilnehmern, die auf einer Insel abgesetzt werden und einzeln oder in Kleingruppen gegeneinander kämpfen, überlebt nur einer oder ein Team. Es wird eine Atmosphäre ständiger Angst erzeugt, in der die Teilnehmer versuchen, einander umzubringen. Im Hintergrund hört man Kanonen- und Geschützdonner. Über vier Fünftel der Spieler sind unter 25.¹¹ Das Spiel erzeugt starken Suchtcharakter.¹²

Aus Sicht eines Mephisto ist das Ergebnis genial. Junge Menschen werden in einem Ausmaß geschwächt, skrupellos und abhängig gemacht sowie ins Untermenschliche geführt, das bis vor Kurzem unvorstellbar war. Die Corona-Lockdowns haben das Ganze noch enorm beschleunigt. Denn fortnite ist in gewisser Beziehung noch diabolischer als viele andere Killerspiele. Fortnite wirbt zum einen ganz offen an zentraler Stelle mit einem Teufelsgesicht.¹³ Das zeigt eigentlich gut, wess‘ Geistes Kind das Spiel ist. Dadurch, dass es relativ harmlose, comicartige Charaktere verwendet, zieht es zum anderen eine deutlich jüngere Fangemeinde an und wird dadurch auch von vielen Eltern und Medienbeauftragten als harmloser wahrgenommen. So wird der Altersdurchschnitt stark nach unten gezogen, das Anfixalter wird sehr viel niedriger. Außerdem werden dadurch auch deutlich mehr Mädchen als sonst bei Killerspielen angezogen.¹⁴

fortnite ist und bleibt jedoch ein Killerspiel, bei dem jeder gegen jeden Krieg führt (teilweise auch in Gruppen), bei dem jeder jeden umbringen muss, um selbst zu überleben. Das Verharmlosen durch comicartige Figuren und weniger brutal aussehende Tötungswaffen ist eines der geschickten Täuschungsmanöver, das typisch ist für den Lügengeist Mephisto, der

¹⁰ https://en.wikipedia.org/wiki/Fortnite_Battle_Royale Stand 19.3.2021

¹¹ <https://sportwetten.bild.de/news/fortnite-statistik/> Stand 21.4.2019

¹² <https://www.derstandard.de/story/2000092687987/immer-mehr-kinder-muessen-wegen-fortnite-sucht-in-therapie> Stand 21.4.2019

¹³ <https://www.epicgames.com/fortnite/de/home> Stand April 2019

¹⁴ <https://www.piqd.de/pop-kultur/dank-der-mobile-version-spielen-mehr-madchen-fortnite-battle-royale-doch-nicht-allen-gefällt-das> Stand 22.4.2019

vom Wesentlichen ablenken will, um seine Ziele dadurch umso besser und sicherer zu erreichen.

Wem spielen die Lockdowns in die Hände?

Meiner Einschätzung nach ist es kein Zufall, dass die Diskussion um Ursachen und Hintergründe von Computerspielen häufig auf die ökonomische Ebene abgelenkt wird. Dadurch werden Haupt- und Nebeneffekt vernebelt und das, was nach meiner Einschätzung die Hauptabsicht Mephistos, der eigentliche Zweck dieser Spiele ist, nämlich Kinder, Jugendliche und Männer moralisch zu ruinieren, vertuscht. Durch das Reduzieren der Motive auf die rein ökonomische Ebene wird die Diskussion um Computerspiele von den zentralen seelischen und gesellschaftlichen Fragen geschickt abgelenkt. Mephistopheles hat seine Freude daran, kommt er doch dadurch seinem Ziel, den Menschen „tierischer als jedes Tier“ zu machen, mit großen Schritten näher. Nach dem Motto „den Teufel spürt das Völkchen nie, und wenn er sie beim Kragen hätte“ kann Mephisto seine Ziele umso besser erreichen, je weniger die Menschen darüber nachdenken.

Mephisto denkt strategisch und langfristig. Nach ein paar Kohorten von Kindern und Jugendlichen, die mit diesen entseelenden Spielen besonders früh angefixt wurden, kommen schlimme gesellschaftliche Folgen auf uns zu. Die Corona-Lockdowns kommen da wie gerufen. Ich gehe davon aus, dass die langfristigen Schäden in Form von Suchtverhalten, Rücksichtslosigkeit und Egoismus dadurch stark zunehmen werden. Unsere Kinder und Jugendlichen werden ja allein durch Fortnite bereits heute zu hunderten Millionen auf den Krieg aller gegen alle eingeschworen und vorbereitet. Durch Fortnite, das mit höchster Intelligenz, brillantem Design und genialem Marketing arbeitet, ist es erstmalig gelungen, Legionen von Minderjährigen so früh für gegenseitiges Umbringen zu begeistern wie nie zuvor. Bei hunderten Millionen von jungen Männern werden dadurch die Moralstandards gesenkt. Und die Corona-Lockdowns, Schul- und Unischließungen helfen noch gewaltig dabei nach.

Was da mittelfristig auf uns zukommt, was langfristig sinkende Moralstandards für eine Gesellschaft auf Dauer bedeuten, kann man gut an der Mafia oder an manchen Elendsvierteln in Südamerika studieren. Wenn wirklich Kernelemente von Moral und Anständigkeit zerstört sind, können Mafia-Systeme und andere organisierte kriminelle Banden ihre Blüten treiben. In einigen Favelas in Südamerika zählt nur mehr das Recht des Stärkeren, es herrscht der blanke Egoismus oder, was vielleicht noch schlimmer ist, Gruppen-Egoismus, Banden-Egoismus, ähnlich den Situationen in Fortnite. In Rio de Janeiro beispielsweise sind etwa ein Viertel der Fläche bzw. gut zwei Millionen Menschen unter der Kontrolle solcher Banden-Strukturen.¹⁵ Auch die Mafia ist ja eine Spielart des Gruppen-Egoismus. Sowohl die Mafia wie einige Slums in vielen Städten dieser Welt zeigen, was Egoismus im Endstadium bedeutet. Egoismus zerstört langfristig alles soziale Miteinander und führt letztlich in einen Krieg aller gegen alle. Und genau den Krieg aller gegen alle üben heute bereits hundertmillionenfach über Fortnite (und viele andere Kriegsspiele) unsere minderjährigen Jungs ein – und wir sehen einfach zu und applaudieren den Lockdown-Maßnahmen und Schulschließungen, die dem Ganzen den Turbo aufsetzen.

Selbstverständlich kann man einwenden, dass das übertriebene Szenarien sind, dass das ja „nur“ Spiele sind und dass unsere Jungs sehr wohl zwischen Spiel und Wirklichkeit unterscheiden können. Diese Argumente sind häufig bewusst erlogen, und zwar, wenn sie von den Industrielobbyisten oder von gekauften Wissenschaftlern kommen. Wenn sie ehrlich gemeint

¹⁵ Economist May 30th 2019 <https://www.economist.com/the-americas/2019/05/30/mafias-run-by-rogue-police-officers-are-terrorising-rio?cid1=cust/dailypicks/n/bl/n/20190531n/owned/n/n/dailypicks/n/n/n/248147/n> Stand April 2019

sind, finde ich sie reichlich naiv und meistens von dem Willen zum Wegschauen, von Vogel-Strauß-Politik und Nicht-Nachdenken-Wollen geprägt. Es ist viel bequemer, zu verharmlosen und sich nicht mit den unangenehmen Folgen dieser Killerspiele auseinandersetzen zu müssen. Man kann dadurch auch Konflikten mit seinen eigenen Kindern aus dem Weg gehen, das ist sehr viel bequemer, aber letztlich sehr feige. Ein weiteres, oft angeführtes Argument ist Medienkompetenz: Wir müssten unsere Kinder so früh wie möglich an die Wirklichkeit heranführen und sie zu Medienkompetenz erziehen. In den meisten Fällen wird der Begriff Medienkompetenz dabei bewusst missbraucht. Es geht bei dieser Diskussion in Wirklichkeit normalerweise um Bedienungskompetenz, was rein gar nichts mit Medienkompetenz zu tun hat. Von Seiten der Medienindustrie wird hier, genau wie beispielsweise in der Tabak- oder Pharmaindustrie¹⁶, oft bewusst und aktiv mit Lüge und Verharmlosung gearbeitet, genau so, wie es Mephisto liebt.

Hinschauen statt wegschauen

Nur wenn wir uns klarmachen, was bei solchen Killerspielen eigentlich geschieht, worum es eigentlich geht, nämlich um Moral, um Gut und Böse, können wir diesem Übel entgegenwirken. Ich gehe davon aus, dass hier stark menschenfeindliche Kräfte am Werk sind, die unsere Kinder und vor allem die jungen Männer gezielt schädigen wollen und sollen. Das ist das eigentliche Ziel von Mephisto, nicht Geld und Kommerz. Geld und Gewinn sind nur die Köder für die Hersteller und andere Profiteure. Wenn wir uns das klarmachen, können wir mit aller Kraft dagegen angehen. Die Corona-Lockdowns spielen genau diesen schlimmen Kräften in die Hände.

Zu meiner Weltanschauung:

Ich bin Christ. Ich halte das Neue Testament für ein hochspirituelles Buch. Ich glaube, dass die darin geschilderten Engel- und Dämonenwesen nicht nur Bilder oder Allegorien sind, sondern reale geistige Wesen. Spirituelle Menschen aller Zeiten konnten und können solche geistigen Wesen wahrnehmen, Menschen mit einem materialistischen Weltbild können damit meist wenig anfangen. Selbstverständlich fließt meine christliche Weltanschauung auch in alle meine wissenschaftlichen Arbeiten ein. Aber das gleiche gilt für sämtliche anderen Wissenschaftler. Alles was jenseits der reinen Mathematik oder Technik ist, ruht auf einer bestimmten subjektiven Weltansicht. Auch Naturwissenschaftler wie Richard Dawkins stehen fest auf einem bestimmten weltanschaulichen – meist rein materialistischen – Boden und dieser fließt häufig massiv und unbewusst in die Fragestellungen und Inhalte der Wissenschaftler ein.

Vita:

Prof. Dr. Christian Kreiß, Jahrgang 1962: Studium und Promotion in Volkswirtschaftslehre und Wirtschaftsgeschichte an der LMU München. Neun Jahre Berufstätigkeit als Bankier, davon sieben Jahre als Investment Banker. Seit 2002 Professor an der Hochschule Aalen für Finanzierung und Volkswirtschaftslehre. Autor von sieben Büchern: Gekaufte Wissenschaft (2020); Das Mephisto-Prinzip in unserer Wirtschaft (2019); BWL Blenden Wuchern Lamentieren (2019, zusammen mit Heinz Siebenbrock); Werbung nein danke (2016); Gekaufte Forschung (2015); Geplanter Verschleiß (2014); Profitwahn (2013). Drei Einladungen in den Deutschen Bundestag als unabhängiger Experte (Grüne, Linke, SPD), Gewerkschaftsmitglied bei ver.di. Zahlreiche Fernseh-, Rundfunk- und Zeitschriften-Interviews, öffentliche Vorträge und Veröffentlichungen. Homepage www.menschengerech tewirtschaft.de

¹⁶ Vgl. Kreiß, Gekaufte Forschung – Wissenschaft im Dienst der Konzerne, Europa Verlag Berlin und München 2015