

Killerspiele töten die Seele

# Steckt der Teufel in Deinem Laptop ?

**2 €** empfohlener  
Beitrag

[www.bueso.de](http://www.bueso.de)

**BüSo**

Bürgerrechtsbewegung Solidarität

**Historisch betrachtet könnte man dieser Flugschrift vielleicht ebenso viel Wert beimessen wie den Flugblättern der Weißen Rose, die mit Heldenmut den Feind im eigenen Land bekämpften und bis zuletzt das wahre Deutschland Friedrich Schillers verteidigten. Wie im folgenden klar werden wird, kommt Faschismus heute nicht im braunen Gewand daher, sondern mittels subtiler Gleichschaltung/“Vernetzung“ einer ganzen Generation, bei der sowohl Joseph Goebbels als auch Aldous Huxley vor Neid erblaßt wären. Diese Flugschrift soll vor allem den jungen Leser befähigen, dies als Krankheit zu erkennen, um sich rechtzeitig davon zu befreien.**

## Zombies aus dem Cyberspace

**A**ngesichts der heutigen Weltlage ist es erschreckend zu beobachten, wie die Mehrheit der heutigen Jugend ihre kostbare Zeit in fast ständiger Abwesenheit von der Realität verbringt. Ob iPod, Laptop, WLAN, Killerspiele, Second Life usw.; wer sich diese Art von Zeitvertreib a la MySpace, StudiVZ oder SchülerVZ mal genauer anschaut, wird schnell feststellen, daß er hier auf ein virtuelles Massengrab gestoßen ist, in dem wirklich jede Form von Dekadenz ihre Nische gefunden hat, bis hin zur Nekro- und Pädophilie. Das Verbrechen geht also über bloße Zeitverschwendung und Volksverdummung hinaus, denn wo die 68er-Generation mit „sexueller Befreiung“, LSD-Trips und meschugge machender Rockmusik nur der Vorgeschmack waren, beobachten wir jetzt eine Art „kultureller Endlösung“: den Ausbruch einer zutiefst satanischen Kultur, wo Amokläufe an Schulen, gegenseitiges Abschlagen bei Parties und Selbstmord mehr und mehr zum Alltag gehören. Dabei sollte man im Hinterkopf behalten, daß es vor allem Lyndon und Helga LaRouche waren, die bereits vor Jahrzehnten warnten, daß solch eine Form eines „neuen dunklen Zeitalters“ ausbrechen würde, wenn man dem sogenannten „Wertewandel“ nicht Einhalt geböte. Lyndon LaRouche, renommierter Ökonom und führender Staatsmann, äußerte sich dazu neulich in einem Aufsatz wie folgt:

„Wenn kein bedeutender Widerstand gegen die sich verschlimmernden gesellschaftlichen Zustände wahrnehmbar ist, entsteht unter diesen Bedingungen ein starker Impuls zu dem, was allgemein ‚Entfremdung‘ genannt wird. [...] Die Wiederwahl George W. Bushs 2004 war demoralisierend [...] und ließ insbesondere unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen ‚vorrevolutionäre Bedingungen‘ entstehen. Die Flucht in Killercomputerspiele, um die Wut abzureagieren, und die Flucht aus dem Leben in den Cyberspace, erzeugen Tendenzen, in denen beides zusammenkommt. Das Ergebnis kann man ‚Zombies aus dem Cyberspace‘ nennen.

[...] Man sollte auch verstehen, daß die Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die über ihre Sucht nach MySpace, Facebook und Killerspielen in eine derartige Realitätsflucht hineingezogen werden, den gleichen pathologischen Geisteszuständen unterworfen sind wie Selbstmordattentäter in Südwestasien.

Psychologisch gesehen bewegen sich die Dauerbewohner des Cyberspace, ob in MySpace, FaceBook oder von Killerspielen, Stück für Stück auf einen gemeinsamen Platz im heutigen Äquivalent eines Nürnberger Nazi-Aufmarsches hin - das hätte man schon bei den Neonazis und Antifa-Kämpfern im heutigen Deutschland erkennen sollen. Die Tendenz zu einem solchen faschistischen Massenphänomen ließe sich aufhalten, aber [...] ändern wir unser gegenwärtiges Verhalten nicht, so werden wir in Amerika, West- und Mitteleuropa bald das gleiche Problem von Massenselbstmorden und terroristischer Aggression erleben, das wir in Südwestasien angeblich so verabscheuen: ein Mittel der Kriegsführung, sei es als Kampfart in Bürgerkriegen oder auch als ‚Terrorismus‘ einschließlich Selbstmord, wie in Blacksburg und Jokela. Genau das wird hier in den USA und anderswo eintreten, es sei denn, wir nehmen nicht bloß ‚Reformen‘ zur Beruhigung, sondern entscheidende systemische Veränderungen an unserer Sozialpolitik generell vor.“



# Die „geistige Dunstglocke“ des INSNA

Von Dave Christie

## DAS INSNA: „DIENSTMÄDCHEN DES BRITISCHEN KOLONIALISMUS“

Das heutige Gruppendynamik-Projekt in „social engineering“ (dt. soziale Kontrolle) stammt aus einer relativ kleinen Gruppierung mit dem Namen „International Network of Social Network Analysis“ (INSNA), zu deutsch: Internationales Netzwerk der Analyse von sozialen Netzwerken. INSNA führt wie seine „sozialwissenschaftlichen“ Vorläufer die Tradition fort, Handlanger der internationalen Finanzwelt zu sein. Seine Mitglieder stammen aus so widerlichen Organisationen wie der Olin-Stiftung und der Irwin-Stiftung in den USA. Tatsächlich prahlt INSNA, daß vier seiner Mitglieder Ritter königlicher Orden sind, wie zum Beispiel des Ordens des Hauses Oranien-Nassau, der von dem früheren SS-Mitglied Prinz Bernhard angeführt wurde, bis dieser wieder in die Hölle zurückkehrte.

Eine Sache war Nazis wie Prinz Bernhard und Joseph Goebbels voll bewußt: Überzeugungskraft ist der Schlüssel zur Schaffung von faschistischen Bewegungen. Deswegen pumpen oligarchische Stiftungen Milliarden in Untersuchungsverfahren über soziale Netzwerke.

„Das Stanford-Labor zum Studium von Überredungsmethoden untersucht, wie rechnerbasierte Produkte - von Internetseiten bis zu Mobiltelefonsoftware - gestaltet werden können, *so daß man verändern kann, was die Menschen glauben und wie sie handeln*. Aus diesem Grund studieren wir Facebook - *es ist hochgradig überzeugend*.“<sup>1</sup> (Hervorh. d. Red.)

INSNA wurde von einer Reihe intellektueller gegründet, die allesamt von Bertrand Russell geistig vergewaltigt worden waren. Russells Lebensaufgabe war es, den menschlichen Geist auf das Äquivalent eines binären Prozessors zu reduzieren. Dieser Reduktionismus war die Grundlage für „Experimente“, die u.a. von Einrichtungen wie dem

Tavistock-Institut in London ausgeführt wurden. Die Reduktionisten aus Russells Positivisten-Zuchtstamm führen bis zum heutigen Tage dümmliche Diskussionen über so abstruse Fragen wie: „Ähneln der menschliche Geist mehr einem Affen oder einer Maschine?“

Du bist eingeladen, Dich in die wirkliche Diskussion einzumischen, die mit der Frage beginnt: „Auf welche Weise unterscheidet sich Dein Geist von Affen und Maschinen?“ Dieser Diskussion beitreten heißt, an einem Prozeß teilzunehmen, der direkt mit der gesamten Menschheitsgeschichte verflochten ist. Falls es Dir damit ernst ist, so wird diese Diskussion ihren Höhepunkt in den Schriften von Lyndon LaRouche finden. LaRouche legte mit Hilfe der Methode Gottfried Leibniz' den offenbaren Wahnsinn Bertrand Russells und seiner Anhänger bloß. Durch seine Widerlegung von Russells Dogma schuf LaRouche die bis heute fortschrittlichsten Begriffe in der physischen Wirtschaft.

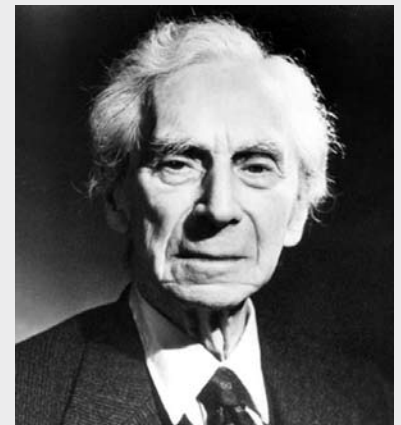
## Bertrand Russells Konzept für unsichtbare Konzentrationslager

„Ich denke, daß Massenpsychologie von allerhöchster politischer Wichtigkeit ist. [...] Ihre Wichtigkeit wurde enorm durch das Wachstum moderner Propagandamethoden gesteigert. Von diesen ist die einflußreichste Methode die der ‚Bildung.‘ Religion spielt zwar eine Rolle, aber eine verschwindend geringe; die Presse, das Filmtheater und das Radio spielen eine wachsende Rolle. [...] Es ist zu hoffen, daß in Kürze jeder in der Lage sein wird, jeden von allem zu überzeugen, solange er den Patienten nur jung genug beeinflussen kann und vom Staat mit Geld und Ausrüstung ausgestattet wird. [...] Das ganze wird große Fortschritte machen, wenn es von Wissenschaftlern in einer wissenschaftlichen Diktatur aufgegriffen wird. [...]

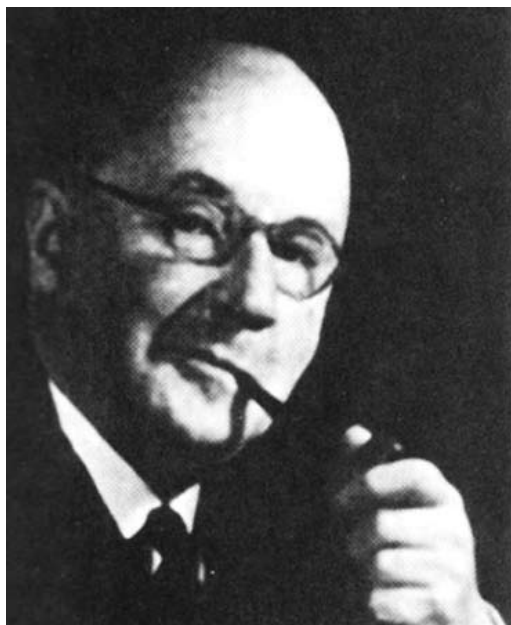
Die Sozialpsychologen der Zukunft werden eine Reihe von Schulklassen zur Verfügung haben, an denen sie verschiedene Methoden versuchen können, um die unerschütterliche Überzeugung [in ihnen] zu erzeugen, Schnee sei schwarz. Sie werden zu allerlei Resultaten kommen. Erstens, daß der Einfluß des Elternhauses hinderlich ist; zweitens, daß nicht viel getan werden kann, wenn die Indoktrinierung nicht bereits vor dem Alter von zehn Jahren begonnen wird; drittens, daß Verse, die mit Musik begleitet und beständig wiederholt werden, sich als sehr effektiv erweisen; viertens, daß die Meinung, Schnee sei weiß als ein merkwürdiger Geschmack dargestellt werden muß.

Doch ich greife schon vorweg. Es ist an zukünftigen Wissenschaftlern, diese Maxime präzise zu formulieren und herauszufinden, wieviel es pro Kopf kostet, Kinder glauben zu machen, Schnee sei schwarz, und wieviel weniger es kostet würde, sie glauben zu machen, er sei dunkelgrau. [...] Wird diese Wissenschaft auch fleißig studiert, so wird sie doch auf die herrschende Klasse beschränkt sein. Der breiten Masse wird es nicht erlaubt sein, zu verstehen, wie ihre Überzeugungen geschaffen wurden. Ist die Technik erst perfektioniert, wird diejenige Regierung, die für die Dauer einer Generation die Verantwortung für die Erziehung inne hatte in der Lage sein, ihre Untertanen ohne den Einsatz von Polizei oder Armeen sicher zu kontrollieren.“

(Aus: „Wissenschaft wandelt das Leben“, München, 1953)







■ **John Rawlings Rees**



■ **Kurt Lewin**



■ **Paul Lazarsfeld**

## TAVISTOCK

Unser kurzer Überblick über das Projekt der sozialen Kontrolle beginnt bei der Tavistock-Klinik in London. Die „Doktoren“ von Tavistock machten sich Bertrand Russells Sicht zu eigen, daß der menschliche Geist lediglich ein binärer Prozessor von Reizen sei, der Schmerz vermeidet und Vergnügen sucht. Von diesem Standpunkt entwickelte die Tavistock-Klinik ihre eigenartigen Techniken der „Massenpsychologie.“

In der offiziellen Geschichte der Tavistock-Klinik heißt es:

„1920 leistete die Klinik unter der Führung ihres Gründers Dr. Crichton-Miller einen wertvollen Beitrag zum Verständnis von traumatischen Auswirkungen der ‚Kriegsneurose‘...“<sup>2</sup>

Was als eine Untersuchung von „Kriegsneurosen“ und deren Auswirkungen auf Individuen begann, entwickelte sich später zu Untersuchungen, wie man den Zustand der „Kriegsneurose“ in ganzen Bevölkerungen hervorrufen kann. John Rawlings Rees und seine Bande wurden zu Schlüsselfiguren bei der Entwicklung von Methoden der Massenpsychologie, die sie dann mit ihren Kollegen auf dem europäischen Festland und in den USA teilten.

John Rawlings Rees<sup>3</sup>, Eric Trist und ihre Tavistock-Mitarbeiter benutzten die verschiedensten Techniken der Nötigung, die alle das gleiche Grundmuster hatten: massiven physischen und psychischen Streß in einem Individuum auszulösen, um es dann von diesem Streß zu „befreien“. Durch den wiederholten Wechsel zwischen Streß und Entspannung wurde der Patient bald sehr stark beeinflussbar. Die Tavistock-Mannschaft versuchte die-

se Techniken zu vervollkommen, zum Beispiel mit Elektroschock-Therapie, Hypnose und der Verwendung von psychotropen Drogen, um ihre Opfer einer Gehirnwäsche oder „Reprogrammierung“ zu unterziehen.

Bei der Untersuchung dieser Techniken bemerkte Rees, daß „die Rolle gesellschaftlicher Faktoren bei psychischen Krankheiten“ berücksichtigt werden mußte, um die Methode weiter zu verbessern. Mit anderen Worten, individuelle Gehirnwäsche-Techniken wie Elektroschock und Drogen waren zwar wirksam, aber nicht im entferntesten so wirksam wie die Macht der „Gruppe“ im Verhalten des Einzelnen. Also begannen Rees und seine Partner die „Gruppendynamik“ zu erforschen, wobei sie die von Objektbeziehungen geprägte Herangehensweise Melanie Kleins übernahmen. Diese betonte „soziale Beziehungen an Stelle von instinktgesteuerten Trieben und psychischen Energien“.<sup>4</sup>

Ziel war es, eine Art Familiendynamik oder Dynamik des Gruppenzwangs nachzubilden, um in der Gruppe vorbestimmte Ziele durch Konsens zu erzwingen. Die Sozialingenieure nannten dies „Demokratie“. Durch den Angriff auf die Souveränität des Einzelnen in der Gruppe sollte dieser seine Souveränität der Gruppe opfern und auf diese Weise für die vorbestimmten Ziele beeinflussbar werden.

Diese Tavistock-Techniken waren so wirksam, daß das britische Empire dem Institut „Versuchskaninchen“ zukommen ließ: Es erhielt die Aufgabe, Offiziere für die britischen Streitkräfte auszuwählen und die Ausbildungsprogramme für diese Offiziere zu entwickeln. Das Tavistock-Institut hatte so Gelegenheit, seine Gruppengehirnwäsche-Techniken auf das Schlachtfeld zu übertragen und nannte

das „Kommando-Psychiatrie“. Die „Feld-Kliniker“ wurden von Rees als „psychiatrische Schocktruppen“ beschrieben.

„Die Gruppe, die in das Direktorat für Heerespsychiatrie eintrat, wählte folgenden Ansatz für die Personalprobleme des Heeres: Anstatt sich in den Krankenhäusern der Stützpunkte aufzuhalten, gingen sie hinaus ins Feld, um von den kommandierenden Offizieren herauszufinden, was sie als ihre dringendsten Probleme ansahen... Daraus entwickelte sich das Konzept der ‚Kommando-Psychiatrie‘, bei der ein Psychiater mit einem Erkundungsbefehl jedem der fünf Heereskommandos der britischen Armee zugeordnet war.“<sup>5</sup>

## KURT LEWIN

Kurt Lewin, ein Pionier der „Gruppendynamik“, war Teil der frühen Frankfurter Schule und floh 1933 aus Deutschland, als Hitler an die Macht kam. Seine Überfahrt wurde von den Rockefeller bezahlt. Auf dem Weg in die USA machte er in Cambridge einen Zwischenhalt, um Eric Trist vom Tavistock-Institut zu besuchen.

In den USA erhielt Lewin an der Universität von Iowa eine Professur für Kinderpsychologie. Wie seine Tavistock-Kollegen im britischen Militär erforschte er die Gruppendynamik in bezug auf die Truppenmoral, die Psychologie der Nahrungsmittelrationierung und andere Elemente der psychologischen Kriegsführung. Während dieser Zeit arbeitete er mit dem „Office of Strategic Services“ (OSS), dem US-Nachrichtendienst während des Zweiten Weltkrieges, zusammen. Um eine Vorstellung seines Verständnisses psychologischer Kriegsfüh-

rung zu bekommen, hier ein Auszug aus seinem Werk *Zeitperspektiven und die Moral*:<sup>6</sup>

„Um Veränderungen in Richtung Demokratie zu bewirken, muß eine Situation geschaffen werden, in der der Führer ausreichende Kontrolle hat, um Einflüsse, die er nicht wünscht, ausschließen und die Situation zu einem ausreichenden Grad beherrschen zu können. Das Ziel des demokratischen Führers in dieser Übergangsphase wird dasselbe eines jeden guten Lehrers sein, nämlich sich selbst überflüssig zu machen...“

Für Lewin und andere „Gesellschafts-Ingenieure“ war diese „Übergangsphase“ natürlich niemals vorbei. Lewin und seine „Agenten für Veränderung“ gingen jeden Tag ins „Feld“, auf der Suche nach den sogenannten „autoritären Persönlichkeiten“. Und wie J. R. Rees vom Tavistock-Institut unternahm sie es, die Herde zu bändigen, indem sie im „Feld“ geistige Elektrozaune aufbauten.

## PAUL LAZARSFELD

Auch Paul Lazarsfeld floh vor dem Faschismus in Europa, um bei seiner Ankunft in den USA den Faschismus des „Konsens“ zu fördern. 1942 halfen Lazarsfeld und Lewin bei der Organisation einer Konferenz für die „Amerikanische Kybernetik-Gesellschaft“, die von der oligarchischen Josiah-Macy-Stiftung finanziert wurde. Die Konferenz war eine Zusammenkunft der führenden Leute in Bertrand Russells Projekt zur „Vereinigung der Wissenschaften“. Lazarsfeld arbeitete mit Lewin an verschiedenen Gruppendynamikprojekten zusammen, wobei er seine Arbeit auch auf größere Zusammenhänge ausweitete, wie z.B. die Rolle der Medien in der Massenpsychologie. Wie Lewin benutzte auch er mathematische Modelle, um große Mengen an Daten in Verbindung mit der Vermarktung von Produkten handhaben zu können. Später wandte er sie auch auf Vermarktungspolitik und die Kultur selbst an.

Eines der ersten Projekte von Lazarsfeld in den USA war das „Radioprojekt“ an der Universität Princeton, wo er mit anderen die gesellschaftlichen Auswirkungen der Radiosendung von „Der Krieg der Welten“ untersuchte. Die Sendung basierte auf dem gleichnamigen Buch von H.G. Wells, Mitglied der britischen Fabian Society.

Theodor Adorno von der Frankfurter Schule, später einer der Autoren der „Autoritären Persönlichkeit“,<sup>7</sup> arbeitete mit Lazarsfeld beim Radioprojekt zusammen. Teile seiner Forschungsar-

beit betrafen die psychologische Auswirkung moderner Musik; er untersuchte zudem die Möglichkeit, mit Musik Massenpsychosen in der Bevölkerung auszulösen.

Der Akademiker wird meinen, wie es auch der 68er-Generation eingepflegt wurde, daß Gestalten wie Lazarsfeld und Adorno lediglich Kritiker des „großen, bösen Staates“ oder, wie George Orwell es ausdrückte, des „Big Brother“ waren. In Wahrheit waren Lazarsfeld und Adorno Lakaien des britischen Weltreichs, wie z.B. der Josiah-Macy-Stiftung, der Rockefeller-Stiftung und der Russell-Sage-Stiftung. Sie wurden von diesen Stiftungen mit Geldern überhäuft, um für ihre Herren das kulturelle Erbe eines republikanischen, klassischen Denkens niederzureißen. Die „Gesellschafts-Ingenieure“ wiegelten die 68er-Generation wie in George Orwells 1984 durch den „Zwei-Minuten-Haß“ gegen die Idee des Nationalstaats auf, die in den USA von Franklin Roosevelt und Abraham Lincoln verkörpert wurde. Durch diesen Trick wurde die 68er-Generation im Dienste der oligarchischen Hochfinanz zu den Augen und Ohren von „Big Brother“.

## DIE INTERNATIONALEN KONGRESSE FÜR DIE EINHEIT DER WISSENSCHAFTEN

Lewin und Lazarsfeld waren sich intellektuell bereits begegnet, bevor sie in die USA einreisten. Lazarsfeld war Mitglied des Wiener Kreises gewesen, aus dem logische Positivisten wie Norbert Wiener und John von Neumann stammten. Wiener und von Neumann waren später die Schlüsselfiguren für die Kybernetikkonferenz. 1929 wurde dieser Kreis als Ernst-Mach-Gesellschaft bekannt.

Die Ernst-Mach-Gesellschaft trat mit der „Berliner Gesellschaft für empirische Philosophie“, in der Kurt Lewin ein prominentes Mitglied war, in eine Zusammenarbeit über philosophische Themen ein. Diese zwei Gruppierungen organisierten Konferenzen in Prag und

Königsberg, und gaben gemeinsam die Zeitschrift *Erkenntnis* heraus. Zusammen mit Bertrand Russell und anderen, die sich später im Orbit des Kongresses für Kulturelle Freiheit wiederfanden, wie Sidney Hook und Albert Wohlstetter, organisierte man den „Internationalen Kongreß für die Einheit der Wissenschaften.“

Ernst Mach war für seinen Argwohn gegen „alles Metaphysische“ bekannt, und in seinem Verständnis spielte die Wissenschaft nur eine rein beschreibende Rolle, frei von Kausalität. Im

Rahmen der „Einheit der Wissenschaften“ verschwanden Metaphysik und universelle Prinzipien, d.h. vor allem die Unterscheidung zwischen Nichtleben, Leben und Erkenntnis. Dieser extreme Reduktionismus wurde auf die Physik genauso wie auf die Soziologie angewandt, um so behaupten zu können, man habe alle Wissenschaften vereinigt. Auf diese Weise liebten sich individuelle Psychologien



■ Ernst Mach

auf biologische Prozesse und biologische Prozesse auf chemische Prozesse reduzieren. Menschliche Erkenntnisprozesse wurden so zu chemischen Prozessen des Gehirns, d.h. Neuronen werden an- und abgeschaltet wie ein binäres System. Letztlich reduzierte man die chemischen Prozesse des Gehirns noch auf die Newtonsche Mechanik.

Mit anderen Worten, menschliche Erkenntnis war nur noch als eine Reaktion auf externe Reize denkbar. Da ruhende Körper in sich ruhen, bis sie von einem anderen Körper in Bewegung gebracht werden, wurde der innere Prozeß der Erkenntnis als Faktor eliminiert. So gäbe es nie einen „göttlichen Funken“ oder eine Seele. Dieselben Konzeptionen waren auch die Diskussionsgrundlage bei der Kybernetikkonferenz Jahre später.

## DIE STEUERMÄNNER

„Früher oder später werden wir alle sterben, und es ist sehr wahrscheinlich, daß das ganze Universum um uns herum den Wärmetod sterben



wird - ein Zustand, in dem die Erde auf ein weitgehendes Temperaturngleichgewicht absinkt, in dem nichts Neues mehr geschieht. Nichts als eine eintönige Gleichmäßigkeit wird übrig bleiben, in der man lediglich kleinere und unbedeutende lokale Schwankungen feststellen kann.“<sup>8</sup>

Norbert Wiener prägte den Begriff der Kybernetik aus dem griechischen Wort „kybernetes“, welches „Steuermann“ bedeutet. Der Steuermann ist derjenige, der der Rudermannschaft die Richtung weist und dabei ständig Rückkopplung benötigt, um dann Befehle an seine Mannschaft weitergeben zu können. Wenn der Steuermann zu schnell oder zu langsam wird, würde das Gleichgewicht gestört. Das gilt auch für jedes geschlossene System. Zum Beispiel würde ein Motorblock, der keinen geeigneten Thermostaten zur Rückkopplung hat, überhitzen und explodieren. Da der Reduktionist keinen Unterschied zwischen einem Motorblock und einer Gesellschaft sieht, stellt er sich mit kindlicher Senilität vor, daß für beides das gleiche gelte.

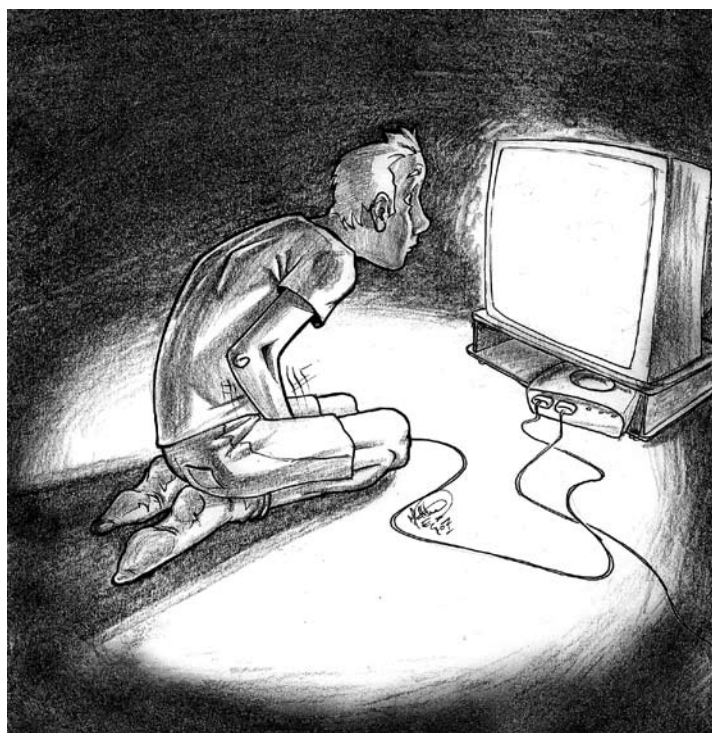
Wiener und die Kybernetiker dachten, Kreativität sei nur ein willkürliches Nebenprodukt des „Informationszugangs“. Deshalb wollten die Kybernetiker die Informationen überwachen, die in das Feld eingehen. Sie fungieren somit als eine Art „Informationsthermostat“ der Gesellschaft. Um den Informationsfluß kontrollieren zu können, haben sich die „Steuerleute“ in großen Medien und Meinungszentren breit gemacht.

Später halfen die Erben der Kybernetiker beim Bau der „Informationsautobahn“. Sie schufen eine Software, die den Informationsfluß im Internet wie eine riesige Platine mit Hauptschaltern erscheinen läßt und die Durchlaßspannung überwacht. Dieses Konzept war der Kern der „sozialen Vernetzung“, eine Ansammlung spieltheoretischer Matrizen,<sup>9</sup> die die Teilnehmer zum Konsens nötigen. Die Mechanisierung von sozialen Beziehungen beruhte auf Norbert Wieners Idee, daß es möglich sei, Gedanken zu mechanisieren. Um dieses absurde Bild des menschlichen Verstandes zu verstärken, behauptete Norbert Wiener, daß auch Gottfried Leibniz nur eine „Vernunftmaschine“ hätte bauen wollen.

In Wirklichkeit haben Leibniz und seine Nachfolger Absurditäten wie diese stets aufs schärfste attackiert. Höhepunkt hiervon war LaRouches Widerlegung des Kybernetikdogmas im Jahre 1953.

## DER NACHKRIEGSWANDEL

Franklin Roosevelts Angriffe auf die Idee des Weltreichs veranlaßte das britische Empire, sich den gefälligeren



■ Hör auf, mit Deinem Steuerknüppel zu spielen!

Namen „Commonwealth“ zuzulegen. Indem der gesellschaftliche Prozeß durch „spieltheoretische“ Mittel kontrolliert wird, sollte die Kernstruktur der Kolonialpolitik unberührt bleiben, während unter den Nationen eine Scheindebatte über begrenzte soziale Verbesserungen geführt werden durfte. In den USA dienten die von den „Gesellschafts-Ingenieuren“ entwickelten Techniken aus dem militärischen Bereich dazu, um einen Wertewandel in der 68er Generation einzuleiten. Die Grundlage dieses neuen Wertesystems brachte verschiedene Varianten des Existentialismus hervor. So schafften es die „Steuerleute“, die gesellschaftliche Orientierung an Produktion und Fortschritt, die in der Roosevelt-Ära vorherrschte, umzupolen. An ihre Stelle trat die Idee der „Ökologie“ und des „Gleichgewichts“, sprich Nullwachstum, und damit begann die Zerstörung der industriellen Macht der USA und Westeuropas, die noch heute andauert.

Die Rockefeller waren daran „... interessiert, herauszufinden, ob es eine Gruppe gebe, die bereit sei, die im Militär zu Kriegszeiten entwickelte ‚Sozialpsychiatrie‘ in Friedenszeiten auf die Bevölkerung anzuwenden.“<sup>10</sup>

Als sich die Tavistock-Klinik von einer britischen Regierungsinstitution in ein

fast ausschließlich privat finanziertes Unternehmen verwandelte, verschmolz das neu benannte „Tavistock-Institut für menschliche Beziehungen“ durch die Fachzeitschrift *Human Relations* („Menschliche Beziehungen“) seine Fangarme offiziell mit denen seines amerikanischen Gegenstücks.

1954 änderten auch die „Steuerleute“ in der Kybernetikgesellschaft ihren Namen in „Gesellschaft für allgemeine Systemforschung“ und schlossen sich dem Institut für fortgeschrittene Studien in der Verhaltenswissenschaft (CASBS) in Stanford an. Zu der Gruppe gehörten auch Ludwig von Bartalanffy und Anatol Rapoport. Margaret Mead, eine gute Freundin Kurt Lewins, wurde später ihre Präsidentin. Ebenso wurde auch Karl Deutsch Präsident, der später das Institut für Politikwissenschaften am MIT (Massachusetts Institute of Technology) gründete. Alex Bavelas leitete eine Gruppe an der Universität von Michigan, die auch zu einem Außenposten des Tavistock-Instituts wurde.

Als sich Lazarsfeld entschloß, den Wertewandel durch die Medien zu betreiben, wurden Lewins „Veränderungs-Agenten“ auch in die Gewerkschaften entsandt, um psychologische Kriegsführung gegen „die Industrie“ zu betreiben. Insbesondere einer von Lewins Schützlingen am MIT, der berühmte George P. Shultz, US-Arbeitsminister unter Richard Nixon und später Außenminister unter Reagan, setzte die Ideen Lewins aus dem Bereich der Gruppendynamik gekonnt ein, um die Gewerkschaften in den USA zu zerstören.

## INSNA

INSNA wurde 1976, dem Todesjahr von Paul Lazarsfeld, gegründet. In ihm versammelten sich verschiedene „Gesellschafts-Ingenieure“ von Institutionen wie dem Tavistock-Institut, aus dem Lager der Kybernetiker und vom Rhodes-Livingston-Institut. Harrison White übernahm Lazarsfelds Stelle am „Institut für Angewandte Sozialforschung“, dem ehemaligen Princeton-Radioprojekt, welches heute als „Institut für soziale und wirtschaftliche Forschungspolitik“ (ISERP) bekannt ist. Nomineller Gründer von INSNA war ein

Student Harrison Whites namens Barry Wellman. Dieser entwickelte später das Konzept der „Vernetzung des globalen Dorfes“.

## DAS INTERNET

---

Mit der Einführung des Internet bekam die Spieltheorie eine neue Bedeutung. Der sozialen Vernetzung wurde eine völlig neue Möglichkeit gegeben, um „zu verändern, was Menschen glauben und machen.“ Die „Informations-Steuerleute“ des INSNA begannen nun soziale Netzwerke im Internet wie einen gigantischen elektrischen Schaltkreis zu „kartographieren“. Das INSNA erwog anfangs, die soziale Vernetzung durch ein Elektronisches Informationsaustauschsystem voranzutreiben. Dies war eine der ersten Vernetzungstechnologien überhaupt, und INSNA koordinierte seine Konferenzen mit dieser Technologie.

INSNA entwickelte andere Technologien zur Analyse sozialer Netzwerke, wie z.B. UCINET und SOcNET. Diese Technologien sind in der Lage, soziale Netzwerkwebseiten wie Myspace.com und Facebook.com oder Computerspiele mit mannigfaltiger Verkoppelung, wie Microsofts „Counterstrike“ zu analysieren. Die kybernetischen „Veränderungs-Agenten“ entwickelten Technologien, um die Verbreitung von Gerüchten innerhalb der Gesellschaft verfolgen zu können. Sie behaupteten, die Verbreitung von Gerüchten ähnele der Verbreitung von AIDS.<sup>11</sup> Daraus schlossen sie, daß diese Technologien auch zur Einleitung gesellschaftlicher Umbrüche und zur Schaffung von „Bewegungen“ genutzt werden können. So entstanden Plattformen für die Strategie der Spannung zwischen „Gangs“ und „Countergangs“, wie man dies in Deutschland in der künstlichen und gesteuerten Gewalt zwischen vermeintlich linker „Antifa“ und Neonazis erlebt.

So läßt sich potentiell die öffentliche Meinung kontrollieren und gegebenenfalls in eine gewünschte Richtung lenken. Die einzige Bedingung hierfür sind genügend zahlreiche, bereitwillige „Versuchskaninchen“ - Menschen, die ihre Psychoprofile zur Manipulation freiwillig zur Verfügung stellen. Wenn ein Versuchskaninchen das binäre Menschenbild akzeptiert, kann es als spieltheoretische Matrize durch eine Auswahl schon im voraus festgelegter „Diskussionspunkte“ aufgebaut werden. Mit anderen Worten, die „Gesellschaftswächter“ oder „Sozialingenieure“ könnten das „Gruppendenken“ wie in einem Rollenspiel-



**Bei sogenannten LAN-Parties spielen bis zu Tausende von Jugendlichen miteinander vernetzt Killer-Videospiele.**

buch beeinflussen.

So füllten sich die chatrooms und andere Netzwerkseiten langsam mit Jugendlichen, die auf diese Masche hereinfließen. Ihnen wurde suggeriert, daß so viel einfacher sei, soziale Interaktion zu betreiben. Sie müßten anderen Menschen nicht mehr in die Augen schauen oder mit ihnen in einem Raum sitzen. Sie könnten in ihrer Cyber-Hülle („pod“) sitzen und zu Hüllenmenschen werden. Jeder Jugendliche könne von seiner Hüllenwelt im Computerlabor in seine Hüllenwelt im Internetcafé bis in seine Hüllenwelt im Studentenwohnheim laufen. Dann könne er, um sich gegen menschliche Interaktionen in der Außenwelt abzuschirmen, Kopfhörer in die Öffnungen seiner Hülle stecken und eine laufende Hüllenwelt ohne menschliche Interaktionen schaffen. Und hier kommt der richtige Hammer: Gelegentlich könne der Hüllenmensch eine richtig anonyme Erfahrung machen. Er könne mit anderen anonymen Hüllenmenschen zu einer anonymen Orgie zusammen kommen. Das wäre dann seine einzige „nichtkybernetische“ Erfahrung.

Diese vermeintlich so brillanten gesellschaftlichen Kontrollschemata haben eine wichtige Schwachstelle: *Sie verkehren sich ins Gegenteil, wenn keiner „mitspielen“ will*, d.h., wenn keiner das Menschenbild akzeptiert, das einem nur ein Ja oder Nein als Reaktion auf einen Reiz gestattet, sind solche Spielchen mit der „Menschenherde“ unmöglich. Schon Sokrates weigerte sich, daß man mit ihm spielte. Er akzeptierte die „Spielregeln“ nicht und bewies so die Absurditäten der Axiome seiner Zeit. Mit der „sokratischen Methode“ können selbständige Denker bis auf den heutigen Tag die „geistige Dunstglocke“ der Oligarchie durchbrechen.

---

## ANMERKUNGEN

1. <http://credibilityserver.stanford.edu/captology/facebook/>
2. Eric Trist “The Formative Years, The Founding Tradition, Pre-War Antecedents”
3. Nachdem Rudolf Hess nach Großbritannien zur Sicherheitsverwahrung gebracht wurde, entwickelte er eine vertrauensvolle Beziehung mit seinem Arzt John Rawlings Rees.
4. Eric Trist “The Formative Years, The Founding Tradition, Pre-War Antecedents”
5. Ebenda.
6. Kurt Lewin „Time Perspective and Morale.“ In G. Watson (ed.), *Civilian Morale*, second yearbook of the S.P.S.S.L. Boston: Published for Reynal & Hitchcock by Houghton Mifflin, 1942
7. Adorno, Theodor W. (1950). *The Authoritarian Personality*. New York: Harper.
8. Wiener, Norbert (1950). *The Human Use of Human Beings*. Da Capo Press.
9. Um eine schnelle Zusammenfassung der “Spieltheorie”-Matrize zu haben, brauchst Du nur deinen Lieblingsbuchladen zu besuchen und ein Rollenspielbuch kaufen. Falls Du Dich langweilst und die Spieltheorie immer noch nicht begriffen hast, schaue einem Internet-süchtigen bei seiner Beschäftigung zu, sich stundenlang durch Tausende von Internetseiten der Community-Plattformen wie Facebook, MySpace, oder Studi-VZ zu klicken. Falls Dich das zu Tode langweilt, wunderbar! Du bist der Matrix entkommen.
10. Eric Trist “The Formative Years, The Founding Tradition, Pre War Antecedents”
11. Center for Models of Life, out of the Niels Bohr Institute. „<http://cmol.nbi.dk/models/inforew/inforew.html>“ [cmol.nbi.dk/models/inforew/inforew.html](http://cmol.nbi.dk/models/inforew/inforew.html)



# Was ist eigentlich Wikipedia?

Der eigenen Webseite zufolge ist Wikipedia kein Verleger von originalem Gedankengut (WP:NOT#OTHUGHT); es ist keine Demokratie. (WP:NOT#DEMOCRACY); es ist keine wahllose Sammlung von Informationen, (WP:NOT#INFO, WP:NOT#NEWS) und ist doch zugleich nicht zensiert (WP:NOT#CENSORED).

*[Diese Schreibweise ist offizielles „Wiki-Speak“ der Wikipedia-Seiten.]*

Vielmehr soll, so Gründer Jim Wales, die „schnelle und schlagkräftige Zerstörung“ von unhaltbaren Verschwörungstheorien gesichert werden. Der „offen kollaborative Ansatz“ zeige hier seine große Stärke. „Es ist recht einfach, eine Pseudo-Dokumentation wie ‚Loose Change‘ anzusehen und sie überzeugend zu finden, bis man

sich dann mal zurücklehnt und mit Hilfe von Webseiten wie Wikipedia seine Hausaufgaben macht“, schrieb Wales im Juli 2006 auf [campaign.wikia.com](http://campaign.wikia.com) zum Thema „Verschwörungstheorien über 9/11“.

Stöhnt man stets „Verschwörungstheorie!“ und schließt aus, was nicht dem gängigen Konsens entspricht, so verbietet man effektiv, nach Gründen und Ursachen zu forschen, und zwingt andere, sich der Manipulation und Überredung eines einfachen Konsens zu unterwerfen. Wikipedia ist einfach nur eine Verschwörung von anonymen Verfassern, die Einträge bei Wikipedia erstellen und ändern.

Um erwähnten Konsens zu schaffen oder zu brechen, wenn es „nötig“ ist, hat Jimmy Wales Wikipedia so strukturiert, daß es sehr locker und kraftlos aufgebaut ist. Wie Wales es beschreibt, ist sein Verhältnis zu Wikipedia so, wie das der englischen Königin zu ihrem Parlament. Wikipedias erster Schritt, um einen Konsens zu erreichen, ist mit dem Mediationskomitee (MedCom) verknüpft, eine Körperschaft, die 2004 von Wales ins Leben gerufen wurde, um „Streitigkeiten“ beizulegen. Jimmy Wales hat das letzte Wort bei der Besetzung dieses Komitees. Wenn MedCom es nicht schafft, Andersdenkende kaltzustellen, werden diese an eine Schiedsstelle (Arbitration

Committee - ArbCom) verwiesen, welche verbindliche Lösungen durch Verordnung verhängt.

ArbCom stellt sicher, daß der neutrale Standpunkt (neutral-point-of-view - WP:NPOV) niemals verletzt wird. Damit Wikipedia nicht in Anarchie ausartet, hat Jimbo die Definition WP:NOT#ANARCHY geschaffen. All diese Regeln können die Tatsache nicht verschleiern, daß Jimbo immer das letzte Wort hat - nicht der „Redakteur“ oder die „Gemeinschaft.“

Auf der Seite Wikipedia:Elections (Wahlen) wird sogar ausdrücklich gesagt, daß Wikipedia davon abrät, abzustimmen. Bevorzugt wird Verordnung durch Konsens. Im Falle der Schiedsstelle ArbCom wurden zwar „Wahlen“ abgehalten, aber diese sind nur „Vorschläge“ für

Jimbo: er hat immer das letzte Wort - immer! (WP:CONEXCEPT, „consensus exceptions“ - „Konsensausnahmen“).

Jim Wales selbst bewegt sich in den Fußstapfen von Ayn Rand. In den 90er Jahren hat er seine gesamte Lebensgeschichte täglich in leerem Geschwätz auf [alt.philosophy.objectivism](http://alt.philosophy.objectivism.bit.listserv.politics), [bit.listserv.politics](http://bit.listserv.politics) und in anderen Internet-Newsgruppen veröffentlicht. Dort stellte Wales seine religiöse Transformation zu dem sich selbst und Ayn Rand verehrenden Anarchisten dar, der er heute noch ist.

Bevor Wikipedia gegründet wurde, hatte Wales Webseiten moderiert und Material zur Verfügung gestellt, die dem Objektivismus gewidmet waren. Als das nicht den gewünschten Erfolg zeigte, begann er etwas, was einem Ayn-Rand-Roman gleicht: ein Softpornportal namens ‚Bomis.com.‘ In Kalifornien gründete er mit seinem liberalen Freund aus den USENET-Gruppen, Larry Sanger, Wikipedia. Ayn Rands Name taucht hier zwar nicht auf, doch wurde die Forderung aufgestellt, daß nur Material auf Wikipedia-Seiten toleriert werden soll, das aus ihrer höllischen Welt heraus veröffentlicht wurde. Dadurch wurden Tausende von Menschen dahingehend getäuscht, daß sie Wikipedia für seine guten Aspekte lobten, die eigentlich von Jimmy Wales gar nicht beabsichtigt waren, während sie sowohl die Bedeu-

tung seiner Fehler als auch die mysteriöse Allianz mit Google übersehen.

## „LAROCHE? ICH HAB IHN GEGOOGLT UND BEI WIKIPEDIA GELESEN DASS...“

Im August 2004 kam es zu einem „Redaktionskrieg“ zwischen Wikipedia-Nutzern Adam\_Carr, John\_Kenney, Homey auf der einen, und Nutzer Herschelkrustofsky auf der anderen Seite. Dieser Redaktionskrieg wurde durch folgenden Superlativ entfacht: „Der offenste Befürworter der Lehre des Amerikanischen Systems der politischen Ökonomie des frühen 20. Jahrhunderts war Dr. Sun Yat-sen. Heute ist es der amerikanische Politiker und Wirtschaftswissenschaftler Lyndon LaRouche.“ Diesen Satz hatte der Nutzer Herschelkrustofsky der Wikipedia-Seite über das Amerikanische System zugefügt. Nutzer Homey löschte diese Aussage, und machte auch Bearbeitungen des Artikels über die Frankfurter Schule rückgängig, in der Lyndon LaRouche als die dritte große Schule der Kritik an der Frankfurter Schule zitiert wurde.

Der Versuch, den Ablauf dieses Krieges hier zusammenzufassen, wäre sinnlos. Der Fall wird online konserviert oder eben durch WP:OFFICE gelöscht.

Nutzer Herschelkrustofsky hatte als Konsequenz eines früheren Verfahrens, „LaRouche1“, bereits eine Bewährungszeit bekommen. Im Verfahren „LaRouche2“, unter Einbeziehung des Widerspruchs gegen Nutzer Herschelkrustofsky durch andere politische Feinde LaRouches - Chip Berlet (Nutzer cberlet) und Linda Mack (Nutzer Slim-Virgin) - hat das Schiedsgericht ArbCom entschieden, daß Nutzer Herschelkrustofsky seine Bewährungsauflagen verletzt habe. Gegen ihn wurde eine einjährige Sperre gegen Bearbeitung von Wikipedia-Seiten verhängt, die später bis Juli 2008 verlängert wurde.

In Zusammenhang mit diesem Urteil hat ArbCom folgende Dekrete erlassen, mit entsprechenden Strafen für zukünftige Nutzer, die diese verletzen sollten: Originalschriften, die von LaRouche oder seiner Bewegung verfaßt wurden, dürfen aus jedem Wikipedia-Artikel, außer den Artikeln „LyndonLaRouche“ und anderen eng verwandten, gelöscht werden. Weiterhin werden die Unterstützer



LaRouches angewiesen, keine direkten Referenzen zu ihm in Artikel einzufügen, es sei denn dort, wo sie sehr relevant sind. Es soll nichts geschrieben werden, was als „Werbung“ für LaRouche wahr-

genommen werden könnten.

Nach dieser Anordnung fuhr Nutzer Will\_Beback fort, Material zu löschen, das nicht nur mit LaRouche zu tun hatte, sondern auch mit José Rizal, Friedrich

List, Henry Carey, der Verdopplung des Quadrats, Papst John Paul II, und der Drogenlegalisierungspolitik von Milton Friedman and George Shultz.

# Willkommen bei MySpace

Der Kauf von ING (Siehe Anm. 1) und Intermix Media Inc. durch den Medienmogul Rupert Murdoch (Siehe Anm. 2) sollte niemanden überraschen: beide wenden sich an die jugendliche Generation. Das ist weder untypisch für Murdoch selbst, noch ist es Zufall, daß dieses spezielle Medienportal für ihn von Interesse ist. Nachdem Murdoch Intermix aufgekauft hatte, wurden alle Inter-



MySpace bietet das Forum für alle möglichen Spielesüchtigen, hier ein Bild aus dem Videospiel „Manhunt 2“.

mix-Webseiten Teil der Fox Interactive Media/ News Corporation. Murdoch kam dadurch in den Besitz von persönlichen Angaben und detaillierten Log-Einträgen über das Verhalten von Millionen Nutzern dieser Webseiten, darunter vor allem 42 Millionen MySpace-Nutzer bzw. -Opfer! Mit Hilfe der Kontrolle der News Corp. über „News“ und „kulturellen Output“ wird es möglich, den erwünschten Effekt eines Gladiatorenkampfes im römischen Kolosseum zu erzeugen.

Unterhaltung gefällig? In Rupert Murdochs Online-Pantheon geht alles! Seht, was MySpace zu bieten hat:

- **Magersucht:** Eine MySpace-Gruppe, die aus 1.000 Frauen besteht, stellt ein Video aus mit den letzten „Ergebnissen“ in dem es heißt, sie will, daß „niemand versucht, sich davon zu heilen - denn es ruiniert unsere Motivation.“ MySpace werde dieses Video nicht zensieren, so Murdoch. Man werde aber unterstützende Nachrichten verschicken, die diese Frauen aufrufen sollen, sich Hilfe zu suchen.

- **SuicideGirls:** Die halbtot aussehenden Frauen dieses Kultes sieht man auch, Getränke ausschenkend,

bei den Computerspiel-Konventen für künftige Rekruten der US-Armee oder beim „Halofest“, einer jährlichen satanischen Party, die auf MySpace beworben wird.

- **Perverse Mordfilme:** Einer der neueren Filme, der in Murdochs MySpace stark beworben wurde, war Saw 3. Dieser Folterfilm war auch einer der Lieblingsfilme des bei MySpace gemeldeten Pekka-Eric Auvinen, der erst kürzlich acht Personen und dann sich selbst in einer Schule in Finnland ermordete.

- **Mörderringe:** Wie die Internetseite MyDeathSpace im Nov. 2006 berichtete, gab es 600 Mordopfer und 35 Mörder, die bei MySpace registriert waren. Noch bezeichnender ist, daß MySpace, ähnlich wie Facebook, eine noch nie dagewesene Plattform darstellt, die es ermöglicht, zu beobachten und zu studieren, wie Jugendliche auf Morde und Gewalt reagieren - damit wird es zu einem Zoo für Anthropologen. Charles Figley von der Universität Florida sagte dazu: „Auf diesen sozialen Netzwerkseiten im Internet [...] können die Freunde von Mord-

opfern sich an den Cousins der Mörder auslassen und diese können zurückschreien. Alle alten, uns bekannten Modelle und Theorien sozialer Interaktionen treffen nicht mehr zu ... wir schreiben hier völlig neue Lehrbücher.“

Es handelt sich um alte anglo-holländische Politik, die die Kultur lenken und den Geist derjenigen kontrollieren will, die in Zukunft die Führung der Menschheit darstellen, während sie es

so aussehen lassen, als hätten die Leute alles selbst in der Hand. „Ich bin frei“, meint der Benutzer von MySpace, während er versucht, perverse Begierden zu befriedigen. Geschichtlich betrachtet ist dies die effizienteste Art, eine Kultur zu zerstören: Man bringt sie dazu, sich selbst zu zerstören.

## ANMERKUNGEN

1. „ING ist die ultimative Quelle für Manhunt 2-Trailer, -Screenshots, -Cheats, -Erklärungen, -Veröffentlichungsdaten, -Previews, -Soundtracks und -News“, heißt es auf der ING-Webseite. Das Spiel Manhunt 2 war die Inspiration für zwei Jugendliche, die in Detroit einen Mann erstachen, ihm dann seinen Kopf absägten und seinen Körper verbrannten - alles im Stil des „Spieles“.

2. Seine Tentakel erstrecken sich dank deregulierter Medien über 9 Satellitenfernsehnetzwerke, 100 Kabelkanäle, 175 Zeitungen, 40 Verlage, 40 Fernsehsender und ein Kino. Er erreicht mit seinen US-Fernsehnetzwerken potentiell 280 Mio. Menschen, 300 Mio. durch seine Satellitennetzwerke in Asien; seine Kabelkanäle erreichen 300 Mio. Eigenheime, und seine degenerierten Magazine sind Gehirnwäsche für 28 Mio. Menschen.

# Der neue Kult jugendlicher Selbstmord-attentäter

von Nick Walsh



**„Diese Gewaltvideospiele sind Mordsimulatoren. Mehr sogar - sie sind Massenmord-simulatoren, denn die Kinder drillen und drillen und drillen, jedes Lebewesen umzubringen, das ihnen ins Sichtfeld kommt, bis ihnen die Munition oder die Ziele ausgehen.“**

**Oberstleutnant David Grossmann in einem Interview mit EIR. [Siehe Anm. 1]**

Lyndon und Helga LaRouche haben wieder und wieder betont, daß die Gewaltvideospieldindustrie in den USA und Europa potentiell Millionen von jugendlichen Selbstmordattentätern rekrutiert. Führend sind dabei Leute wie Bill Gates, die jedoch selber unter Anleitung anglo-amerikanischer Kreise jener „Revolution in militärischen Angelegenheiten“ operieren. Den jugendlichen Selbstmordattentätern wird psychologisch die gleiche Weltsicht antrainiert, die man bei radikalen islamischen Terroristen im Nahen Osten findet. Die Gefahr für unsere nationale Sicherheit kommt daher nicht nur aus Asien, sondern liegt in der Massenbewegung europäischer und amerikanischer jugendlicher Terroristen, die mit Hilfe der Kontrolle über die Gewaltvideospiele rekrutiert werden. Hochrangige Geheimdienst- und Regierungskreise, die die offensichtliche Ursache dieser neuen Gewalt verleugnen oder, was noch schlimmer ist, sogar die „Rechte“ der Videospieldindustrie verteidigen, unterstützen diesen neuen Terrorismus.

Die Fakten liegen auf der Hand. Sie finden sich bei jedem der Schulmassaker, die bisher geschehen sind.

## DER FALL PECCA-ERIC AUVINEN, 18 JAHRE ALT, TUUSALA, FINNLAND, 7. NOVEMBER 2007



**Pecca-Eric Auvinen: „Ich bin bereit, für meine Sache zu sterben.“**

Auvinen betrat die Jokela-Schule am 7. November 2007. Er schrie: „Revolution! Zerstört alles!“, schoß und tötete sieben Schüler und die Schuldirektorin, bevor er sich selbst das Leben nahm. Nur Stunden zuvor hatte er Videoausschnitte auf seiner YouTube-Profilseite hinterlassen, die ihn beim Spielen von brutalen Videospiele zeigen. Dort war er u.a. als britischer SAS-Agent im Spiel *Battlefield 2: Special Forces* der Firma Dice Games zu sehen. Die Spielstatistiken wurden kurz nach dem Massaker durch die Firma veröffentlicht: Auvinen, der sich NaturalSelector89 nannte, hatte „seit März 189 Stunden gespielt. Das entspricht einem täglichen Durchschnitt von 50 Minuten. Am 7. November spielte er seine letzte Runde um 10:47 Uhr,

unmittelbar vor dem Massaker.“ Auf seiner YouTube-Webseite schreibt Auvinen: „Sucht die Schuld nicht bei den Filmen, die ich sehe, der Musik, die ich höre, den Spielen, die ich spiele, oder den Büchern, die ich lese.“ Zu dem Motiv für seine Tat sagte er: „In Wahrheit bin ich nur ein Tier.“

Alle Terroristen verteidigen ihre Auftraggeber - und was verteidigte Auvinen am meisten? Das Entertainment!

Hier die Liste seiner Unterhaltungsvorlieben, wie sie auf seiner Webseite zu finden waren.

**Hobbies:** Sado-Masochismus, Existentialismus, Schießen, Waffen, Computerspiele

**Lieblingsbücher:** 1984 von George Orwell, *Schöne neue Welt* von Aldous Huxley und Nietzsches *Gesamtwerk*.

**Musik:** Nine Inch Nails (die Lieblingsband bereits früherer Schulattentäter), Impaled Nazarene, Hatebreed, Godsmack, Alice Cooper

**Filme:** Natural Born Killers, Reservoir Dogs, Dr. Butcher MD, Lord of War, Apocalypse Now

## FAKTEN UND VERSCHLEIERUNG IM FALL SEUNG HUI CHO, 23 JAHRE ALT, BLACKSBURG, VIRGINIA, 16. APRIL 2007

*„Diese Videospiele sind Simulatoren. Es gibt Flugsimulatoren, die einem das Fliegen beibringen. Es gibt auch Mordsimulatoren, deren einzige Funktion es ist, einem das Töten beizubringen. Wären das Vergewaltigungssimulatoren, würden wir es niemals zulassen, daß unsere Kinder damit spielen. Und doch sitzen wir da und sehen unseren Kindern*



dabei zu, wie sie endlose Stunden lang üben, Menschen die Köpfe wegzublase.“

Am Morgen des 16. April 2007 betrat Seung Hui Cho die Technische Universität Virginia, verletzte 17 Menschen mit Schüssen, tötete 32 und nahm sich anschließend selbst das Leben. All das hatte nicht länger als 10 Minuten gedauert. Cho hatte keinerlei Schußwaffen-training und hatte die Waffen, die er bei seinem Massaker benutzte, erst zwei Monate zuvor gekauft. Er hatte insgesamt nur eine Stunde lang auf einem Schießstand geübt. Die Polizei fragte nach dem Schulattentat: „Wie konnte jemand all diesen Schaden anrichten?“

Obwohl bei näherer Untersuchung deutlich wurde, daß Cho süchtig nach Gewaltspielen war, wurde diese Tatsache systematisch verschleiert, bis hin zu Tom Ridge, dem ehemaligen Chef der US-Heimatschutzbehörde. Hier die Fakten:

Am 18. April 2007 erschien unter dem Titel „Centreville-Student war Virginia Tech Shooter“ folgendes auf der Webseite der *Washington Post*: „Mehrere koreanische Jugendliche, die Cho aus der Schulzeit kannten, sagten, daß er Fan von Gewaltvideospiele war, besonders Counterstrike...“ Stunden später war diese Mitteilung von der Webseite verschwunden und ist auch nie veröffentlicht worden.

Am 22. April 2007 schrieb N.R. Kleinfeld nach Gesprächen mit Verwandten Chos in der *New York Times*: „Zu seinem Studienbeginn brachten ihn seine Eltern mit vorsichtigen Erwartungen an die Universität. Vielleicht würde er sich nicht mehr allein in Videospiele oder Basketball flüchten, wie er es zu Hause stets getan hatte.“

In Interviews sagten seine Mitbewohner zwar, sie hätten ihn nie Videospiele spielen gesehen. Dieselben Mitbewohner gaben aber auch zu, kaum mit ihm zu tun gehabt zu haben und daß er die meiste Zeit in seinem Zimmer an seinem Computer verbracht hätte. Als Chos Computer gefunden wurde, war die Festplatte bereits entfernt und ist auch nie gefunden worden, berichtete die Polizei.

In einem Video, das Cho vor dem Massaker aufgenommen hatte, sprach er von Eric Harris und Dylan Klebold, den beiden Mördern von Columbine, die unermüdlich in Doom trainiert hatten. Cho sagte, er plane „Columbine zu wiederholen“. Sein eigenes Training mit Counterstrike war, wie das seiner Helden mit Doom, eine wesentliche Vorbereitung für seinen Plan.

Der offizielle Bericht über das Schulattentat beschreibt, daß Cho 50-75% seiner Zeit in der Universität an jenem 16. April



■ Seung Hui Cho machte diese Aufnahme kurz vor seinem Massaker

mit dem Abfeuern seiner Schußwaffen verbrachte. Die restliche Zeit verbrachte er damit, zu versuchen, sich Zugang zu Klassenzimmern zu verschaffen oder seine Waffen nachzuladen. Die meisten Tötungen geschahen in einem einzigen Klassenzimmer. Während dieser 5 bis 7 Minuten hatte Cho damit im Durchschnitt alle 6 bis 8 Sekunden jemanden verletzt oder erschossen. Laut Berichten hat er während dieser Zeit kein Wort gesagt. Die offizielle Untersuchungskommission schreibt, er sei „methodisch“ vorgegangen.

Grossman zufolge ist *Counterstrike* „ein Spiel mit einem komplexen Regelwerk, bei dem besonders Kopfschüsse belohnt werden. Schießt man auf den Gegner und trifft den Oberkörper, dann ist eine Tötung zu 15, 20, 30% wahrscheinlich. Bei einem Kopfschuß aber, liegt sie bei 90%. Während man schießt, übt man, Doppelschüsse auf den Kopf auszuführen, bumm-bumm, bumm-bumm, zwei, drei, vier, fünf Schüsse auf den Kopf - und das ist dann auch das Phänomen, mit dem wir es zu tun haben. Das ist ein sehr realistisches Spiel, bei dem Köpfe explodieren, Körper fallen und Menschen zucken und dann sterben.“

Daß Cho so dazu getrieben war, Menschen zu töten, zu denen er kein persönliches Verhältnis hatte, und jeweils nur wenige Sekunden damit zubrachte, methodisch eines seiner Opfer nach dem anderen zu erschießen, ist Beweis genug, daß er dachte, er würde einfach eine neue Runde in seinem Spiel spielen; diesmal jedoch in den Seminarräumen seiner Universität. Alles war wie auf dem Bildschirm und endete mit einer Kugel in seinem eigenen Kopf.

In dem Video, das er vor den Morden an *NBC* schickte, offenbarte Cho einen Geisteszustand, der dem anti-amerikanischen, asiatischen Terroristen sehr ähnelt. Er sagte: „Ihr hättet unendlich viele Chancen und Möglichkeiten gehabt, den heutigen Tag zu verhindern, aber ihr wolltet mein Blut vergießen. Ihr habt

mich in die Ecke gedrängt und mir nur eine einzige Wahl gelassen. Es war eure Entscheidung, jetzt habt ihr Blut an den Händen, das nie weggehen wird.“

#### DER FALL MICHAEL CARNEAL, 14 JAHRE ALT, WEST PADUCAH, KENTUCKY, 1. DEZEMBER 1997

.....  
„Wenn Kinder, die nie zuvor ein Videospiele gespielt haben, jemanden töten müssen, dann denken sie darüber nach. Das ist eine bewußte Denkanstrengung. Kinder aber, die schon viel mit solchen Spielen gespielt haben und darin sehr gut sind - da kommt es zu keinem bewußten Gedanken; das bewußte Denken wird komplett umgangen. Die Videospiele verwandeln das Töten in einen konditionierten Reflex.“

Heath-Oberschule in Paducah, Kentucky, 1. Dezember 1997: kurz nach dem Morgengebet erhob der 14jährige Michael Carneal eine kleinkalibrige Pistole und feuerte Schüsse in die Menschenmenge ab. Mit acht Schüssen traf er acht Schüler. Berichten zufolge hörte er auf zu schießen, als er Einschußlöcher in der Wand und seinen engen Freund tot in seinem Blut liegen sah. Als der Schuldirektor ihn ergriff, waren drei der getroffenen Jugendlichen tot und fünf verwundet, einer von ihnen für den Rest seines Lebens gelähmt. *Carneal hatte keinerlei Übung mit Schußwaffen.* Er war aber für unzählige Stunden mit Töten in Microsofts Computerspiel *Doom* beschäftigt. Er hatte die Waffe für seinen Anschlag aus einer verschlossenen Kiste in der Garage seines Nachbarn entwendet; ein nicht ganz leichter Einbruch, der bezeugt, wie entschlossen er zu der Tat gewesen ist.

„Ein verblüffender Fall“, so Grossmann. „Wissen sie, ich trainiere das FBI, die Green Berets - und niemand konnte

bisher eine solche Schießleistung erreichen. Er feuerte acht Schüsse ab, traf acht Kinder: fünf davon in den Kopf, die anderen drei in den Oberkörper. Drei starben, einer bleibt gelähmt.

Das sind beinahe übernatürliche Fähigkeiten, die wir hier sehen. Ein Teil davon ist Visualisierung. Man muß verstehen, daß ein Flugsimulator einem nicht das Fliegen beibringen kann, aber er kann die Lernkurve extrem stark beschleunigen. Hat man dann all diese Stunden im Simulator verbracht und steigt dann in ein richtiges Flugzeug, lernt man viel, viel schneller. Der Junge in Paducah hatte Tausende endloser Stunden beim Spielen mit diesen Mordsimulatoren verbracht. Er stahl die Pistole seines Nachbarn, feuerte zwei Magazine ab - das war sein richtiges Flugtraining. Vorher hatte er es nie mit einer richtigen Waffe zu tun, doch jetzt machte er einen sehr, sehr schnellen Übergang vom Simulator zur Realität.“

Die Polizei fragte ihn später: „O.k. Du hast den erschossen, auf den du wütend warst. Warum aber all die anderen? Einige waren deine Freunde!“ Michael Carneal *wußte es nicht.*

## DER FALL ROBERT STEINHÄUSER, 19 JAHRE ALT, ERFURT, DEUTSCHLAND, 26 APRIL 2002

„Es gab 1996 einen Fall in Port Arthur im australischen Tasmanien, wo jemand 35 Menschen tötete und 22 verletzte. Damals hieß es, das Verhältnis von Getöteten zu Verletzten sei mit 1,6:1 als außerordentlich hoch anzusehen. Der Jugendliche von Erfurt hat 16 getötet und, ich glaube, sechs oder neun Menschen verletzt. Das Verhältnis von Getöteten zu Verletzten liegt etwa bei 2,5:1. Das ist eine Trefferquote, die sonst wohl nur Mitglieder von Sondereinsatzkommandos erreichen. Kann man sich eine solche Fertigkeit tatsächlich allein mit Computerspielen antrainieren?“

„Absolut.“

**Oberstleutnant Grossmann im Interview mit Helga Zepp-LaRouche, 4. Mai 2002**

Steinhäuser betrat das Johann-Gutenberg-Gymnasium am 26. April 2002 und verkündete, er würde heute nichts schreiben. Dann ging er systematisch durch das Schulgebäude und feuerte seine tödlichen Schüsse ab, ganz wie in der Technischen Universität Virginia. Der folgende Nachrichtenausschnitt liefert auch hier hinreichend Beweismaterial, was die Ursachen des Falles betrifft.

„Allen Berichten zufolge schlich er durch die Schule, suchte gezielt Lehrer



■ **Robert Steinhäuser**

auf und tötete sie aus unmittelbarer Nähe mit Kopfschüssen aus seiner Pistole der Marke Glock. ‚Überall auf den Fluren lagen Tote‘, sagte der 18-jährige Thomas Rethfeldt. Insgesamt feuerte Steinhäuser 40 Schuß ab und brachte beinahe ein Viertel der Belegschaft der Schule um. ‚Ich dachte, es sei Feuerwerk; dann ging die Tür auf und ein maskierter Mann betrat den Raum. Die Lehrerin stand da und er schoß ihr in den Kopf, durch ihre Brille‘, berichtete der Schüler Dominik Ulbricht.

Steinhäuser, der „Terminator von Erfurt“ genannt wird, tötete so ziemlich jeden, den er ins Visir nahm. ‚Viele der Opfer starben durch Kopfschüsse; er war offenbar ein geübter Schütze‘, so Bernhard Vogel, der damalige Ministerpräsident Thüringens. Nur eine Person wurde durch einen Schuß am Bein verletzt, die drei anderen Verwundeten wurden unter Schock ins Krankenhaus eingeliefert.“

Robert Steinhäuser war schon ein Jahr lang Mitglied eines Schützenvereins gewesen, als er den Anschlag beging. Ein Schützenverein verhilft einem jedoch nicht zu einer derartigen Fertigkeit und dem Willen, zu töten; Computerspiele wie *Counterstrike* allerdings schon. Bei der Untersuchung von Steinhäusers Computer fand die Polizei heraus, daß er sich endlose Stunden lang mit gewalttätigen Computerspielen wie *Ninja*, *Doom* und *Counterstrike* beschäftigt hatte; letzteres war auch das bevorzugte Spiel des Mörders Cho. Ein Beamter sagte aus: „Er war offensichtlich von diesen Spielen und von Waffen besessen.“ Der Junge hatte mit den Spielen ein Jahr lang in der Absicht trainiert, dieses Massaker zu begehen. Während des Verbrechens trug er die schwarze Kleidung und die Maske eines Ninja im Computerspiel. [Siehe Anm. 2]

Die Columbine-Killer Dylan Klebold und Eric Harris wählten den 20. April,

Hitlers Geburtstag, als Datum für ihren geplanten Anschlag. Steinhäuser wählte sich scheinbar den Geburtstag seines Lieblings-Nazis, Rudolph Hess. [Siehe Anm. 3]

## FAZIT

Im Nahen Osten werden radikale Terroristen mit extremen Perversionen der islamischen Religion rekrutiert. In den USA und Westeuropa sind Videospiele die Religion der Terroristen. Der Aufwand an Produktion, Werbung und sonstiger Bekanntmachung dieser Spiele durch Bill Gates, Rupert Murdoch, Sony Company, Wired Magazine etc. beweist eindeutig, daß die satanischen Auswirkungen beabsichtigt sind. Worauf laufen all diese Spiele heutzutage hinaus? Selbstmord? Die eigenen Freunde umzubringen? Oder erst die Mitschüler und dann sich selbst umzubringen?

Wenn wir MySpace, Facebook und all diese Computerspiele nicht loswerden, wird unsere Gesellschaft nicht überleben können; und darüber könnten sich nur Terroristen freuen.

## ANMERKUNGEN:

1. Der frühere Oberstleutnant Psychologieprofessor David Grossman ist Experte für Mordsimulatoren und hat zu dem Thema zwei Bücher verfaßt: „On Killing. The Psychological Costs of Learning to Kill in War and Society“ und „Stop Teaching Our Kids to Kill“. Das erste ist Pflichtlektüre für Militär- und Polizeispezialisten an der Militärakademie West Point und den Ausbildungseinrichtungen von US-Luftwaffe, Marine sowie FBI. Auch Friedensstudien von Kirchen und Universitäten beziehen sich darauf.
2. Steinhäuser hörte erst zu schießen auf, als er einen der Lehrer erkannte, den er zu töten im Begriff war. Er zog sich die Maske vom Kopf, darauf sagte der Lehrer zu ihm, „Robert, wenn du jetzt abdrücken willst, dann sieh mir dabei in die Augen.“ In dieser Situation, die in einem der Mordsimulatoren nie vorkommt, erwiderte er: „Nein, Herr Heise, für heute reicht’s.“ Kurz darauf nahm er sich das Leben. In all den Fällen, bei denen die Täter entweder überlebten oder für einen Moment zu sich kamen, wurde deutlich, daß sie unter dem Einfluß einer fremden Kraft standen.
3. Die Nazi-Verbindungen dieser Mörder gehört mit „zum Programm“ und finden sich entweder implizit, durch täglich trainierten Massenmord am Bildschirm, oder auch explizit in den Subkulturen der Firmen wie *id Software*.



# Verbot von Killer- Computerspielen und Internet-Gewalt!

Von Helga Zepp-LaRouche,  
Bundesvorsitzende der Bürgerrechtsbewegung Solidarität

Nachdem sich in der letzten Zeit die Schreckensnachrichten über jugendliche Amokläufer, die Mitschüler und Lehrer erschießen, jugendliche Scharfschützen, die unbekannte Opfer umbringen, und junge psychopathische Mörder, die andere Menschen nach perversen Filmvorlagen ums Leben bringen, in dramatischer Weise häufen, müssen dringend adäquate Gesetze beschlossen werden, die die Produktion und den Vertrieb gewaltverherrlichender Computerspiele sowie die Nutzung des Internets zur Verbreitung von gewaltverherrlichenden Stoffen verbietet und unter Strafe stellt.

Nun endlich kam die Gesellschaft für wissenschaftliche Gesprächspsychotherapie e.V. (GwG) mit der Forderung nach einem Totalverbot dieser Computerspiele heraus. Eine Vertreterin der Gesellschaft erklärte, die „Killerspiele sind wie Landminen für die Seele“. Und die GwG fordert, daß die Politiker handeln, „bevor eine ganze Generation von Kindern und Jugendlichen vom Strudel der Gewalt mitgezogen wird.“ Unglücklicherweise ist dies bereits geschehen.

Denn schon 1972, also vor 35 Jahren (!), erklärten der damalige amerikanische Gesundheitsminister sowie die amerikanische Gesellschaft der Psychiater, daß es einen eindeutigen Zusammenhang zwischen Gewalt in den Medien und Gewalt bei Kindern und Jugendlichen gibt. Und in so gut wie jedem Fall, in dem Jugendliche ihre Mitschüler und Lehrer mit großer Zielfertigkeit umbrachten, ließ sich eine Abhängigkeit von Gewaltvideos und gewaltverherrlichenden Internetseiten nachweisen. Es ist leider so, daß bereits ein großer Teil von zwei Generationen von Kindern und Jugendlichen ungeschützt der Verbreitung dieser geist- und seelötönden „Unterhaltung“ ausgesetzt worden ist.

Die kommerziellen Killervideos sind aus deren militärischer Vorlage,

den bei der US-Armee verwendeten Tötungssimulatoren entstanden, mit denen die natürliche Tötungshemmung der Soldaten abgebaut werden sollte. Genau das tun auch die Videospiele, sie machen aus dem Töten einen konditionierten Reflex. Die Verwendung der Mordsimulatoren beim militärischen Training entspricht der bestialischen Konzeption der Legionärsarmee, wie sie von Samuel Huntington in seinem Buch *The Soldier and the State* dargestellt wurde, wo es darauf ankommt, Soldaten zu willenlosen Befehlsempfängern auszubilden, die nie die ihnen erteilten Befehle hinterfragen.

Wenn eine solche Konzeption schon in der Armee barbarisch ist, dann ist sie für Kinder und Jugendliche, die emotional noch viel verwundbarer sind, eine absolute Katastrophe. Das Resultat sind Kinder und Jugendliche, die emotional völlig verkrüppelt sind, die lediglich Aggression aus-

drücken können, und denen das den Menschen auszeichnende Empfindungsvermögen und die Fähigkeit, Mitleid zu empfinden, vollkommen abhanden gekommen ist. In den schlimmsten Fällen werden sie autistisch oder eben zu Mördern.

Der EU-Ausschuß für „Menschenrechte in der Internet-Gesellschaft“ fühlt sich für diesen Bereich zuständig, hat es aber bisher versäumt, gültige Richtlinien für Verbot und strafrechtliche Ahndung dieser gewaltverherrlichenden Videospiele und Internetseiten zu erlassen. Wenn die Verantwortlichen es versäumen, die Kinder und Jugendlichen zu schützen, machen sie sich selbst der Verletzung der Menschenrechte schuldig. Wir fordern ein sofortiges Verbot von Killervideos und eine wirksame Blockierung der besagten Internetseiten!

## Sie wollen wissen, was läuft...



Helga Zepp-LaRouche diskutiert mit Mitgliedern der LaRouche-Jugendbewegung die Hintergründe der gegenwärtigen strategischen Situation. Das wichtigste Element zur Lösung der Krise ist die Bewegung, die wir aufbauen. Senden Sie per Email Ihre Frage ein und nehmen Sie an der Diskussion aktiv teil !

**Jeden Mittwoch live, von 19 bis 20 Uhr  
auf [www.bueso.de](http://www.bueso.de)**

**Fragen an: [radio@bueso.de](mailto:radio@bueso.de)**