

## PRESSEMITTEILUNG

### Keine Videospiel-Software für die Ausbildung zum Krieg!

**Protestaktion bei der Vergabe des „Deutschen Computerspielpreises“ in Berlin: Militäregegner starten Kampagne gegen die Zusammenarbeit des deutschen Videospiel-Herstellers „Crytek“ mit der Rüstungsindustrie.**

„Make Games – Not War“, stand am Mittwochabend auf einem Transparent am Berliner Westhafen. Damit demonstrierten Aktivistinnen und Aktivisten der „Deutschen Friedensgesellschaft – Vereinigte KriegsdienstgegnerInnen“ (DFG-VK) gegen die Zusammenarbeit des Videospiel-Herstellers „Crytek“ mit Rüstungsunternehmen. Ein als eine Videospieldfigur verkleideter Aktivist zerbrach dabei symbolisch ein Plastik-Gewehr (frei verwendbare Fotos von der Aktion gibt es [hier](#)).

Anlass für die Aktion am Hafen war die Vergabe des „Deutschen Computerspielpreises“ im dortigen Event-Center: „Ein Videospiel-Hersteller, der mit Firmen kooperiert, die das Militär ausrüsten, sollte nicht noch eine Auszeichnung und Preisgeld erhalten“, erklärte Michael Schulze von Glaßer, stellvertretender politischer Geschäftsführer der DFG-VK. Frank Brendle vom Berliner Landesverband der DFG-VK ergänzte: „Crytek‘ sollte auf die Zusammenarbeit mit Rüstungsbetrieben verzichten, denn sonst klebt nicht nur virtuelles, sondern richtiges Blut an den Fingern von Angestellten, aber letztlich auch Kunden“ (ein Hintergrundvideo zur Kampagne gibt es [hier auf dem DFG-VK-YouTube-Kanal](#)).

Die Militäregegner kritisieren, dass „Crytek“ mit seiner Software – der so genannten „CryEngine“ – nicht nur virtuelle Videospiel-Welten baut, sondern die Software auch an Rüstungsunternehmen verkauft, die damit Schieß- und Trainingssimulatoren für das reale Militär ausstatten: „Die US-Army bereitet ihre Soldatinnen und Soldaten beispielsweise mit Simulatoren auf Einsätze vor, auf denen die Software von ‚Crytek‘ läuft“, so Michael Schulze von Glaßer. Der Rüstungshersteller „Thales“ produziert mit der Software des in Frankfurt beheimateten Videospiel-Unternehmens gerade den Schießsimulator „SAGITTARIUS Evolution“ für die Bundeswehr. Der Kriegsschiffsbauer „ThyssenKrupp Marine Systems“ nutzt die „CryEngine“ wiederum für ein „Virtual Ship Training and Information System“, um die Besatzung von U-Booten auf Einsätze vorzubereiten. „Wir würden gerne mit ‚Crytek‘ über seinen Software-Verkauf an das Militär diskutieren, sie haben bisher aber nie auf unsere Briefe und Anfragen reagiert“, bedauert Schulze von Glaßer.

Bei der Kampagne gehe es ausdrücklich nicht darum irgendwelche Spiele zu verbieten oder „Crytek“ als Unternehmen zu schaden. „Wir wollen nur nicht, dass ein Videospiel-Unternehmen, deren Produkte wir kaufen, mit Rüstungsunternehmen kooperiert und dabei hilft, Soldatinnen und Soldaten auch für völkerrechtswidrige Einsätze auszubilden“, so Schulze von Glaßer.

**Für weitere Informationen besuchen Sie bitte die Kampagnenseite [www.CRYTEK.DFG-VK.de](http://www.CRYTEK.DFG-VK.de) oder nehmen für Interviews oder bei Nachfragen jederzeit telefonisch unter 0176/23575236 oder per E-Mail unter [svg@dfg-vk.de](mailto:svg@dfg-vk.de) Kontakt auf!**

*Michael Schulze von Glaßer, Berlin/Stuttgart, den 27. April 2017*