

Nie mehr pelziger Käse!

Unter Lebensgefahr haben uns Undercover-Agenten die streng geheime Ursprungsfassung des »Kölner Aufrufs gegen Computergewalt« zugespield.

Wie kommen die Pizzen in die Mägen - und in die Herzen?

1. Jugendliche sind bäh!

Hören Sie uns auf mit der Jugend von heute! Längst ist wissenschaftlich nachgewiesen, dass die nichts taugt (Pisa-Studie). Und jetzt hocken diese Grobluschen auch noch fast 25 Stunden pro Tag vor ihren „Computern“ herum! Dabei belegt das Gebrabbel der Nachbars-Oma doch zweifelsfrei, dass in diesen Teufelskisten winzige Zauberer hausen, die unschuldige Kinderseelen fressen (die Oma ist nur manchmal etwas lustig im Kopf, weil ihr mal jemand einen Stein dagegen geworfen hat).

2. Spiele sind noch bäh!

Und was machen die Kinder an ihren „Computern“? Sie spielen! Menschenskind, in unserer Zeit sind wir zum Spielen noch an die frische Luft gegangen, zum Beispiel um die Nachbars-Oma mit Steinen zu bewerfen. Und wenn wir uns an Feiertagen mal an einen „Computer“ gesetzt haben, dann um Hetzschriften zu verfassen, wie es sich für aufrichtige und hasserfüllte Bürger gehört.

Computerspiele hingegen werden von Kindersklaven in malayischen Dschungelcamps aus Giftmüll gekloppt und sind das personifizierte Böse, wie die Forschungen von Prof. Dr. Freya Funden stichhaltig beweisen. „Hey, das ist doch Freya Funden!“, riefen wir vor Glück und Kölsch entrückt, als wir durch die Studie blättern.



„Jaha, mich gibt's wirklich!“

Prof. Dr. Freya Funden in ihrer Studie „Warum Computerspiele das Böse sind und 99 weitere Wahrheiten (gelogen).“

3. Killerspiele sind am bähsten!

Jawoll, wir meinen „am bähsten“ und nicht „am besten“, denn Killerspiele sind schlimm, echt grausam. Die Politik definiert „Killerspiele“ rechtsverbindlich als „So Spiele halt, in denen man irgendwas macht“. Zum Beispiel das Spiel „Fifa 09“, in dem Sie als geisteskranker Müllmann kleine Kuscheelhäschen mit Spaghettizangen kneifen! Oder das Spiel „Abenteuer auf dem Reiterhof“, in dem Sie als Atom-Raubritter zeitreisende Vampirzombies mit Kettensägen bewerfen! Du liebe Zeit, fürchterlich!

4. Wenn's nur das wäre!

Doch das ist längst nicht alles! Killerspiele lassen den Kühlschrank offen, sodass der Käse pelzig wird und es sechs Wochen lang rausstinkt! Killerspiele schwanken nachts stockdicht aus der Kneipe und grölen unter Ihrem Fenster herum! Killerspiele mischen Speckstückchen in den vegetarischen Kartoffelsalat! Killerspiele rauchen im Nichtraucherbereich des Bahnhofs (im Raucherbereich rauchen sie nicht, aber das stört keinen)! Killerspiele übertragen Fußpilz, Pest und Hühneraugen! Killerspiele parken quer über zwei Parkplätze! Killerspiele finden den Welthunger „nicht so schlimm“! Killerspiele handeln mit zwielichtigen US-Hypothekenderivaten! Killerspiele rufen Sie mitten in der Nacht an und fragen, ob Sie sie aus Bottrop-Kirchhellen (Stadtteil Ekel) abholen können, weil sie ihr Auto an eine Eiche (oder war's eine Buche?) gesetzt haben! Killerspiele vernachlässigen die Kinder von Britney Spears! Killerspiele verzögern Duke Nukem Forever! Killerspiele holzen den Regenwald ab!

Killerspiele! Haben! Die! Atombombe!

5. Die Sache reicht bis ganz nach oben, Mulder!

Und wer steckt dahinter? Eine weltweite Verschwörung des industriell-militärisch-medialen Komplexes! Wir wissen zwar nicht, was das ist, aber es klingt schön böse, oder? Fakt ist, dass die Computerspieleindustrie Hand in Hand mit der Lebensmittelindustrie arbeitet. Denn was essen Spieler? Tütennudeln, Kartoffelchips und Fertigpizzen! Fertigpizzen! Dabei weiß doch jeder, dass die aus alten Autoreifen gestanzt werden! Diese Verschwörung wird von Bossen aus Wirtschaft, Politik und Müllabfuhr gedeckt! Wer das leugnet, ist doof!

Wir lassen nicht zu:

- dass der Käse im Kühlschrank pelzig wird;
- dass die Mägen unserer Kinder vergiftet werden.

Wir fordern:

- dass die Spiele dahin gehen, wo sich niemand über sie aufregt (beliebiges anderes Land, z.B. Disneyland).

Unterzeichner:

Der Stammtisch von „Uschis Bierstüberl“, Köln-Porz

GR

GameStar-Fotoroman Folge 115: Puppentheater

Wenn es Nacht wird im Verlag, dann kriechen die bösen Kuscheeltiere der GameStar-Redakteure unter den Schreibtischen hervor und ... plaudern.

