

2156/J XX.GP

des Abgeordneten Kampichler
und Kollegen
an die Bundesministerin für Frauenangelegenheiten und Verbraucherschutz
betreffend die Gefährlichkeit von Virtual-Reality-Spielen und Cyberhelmen

Virtual-Reality-Spiele liegen voll im Trend der Zeit und werden über kurz oder lang ähnlich flächendeckend wie Computerspiele in die österreichischen Kinderzimmer einziehen. Doch immer mehr Computerexperten warnen vor den Nebenwirkungen dieser verlockenden Chance, in virtuelle Welten einzutauchen. Seekrankheit, Sehstörungen, Übelkeit, Flashbacks, Orientierungsschwierigkeiten und Gleichgewichtsstörungen können die Folge sein. Ein weiterer Kritikpunkt an den Virtual-Reality-Spielen ist die geringe Hemmschwelle der Kinder und Jugendlichen, mit der sie nach dem Benutzen der Spiele in den Alltag gehen. Bekannterweise können Kinder noch schwerer als Erwachsene zwischen realer und virtueller Welt unterscheiden: In der digitalen Welt wird ohne mit der Wimper zu zucken auf den Knopf gedrückt und jemand erschossen, und der Umgang mit Aggression und Gewalt extrem verharmlost. Gewaltspiele wie "Doom", "Doom II" oder "Heretics" stehen in der österreichischen Verkaufshitparade an der Spitze, in Deutschland hingegen sind sie indiziert.

Die unterzeichneten Abgeordneten richten daher an die Bundesministerin für Frauenangelegenheiten und Verbraucherschutz nachstehende

A n f r a g e :

- 1) Sind Ihnen die Auswirkungen von Virtual-Reality-Spielen und Cyberhelmen auf die Benutzer bekannt? Wenn ja, was werden Sie dagegen unternehmen?
- 2) Werden sie als Bundesministerin für Verbraucherschutz die potentiellen Käufer explizit auf die Gefahren derartiger Computerspiele aufmerksam machen?
- 3) Halten Sie es generell für sinnvoll, daß Virtual-Reality-Spiele in den Verkauf gelangen?