



BUNDESMINISTERIUM FÜR UNTERRICHT UND KULTURELLE ANGELEGENHEITEN

A-1014 Wien, Minoritenplatz 5 - Telefon (0222) 531 20-0

GZ 10.000/65-Parl/95

Wien, 7. August 1995

Herrn Präsidenten
des Nationalrates
Univ. Prof. Dr. Heinz FISCHER

XIX. GP-NR
1341 /AB
1995 -08- 09

Parlament
1017 Wien

zu 1341 **19**

Die schriftliche parlamentarische Anfrage Nr.1341/J-NR/1995 betreffend jugendgefährdende Videospiele, die die Abgeordneten Edeltraud Gatterer und KollegInnen am 22. Juni 1995 an mich richteten, wird wie folgt beantwortet:

Prinzipiell besteht in bezug auf den Jugendschutz ein Spannungsverhältnis zwischen der "Nutzung von Medien" und dem "Schutz vor Medien". Dieses Spannungsverhältnis kommt sehr nachdrücklich in Artikel 17 lit. e) des auch von Österreich ratifizierten UN-Übereinkommens über die Rechte des Kindes zum Vorschein, wo nämlich einerseits die Vertragsstaaten zur Erarbeitung geeigneter Richtlinien zum Schutz des Kindes vor nachteiligen Einflüssen durch Medienkonsum verpflichtet, andererseits aber aufgefordert werden, diese Schutzmaßnahmen nicht so eng zu fassen, daß damit auch auf die positiven Wirkungen des Medienkonsums etwa im Bereich der Sprachentwicklung, der Vermittlung sozialer Normen, der politischen Orientierung usw. verzichtet werden würde. Darüber hinaus engen verfassungsrechtliche Grundsätze und Überlegungen den Spielraum für Maßnahmen gegen eine Verbreitung von Gewaltdarstellungen und sonstigen jugendgefährdenden Medieninhalten von vornherein deutlich ein. Aus diesen Gründen war man bisher der Meinung, daß mit den schon vorhandenen bundes- und landesgesetzlichen Rechtsvorschriften wie Rundfunkgesetz, Fernmeldegesetz, Gewerbeordnung, Pornographiegesetz und den Jugendschutzgesetzen der Länder das Auslangen gefunden werden könnte. Außerdem war man auch offenbar der Meinung, daß ein absolutes (also auch für Erwachsene wirksames) Verkehrsverbot für extreme Gewaltvideos und Videospiele nur zur Etablierung eines Schwarzmarktes führen würde. Auch der Nationalrat selbst wollte offenbar bisher nicht

- 2 -

zur "ultima ratio" der strafrechtlichen Sanktionierung des Handels und der Verbreitung von gewaltverherrlichenden Videos und Videospiele greifen, denn in seiner einstimmigen EntschlieÙung vom 14. Dezember 1987 (E 33-NR/XVII.GP) hat er zum Ausdruck gebracht, "daÙ auÙerstrafrechtliche MaÙnahmen (Selbstbeschränkung des Handels etc.) zusätzliche Verbotsnormen, die in ihrem Vollzug problematisch sind, verzichtbar machen sollten".

1. Gibt es in Österreich eine Prüfstelle für jugendgefährdende Schriften und Medien, also auch für Videospiele?

Antwort:

Es gibt in Österreich keine Prüfstelle für jugendgefährdende Schriften und Medien.

2. Gibt es in Österreich einen Index für jugendgefährdende Videospiele?

Antwort:

Es gibt in Österreich keinen Index für jugendgefährdende Videospiele.

3. Sind gewaltverherrlichende Videospiele mit Folter- und Hinrichtungsszenen wie Mortal Combat II in Österreich auf dem Markt frei erhältlich?

Antwort:

Das Spiel Mortal Combat II ist in drei Varianten (für Spielkonsolen, auf Disketten, auf CD-ROM) frei am Markt erhältlich.

- 3 -

4. Welche Maßnahmen werden Sie in Ihrem Ministerium setzen, um Jugendliche und Eltern in Bezug auf gewaltverherrlichende Videospiele aufzuklären?

Antwort:

Im Zusammenhang mit der Problematik gewaltverherrlichender Video- bzw. Computerspiele wurden in den letzten Jahren seitens des BMUK mehrere Initiativen gesetzt und Projekte durchgeführt.

Ziel all dieser Aktivitäten ist es, dem passiven Medienkonsum entgegenzuwirken und zu einem reflektierten und eigenverantwortlichen Umgang mit den neuen Medien anzuregen. Eine negative Indizierung nach Vorbild der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften in Deutschland (sie wird nur auf Antrag tätig) halte ich aus mehreren Gründen für nicht zielführend:

Gewaltverherrlichende Computerspiele werden in der Regel von den Jugendlichen nicht käuflich erworben, sondern in Form von Raubkopien verbreitet. Ein Verkaufsverbot wirkt sich daher auf die Verbreitung der Spiele nur sehr bedingt aus. Eventuell sinnvoll wäre ein Verkaufsverbot bei den nicht kopierbaren "Konsolenspielen bzw. Videospiele" im Hinblick darauf, daß diese Spiele vor allem von einer jüngeren Zielgruppe gespielt werden. Wenn ein Spiel auf einer Indizierungsliste aufscheint, muß man auch in Betracht ziehen, daß dessen Attraktivität dadurch erfahrungsgemäß erhöht wird.

Daher müssen Maßnahmen von institutioneller Seite darauf abzielen, positive Alternativen zu bieten, Empfehlungen abzugeben und über die Wirkungsmechanismen - die Chancen aber auch die Gefahren der neuen Medien - zu informieren.

In diesem Sinne wurden mehrere Broschüren erstellt und LehrerInnen und Eltern kostenlos zur Verfügung gestellt:

- 4 -

Informationsmappe: Mißbrauch moderner Kommunikations- und Informationstechnologien

Hg. BMUK, Wien 1993

Diese Broschüre ist u.a. dem Thema "Computerspiele mit neonazistischem Inhalt" gewidmet.

Vorschläge für den Unterricht zum Thema Computerspiele

Hg. BMUK, Wien 1993

Diese Broschüre enthält konkrete Anregungen für eine Auseinandersetzung mit dem Thema Computerspiele in der Schule.

Computerspielebox. Empfehlenswerte Computerspiele.

Hg. BMUK, Wien 1994 (in Zusammenarbeit mit der Arbeitsgemeinschaft Computer & Spiel in Linz)

Neben allgemeinen Informationen zum Thema (Auswirkungen auf das Verhalten, Gesundheitsgefährdung etc.) werden in dieser Broschüre empfehlenswerte Computerspiele beschrieben und beurteilt.

Bereits 1993 wurde im Auftrag des BMUK von der Arbeitsgemeinschaft Computer & Spiel das Projekt "Die Welt der Computerspiele" durchgeführt. Neben der Sammlung von Informationsmaterialien wurden Kriterien für die positive Bewertung von Computerspielen erarbeitet und eine Informations- und Servicestelle eingerichtet.

Seit Oktober 1994 betreibt das Projektzentrum "Compäd" im Auftrag des BMUK eine Telefon-Hotline zum Thema Computerspiele. Hier können Informationen über Computerspiele (Tips und Anregungen für den Einsatz im Unterricht, Kaufberatung für interessierte Eltern, Hinweise auf weiterführende Literatur u.a.) eingeholt werden.

Im Rahmen des Projekts Black Board - Netzwerk für Schule und Bildung stehen in der Mailbox "Black Board" InteressentInnen ebenfalls umfassende Informationen zum Thema Computerspiele zur Verfügung.

- 5 -

Weiters wird derzeit im Auftrag meines Ressorts eine Broschüre zum Thema "Geschlechtsspezifische Aspekte des Computerspielens" erstellt.

Zusammenfassend wird festgestellt, daß die Aktivitäten zum Thema "Computerspiele" auch in Zukunft fortgesetzt werden, wobei vor allem die Vernetzung bestehender Initiativen und eine Kooperation aller mit dem Thema befaßten Institutionen und Einrichtungen (BMJF, Arbeiterkammer etc.) angestrebt wird.

Die Bundesministerin:

