

**II-9123 der Beilagen zu den Stenographischen Protokollen
des Nationalrates XVIII. Gesetzgebungsperiode**



BUNDESMINISTERIUM FÜR UNTERRICHT UND KUNST

GZ 10.000/8-Parl/93

Wien, 17. März 1993

Herrn Präsidenten
des Nationalrates
Dr. Heinz FISCHER

Parlament
1017 Wien

4090 IAB

1993-03-17

zu 4143 J

Die schriftliche parlamentarische Anfrage Nr.4143/J-NR/93,
betreffend Gewaltdarstellung in Medien, die die Abgeordneten
Ingrid Tichy-Schreder und Kollegen am 20. Jänner 1993 an mich
richteten, beehre ich mich wie folgt zu beantworten:

1. Sind Ihnen Studien bekannt, die diese Wirkung von passivem
Gewaltkonsum in Medien bei Jugendlichen untersuchen?

Antwort:

Eine umfassende Studie des Österreichischen Institutes für
Berufsbildungsforschung (ÖIBF) mit dem Titel: "Die Wirkung von
Gewaltdarstellungen auf österreichische Kinder und Jugendliche"
wurde im Rahmen der Linzer Mediengespräche 1988 vorgestellt.
Zwei Werke zu diesem Thema seien aus den zahlreichen Publika-
tionen herausgegriffen;

- .) Michael Kunczik: "Gewalt und Medien", 1987.
- .) Fritz Hausjell: Die Welle ist nicht vorbei. Erste Ergebnisse
einer empirischen Studie über neonazistische Computerspiele in
Österreich, in; Jürgen Maaß/Christian Schartner (Hrsg.):
Computerspiele - (Un)heile Welt der Jugendlichen, München 1993,
S 95-106; siehe Beilage.

- 2 -

2. Wenn ja, welche und was sind deren Ergebnisse?Antwort:

Aus der Fachliteratur lassen sich folgende Gewaltwirkungshypothesen erkennen:

-- Katharsishypothese: Ein Mensch, der Gewalt und Brutalität im Medium ansieht und miterlebt, hat es nicht mehr nötig, selbst eine brutale Handlung zu begehen; die mediale Wirkung von Gewalt verhindere somit aggressives Verhalten in der Realität.

-- Stimulationshypothese: Durch das Ansehen von Gewalt wird der Zuschauer angeregt, diese nachzuahmen.

-- Inhibitionshypothese: Die Darstellung von Gewalt aktiviert so viel Angst im Zuschauer, daß ihn dies von der realen Aggression abhält.

-- Habitualisierungshypothese: Die ständige Konfrontation mit Gewalt führt zu einem Gewöhnungseffekt - man lernt, Gewalt als Mittel der Durchsetzung von Wünschen als normal zu empfinden.

Bereits die einander widersprechenden Hypothesen zeigen, wie schwierig es ist, in einem Geflecht von zahlreichen Variablen, wie lebensgeschichtliche, kulturelle, soziale und situative Faktoren zu eindeutigen Ergebnissen zu gelangen.

Die Studie des ÖIBF sieht

".... zweierlei idealtypische Gewaltmilieus:

1) ein hoher Grad aktiver und passiver, medialer wie realer Gewalterfahrungen, eine höhere Bereitschaft Gewalt zu akzeptieren routinierterer, kompetenterer, aber auch gleichgültigerer Umgang mit Gewalt Gewalt ist Teil des Alltags,

- 3 -

wird als solcher interpretiert und verarbeitet, wird aber auch aufgesucht, eben um die diesbezügliche Kompetenz zu verbessern.

2) wenig Erfahrungen mit realer oder medialer Gewalt ... sie wird eher abgelehnt:"

Die beiden Gewaltmilieuformen werden drei unterscheidbaren Faktoren zugeschrieben:

a) dem Geschlecht: Milieu 1) männlich, Milieu 2) weiblich

b) dem Alter: mit wachsendem Alter werden Gewalterfahrungen gesammelt. "Gewaltkompetenz" = Lebenserfahrung

c) Erziehungsstil: "Die (moralische) Bewertung vor allem von körperlicher Gewalt ist schichtspezifisch und schlägt sich daher in verschiedenen Erziehungsstilen nieder. In gebildeteren, bevorzugten Sozialgruppen wird (die Anwendung von) Gewalt eher und expliziter diskriminiert als in weniger gebildeten, benachteiligten Sozialgruppen, wobei mit der Legitimation dann z.B. auch der Zugang der Heranwachsenden zum Bildschirm 'reguliert' wird."

Vor dem Hintergrund dieses sehr groben und skizzenartigen Interpretationsversuchs wird klar, daß z.B. die Aussage: "Durch den häufigen passiven Konsum von Gewalttaten gerade bei Jugendlichen wird die Hemmschwelle gegenüber Grausamkeiten herabgesetzt", in dieser Form solange nicht akzeptabel ist, solange nicht die kulturellen, sozialisatorischen und funktionalen Rahmenbedingungen mitbedacht werden.

- 4 -

3. Welche Maßnahmen werden Sie setzen, um die Verbreitung von Brutalvideos und Brutalvideospiele zu beschränken bzw. zu verhindern?

Antwort:

Die Auseinandersetzung mit dem Mißbrauch moderner Kommunikations- und Informationstechnologien findet schon seit längerem statt. In diesem Zusammenhang wurde im Rahmen einer interministeriellen Arbeitsgruppe (BMUK, BMWF, BMI) eine Anfrage bezüglich der rechtlichen Seite des politischen Mißbrauchs neuer Technologien an das Justizministerium gestellt. Eine detaillierte Antwort des Herrn Bundesministers Michalek liegt mittlerweile vor.

Im Rahmen eines Erlasses wurden die Schulen über den Status quo informiert, und InteressentInnen können eine **Informationsbroschüre "Mißbrauch moderner Kommunikations- und Informationstechnologien"** kostenlos anfordern.

Die Broschüre enthält die Stellungnahme des Herrn Bundesministers Michalek, einen Bericht über den politischen Mißbrauch von Mailboxsystemen durch rechtsradikale Kreise, einen Pressepiegel zum Thema, Protokolle und Bildschirmdarstellungen aus Spielen mit neonazistischem Inhalt, eine Literaturliste sowie eine Liste von Spielen mit neonazistischem Inhalt.

Eine bisherige Auflage von ca. 750 Stück beweist, daß bei den PädagogInnen starkes Informationsbedürfnis im Hinblick auf die Problematik besteht, die Nachfrage und das Feedback in Gesprächen mit LehrerInnen bestätigt die positive Reaktion auf effiziente Aufklärungsarbeit in diesem Zusammenhang.

- 5 -

Im Laufe des Jahres 1992 wurde ein Kreis von Kontaktpersonen (WissenschaftlerInnen, VertreterInnen diverser Institutionen, engagierte PädagogInnen) aufgebaut, der sich im Juli 1992 als **Arbeitsgruppe** zum Thema **"Computerspiele mit neonazistischem bzw. gewaltverherrlichendem Inhalt"** konstituierte.

Aus diesem Arbeitskreis sind eine Reihe von Ideen für mögliche Gegenstrategien hervorgegangen. Die Umsetzung verschiedener Konzepte erfolgt in mehreren Initiativen, welche teilweise gemeinsam mit anderen Institutionen für 1993 bzw. 1994 geplant sind:

Es liegt zur Zeit ein Offert der "Arbeitsgemeinschaft Computer und Spiel (ACOS)" aus Linz zum Thema **"Die Welt der Computerspiele; Strukturierung vorhandener Informationsquellen und Konzeption einer Info- und Servicestelle"** vor.

Hauptzielrichtung des Projekts ist die Konzeption und längerfristig die Errichtung einer österreichweiten Informations- und Servicestelle in Sachen "Computerspiele". Neben der Sammlung und Dokumentation vorhandenen Materials (Spiele, Literatur etc.) sollen auch Evaluationskriterien für Computerspiele erarbeitet werden.

Gemeinsam mit dem Österreichischen Kulturservice wird derzeit ein **Wettbewerb** mit dem Titel **"Gewalt im Computerspiel"** konzipiert. Ziel des Wettbewerbs ist eine fächerübergreifende Auseinandersetzung mit dem Thema, wobei die Arbeiten in drei Kategorien eingereicht werden können: 1) Drehbuch und Entwurf, 2) Demo-Spiel, 3) fertiges Spiel. Die von einer Fachjury ausgewählten Arbeiten werden voraussichtlich anlässlich der ARS ELECTRONICA im Juni 1994 präsentiert werden.

- 6 -

Durch die aktive Erstellung eines Computerspiels sollen die SchülerInnen Einblick in die Herstellungsmechanismen bekommen. Die Kenntnis dieser Arbeitsschritte soll dann eine emotionale Distanz der SchülerInnen zum Produkt "Computerspiel" bewirken. In Folge können dann auch die Wirkungsmechanismen der Computerspiele analysiert und diskutiert werden.

Weiters wird derzeit ein Konzept erörtert, welches versucht, den **positiven didaktischen Möglichkeiten eines Computerspiels** Rechnung zu tragen. Über das Medium Computerspiel könnten im weitesten Sinne **"demokratiefördernde" Inhalte** transportiert und gewaltfreie Konfliktlösungsstrategien vermittelt werden. Ein derartiges Projekt befindet sich momentan im Planungsstadium.

Im Zusammenhang mit der Verbreitung gewaltverherrlichender Software in diversen Mailboxsystemen und Datennetzen werden laufend stichprobenartige Recherchen durchgeführt, um hinsichtlich der Entwicklungstendenzen in diesen Kommunikationsmedien auf dem laufenden zu bleiben.

Zusammenfassend sei festgestellt, daß neben gezielter Aufklärungs-, Informations- und Servicetätigkeit hinsichtlich der Computerspiele längerfristig der Einsatz von Computerspielen als Medium für die Vermittlung positiver Inhalte in Erwägung gezogen wird.

Abschließend darf festgestellt werden, daß diverse wissenschaftliche Studien hinsichtlich der Wirkung von Computerspielen zu widersprüchlichen Ergebnissen gelangen, die etwa denen im Zusammenhang mit gewaltverherrlichenden Filmen entsprechen. Eines scheint jedoch erwiesen zu sein:

- 7 -

Fatale Auswirkungen auf Psyche und Verhalten sind dort zu befürchten, wo aufgrund des sozialen Umfelds und der persönlichen Geschichte des Betroffenen der Grundstein für bestimmte Verhaltensweisen schon vorher gelegt wurde. Gewalt als probates Mittel zur Konfliktlösung wird vor allem dann verinnerlicht, wenn im realen Leben nichts anders vorgelebt wird. Hier tritt schließlich auch eine Wirkungsverstärkung durch gewaltverherrlichende Software ein.

In diesem Sinne kann eine Indizierung gewaltverherrlichender Spiele keine Lösung für das Problem darstellen. Ebenso ist es praktisch unmöglich zu verhindern, daß Spiele mit gewaltverherrlichendem Inhalt in Umlauf geraten.

Voraussetzung für eine kritische Distanzierung von derartigen Spielen wäre eine Ablehnung bestimmter Verhaltensmuster an sich. Dort wo auch im Alltag, in der Familie und Schule, eine demokratische Grundhaltung vorgelebt und Konflikte gewaltfrei gelöst werden, kann sich jenes kritische Potential entfalten, welches gegen die negative Wirkung der Computerspiele immun macht.

4. Welche Maßnahmen könnten Sie sich vorstellen, um die gehäufte Darstellung von Gewalt in Fernsehprogrammen einzuschränken?

Antwort:

Da es keine Zensur gibt, liegt die Programmgestaltung in der Verantwortung der jeweiligen Fernsehanstalt.

- 8 -

Der Hörer-Seher-Beirat müßte deshalb der Geschäftsleitung des ORF nahelegen, Filme mit Gewaltdarstellung nicht in das Fernsehprogramm aufzunehmen. Im Zeitalter des Kabelfernsehens bzw. der Satellitenübertragungen sollte dieses Thema aber vor allem auf internationaler Ebene entsprechende Beachtung finden. Es muß in diesem Zusammenhang jedoch betont werden, daß es trotz aller Bemühungen nie ganz zu verhindern sein wird, daß sogenannte "Brutalvideos" in Umlauf geraten.

Das Bundesministerium für Unterricht und Kunst steht in diesem Zusammenhang auch mit der "Stiftung Lesen" in Mainz in Verbindung.

Seitens des Bundesministeriums für Unterricht und Kunst gibt es darüber hinaus folgende Maßnahmen:

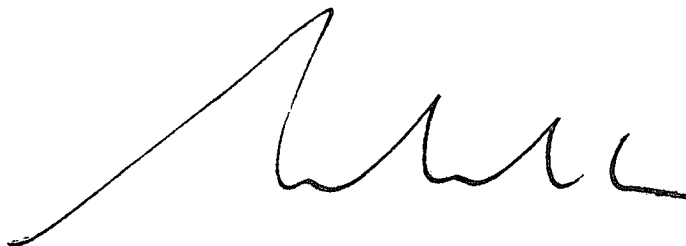
Hilfestellung für Lehrer/innen für den Umgang mit dem Phänomen "Gewalt in den Medien":

Unterrichtsmaterialien mit dem Titel: "Gewalt und Horror in den Medien" mit konkreten Vorschlägen für Gespräche in der Form die verschiedene Zugänge zuläßt, die gesprächsanregend wirkt und die sensibel macht für Empfindungen anderer.

Das Heft 2 der Zeitschrift MEDIENIMPULSE, das allen Schulen zur Verfügung gestellt wurde, beschäftigt sich schwerpunktmäßig mit der Thematik "Gewalt in den Medien".

Im Bereich der Lehrerfortbildung wird im April 1993 eine Pilotveranstaltung "Gewalt und Horror in den Medien" stattfinden.

Beilage

A large, stylized handwritten signature in black ink, consisting of a long, sweeping initial stroke followed by several smaller, connected loops.

Beilage

1

Die Welle ist noch nicht vorbei

Erste Ergebnisse einer empirischen Studie über neonazistische Computer"spiele" in Österreich

von Fritz Hausjell

So wie sich die Nationalsozialisten in den 30er und 40er Jahren moderner Medien bedienten und für ihre Propaganda perfektionierten, so sind auch heute die "Ewiggestrigen" in der Wahl ihrer Mittel durchaus modern. Als Computerspiele unter den Jugendlichen immer stärker zu einer der wesentlichen Freizeitaktivitäten wurden, tauchten alsbald "Spiel"programme auf, die das "Dritte Reich", Hitler und Konzentrationslager zum Inhalt haben. "Clean Germany", "Türkenspiel", "Hitler-Diktator", "Ariertest" und "KZ-Manager" sind die Namen jener perfiden Programme, die dazu beitragen sollen, daß junge Menschen spielerisch Vorurteile einüben, Rassismus in den Kopf bekommen und eine Mordmaschinerie befehligen.

Das Spielen von Computerspielen ist mittlerweile - Anfang der 90er Jahre - unter Österreichs Kindern und Jugendlichen zu einer weit verbreiteten und mitunter zeitaufwendigen Freizeitaktivität geworden. Dies zeigen die ersten Ergebnisse einer kürzlich abgeschlossenen Erhebung¹ unter österreichweit 500 10- bis 19jährigen. Lediglich jeder Fünfte aus dieser Altersgruppe spielt nie am Computer. Burschen tun es zwar noch häufiger als Mädchen, aber der Unterschied unter den Nichtspielern beträgt 19 Prozent: 11 Prozent der Burschen und 30 Prozent der Mädchen sagten gegenüber den Interviewern, sie würden nie Computerspiele einschalten. Allerdings herrschen bei den Intensivspielern kaum Geschlechtsunterschiede:

¹ Erarbeitet wurde die Studie vom Verfasser gemeinsam mit Lisa Ahammer und Andrea Bauer-Mitterlehner, beide Diplomandinnen am Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft der Universität Wien. Die Finanzierung der vom Gallup-Institut (Wien) durchgeführten Erhebung übernahm freundlicherweise das Bundesministerium für Unterricht und Kunst.

38 Prozent der Mädchen und 44 Prozent der Burschen spielen nach eigenen Angaben entweder täglich oder zumindest mehrmals in der Woche diverse Spielprogramme am Computer.

Weiters fällt an den ermittelten Daten auf, daß unter den Jüngeren in der Freizeit häufiger und auch erheblich intensiver Computerspiele auf den eigenen Bildschirm oder den des Vaters, der Mutter oder eines Freundes geholt werden als von den Älteren: Gar 57 Prozent der 10- bis 14jährigen geben an, täglich oder wenigstens mehrmals in der Woche Computerspiele zu spielen, während es bei den 15- bis 19jährigen "nur" 26 Prozent sind. Dies hat zweifellos mehrere Ursachen. Zum einen standen den heute 15- bis 19jährigen vor vier Jahren wesentlich weniger Geräte zur Verfügung, sodaß diese gar nicht die Möglichkeit hatten, Computerspiele laufen zu lassen. Daher wuchsen die heute 15- bis 19jährigen stärker in andere Freizeitaktivitäten hinein, als dies die jüngeren heute tun. Daß ältere heute deutlich weniger häufig Computerspiele betreiben als jüngere liegt aber auch an ihren großteils anderen Lebenssituationen: Sie besuchen zeitaufwendigere berufsbildende höhere Schulen, oder haben als Lehrlinge, Arbeiter, Angestellte und Arbeitslose weniger Zeit und/oder schlechtere finanzielle Verhältnisse als Hauptschüler und Gymnasiasten.

Blickt man auf die Ausbildungs- bzw. Arbeitsverhältnisse der Jugendlichen, so tun sich diese Unterschiede sehr klar auf. Auf die Frage "Wie oft spielst Du Computerspiele?" antworteten 59 Prozent der Volks-, Haupt- und Sonderschüler ab 10 Jahren: "täglich" oder "mehrmals in der Woche", 11 Prozent "einmal in der Woche" und insgesamt 29 Prozent "selten" oder "nie".

Zwar spielen von den Gymnasiasten am Computer insgesamt ebensoviele wie unter den Volks-, Haupt- und Sonderschülern. Aber sie

tun es nach eigenen Angaben deutlich weniger intensiv: täglich oder mehrmals in der Woche insgesamt 39 Prozent, einmal pro Woche 28 Prozent und selten oder nie 34 Prozent.

Jugendliche, die eine BHS, eine Berufsbildende Höhere Schule (Handelsakademie, Höhere Technische Lehranstalt, Höhere Bundeslehranstalt, Handelsschule), besuchen, sind in ihrer Gesamtheit wiederum fast ebenso häufig mit Computerspielen vertraut wie Volks-, Haupt- und Sonderschüler ab 10 Jahren sowie Gymnasiasten. Doch unter den Intensivspielern (d.h. täglich oder mehrmals pro Woche) sind sie fast nur halb so stark vertreten wie etwa die Volks-, Haupt- und Sonderschüler. 31 Prozent der BHS-Schüler deklarieren sich in unserer Erhebung als Intensivspieler, 24 Prozent meinen, etwa einmal die Woche am Computer zu spielen; und immerhin 45 Prozent geben sich selten oder nie Spiele am Computer.

Vor allem am Zeit- und Finanzbudget der Lehrlinge sowie Berufsschüler dürfte es wohl liegen, daß unter diesen im Vergleich "nur" 23 Prozent mehrmals in der Woche bis gelegentlich täglich Computerspiele auf den Bildschirm holen. Weitere 16 Prozent tun es etwa einmal die Woche, 33 Prozent selten und 28 Prozent nie (selten oder nie also zusammen 61 Prozent).

Arbeiter, Angestellte und Arbeitslose sind schließlich nicht nur die wenigsten Computerspiele-Nutzer, es sind unter ihnen auch sehr wenige, die diese Freizeitaktivität oft betreiben. Nur insgesamt 8 Prozent geben an, mehrmals in der Woche bis zum Teil täglich vor einem Computerspiel zu sitzen. 22 Prozent machen es zwar etwa einmal pro Woche, aber 40 Prozent selten und weitere 30 Prozent nie.

Insgesamt hat sich mittlerweile das Spielen am Computer ganz deutlich zu einer Freizeitaktivität entwickelt, die reger als et-

liche andere ausgeübt wird. Auf die eingangs unserer Studie gestellte Frage "Was machst Du in Deiner Freizeit?" erhielten wir folgendes Ergebnis:

Rang	Freizeitaktivität	Sehr oft	Häufig	Manchmal	Nie
2.	Fernsehen	30	44	23	3
17.	Ins Kino gehen	3	12	56	29
7.	Computerspiele spielen	17	24	41	18
9.	Videofilme anschauen	10	28	43	19
11.	Videospiele spielen	9	16	29	46
1.	Mit Freunden treffen	42	36	18	3
4.	Radio hören	29	36	29	7
10.	Bücher lesen	14	22	47	18
8.	Zeitungen/Zeitschriften lesen	13	28	45	14
16.	Mich über Politik informieren	4	11	32	54
18.	Kurse besuchen	4	8	24	65
3.	Mit der Familie zusammensein	29	37	27	8
13.	Mitarbeit in einer Jugendgruppe	9	14	17	60
14.	Musikinstrument spielen	8	11	22	59
5.	Sport betreiben	23	33	30	14
19.	Mich politisch engagieren	0	3	19	77
6.	Ausruhen/Nichtstun	15	27	44	14
12.	Basteln	6	19	40	36
15.	Allein spazieren gehen	6	9	30	55
Angaben in %					n=500

Die Reihenfolge der Tabelle entspricht der Abfolge in der Interviewerhebung. Der Rang bezieht sich auf die Summenwerte aus "sehr oft" und "häufig". Computerspiele spielen ist unter den von uns abgefragten 19 Freizeitaktivitäten an 7. Stelle und damit am Über-

gang von ersten zum zweiten Drittel liegend. Unter den auf Medien bezogenen Aktivitäten liegen die Computerspiele als sehr junges Medium nach dem Fernsehen und dem Radio bereits an dritter Stelle bei der Nutzungsintensität.

Vieles unter dem Sammelbegriff "Computerspiele" verdient freilich diesen Namen nicht, denn es geht gehörig oft um Brutalität, um Abschießen, Menschenjagd, um Sexismus - und auch um Rassismus, revisionistische Geschichtsbilder und braunen Ungeist. Zwar spielen Jugendliche am Computer relativ häufig Schach, doch kaum weniger das Gewalttätigkeit einfordernde Spielprogramm "Terminator II". Wer den Film mit Arnold Schwarzenegger kennt, hat in etwa eine Ahnung, worum es dabei geht. Wer den Spezial-Steuerknüppel zu diesem "Spiel" in die Hand nimmt, dessen Ahnung über den "Spiel"-Inhalt wird zur Gewißheit: Es ist der Nachbau einer Handgranate. Rund ein Viertel der Computer-Spiele-Nutzer kennt dieses Programm. Etwa ein Drittel davon spielt den "Terminator II" manchmal oder oft und ein weiteres Fünftel hat ihn früher gespielt, tuts aber heute nicht mehr.

Ähnlich beunruhigend sind die ermittelten Antworten der Jugendlichen auf die Frage, welche neonazistischen Computer"spiele" wie intensiv verbreitet und genutzt werden. In einer längeren Liste von Spielprogramm-Titeln verschiedener Genres wurden sieben Titel neonazistischer Spielprogramme gemischt. Von den 10- bis 19jährigen Computerspiele-Anwendern gab immerhin gut ein Fünftel (21%) an, wenigstens eines der braunen Programme zu kennen. Immerhin noch jeder siebente bis achte Computerspieler (13,5%) gibt sich wenigstens eines davon manchmal oder oft am Bildschirm, wobei von jenen fast alle zumindest eines dieser einschlägigen Programme

selbst auf Diskette besitzen; es sind dies 12 Prozent derjenigen, die überhaupt am Computer spielen.

Bezogen auf alle Jugendlichen im Alter zwischen 10 und 19 Jahren, also auch auf jene, die nie am Computer Spiele laufen haben, schaltet immer noch etwa jeder neunte (11%) manchmal oder oft ein neonazistisches Computer"spiel" ein und schlüpft beispielsweise in die Rolle eines "KZ-Managers", dessen Aufgabe darin besteht, möglichst effizient ein Konzentrationslager "für" Türken zu betreiben, also möglichst viele Türken am Bildschirm zu ermorden.

Da von den Kindern und Jugendlichen, die wenigstens eines dieser grausigen Programme schon besitzen, fast jeder zweite (47%) "noch mehr solche Computerspiele" haben möchte und zumindest jeder zweite (56%) angibt, diese Disketten an andere zu verborgen, ist ein Ende der Probleme nicht in Sicht. Vielmehr gibt es entsprechenden Handlungsbedarf in der Schule, im Elternhaus sowie bei den Medien.

In der Schule vor allem deswegen, weil bereits die ganz Jungen, die 10- bis 14jährigen, fast ebenso breit und häufig braune Software in ihrer Freizeit nutzen. 12 Prozent der 10- bis 14jährigen Computerspieler haben manchmal oder oft zumindest eines der neonazistischen Programme am Computer laufen. Unter den 15- bis 19jährigen sind es 15 Prozent. Wobei das über die "Spiele" Vermittelte, das falsche Geschichtsbild, vor allem aber Ressentiments und dumpfe Antipathie gegen bestimmte Gruppen der Gesellschaft von der jüngeren Altersgruppe ja kaum eingeordnet werden kann. Vermehrte zeitgeschichtliche Aufklärung in den Oberstufen der Schulen betrifft sie nicht. Es dürfte notwendig sein, durch offensives Ansprechen des Themas in unteren Klassen der Gymnasien, vor allem aber in Hauptschulen, Berufsschulen und Berufsbildenden

Höheren Schulen, insbesondere durch genaue Vermittlung der Spielinhalte, den Reiz des Unbekannten und mitunter des Verbotenen zu entzaubern.

Die Gymnasiasten widmen sich übrigens am wenigsten diesen einschlägigen Programmen; "nur" 7 Prozent der Computerspieler aus Gymnasien geben sich manchmal oder oft zumindest ein "Spiel"programm wie "Hitler-Diktator", "KZ-Manager" oder ähnliches. Doppelt so groß ist der Anteil dieser Spieler unter den Volks-, Haupt- und Sonderschülern (14%) und Arbeitern, Angestellten und Arbeitslosen (13%). Anteilsmäßig rund dreimal so viele gibt es in der Gruppe der computerspielenden BHS-Schüler (19%) und den Lehrlingen und Berufsschülern (21%).

Im Elternhaus besteht Handlungsbedarf, weil - so ein weiteres Ergebnis der Studie - ein Drittel der Jugendlichen (34%), die neonazistische Computerspielprogramme spielen, dies "sehr oft" oder "häufig" alleine zu Hause und ein Viertel (25%) mit Freunden zu Hause tun. Aber ein Viertel (25%) spielt diese Programme zu Hause auch mit dem Vater, manche (7%) auch mit der Mutter. Geht es hingegen um Computerspiele generell, also nicht nur um "braune", so wird von den Jugendlichen der Vater nicht so häufig als Spielpartner genannt. Relativ oft geben die Jugendlichen indes auch an, daß sie das Nazi-Programm vom Vater geschenkt bekamen. Da Väter diese Spiele zum Teil erst an ihre Kinder herangetragen haben, dürfte die Hoffnung, daß Väter (und Mütter) jene "Spiele" gemeinsam mit ihren Kindern mit dem Motiv spielen, sie davon wegzubekommen, leider wenig berechtigt sein. Wie viele der Eltern hier wissen, was sie tun, und wieviele in Ahnungslosigkeit und Naivität nicht wissen, was sie damit anrichten können, vermag die Studie indes nicht zu beantworten.

"Wo und mit wem spielst Du Computerspiele?" wurde wie folgt beantwortet, wobei im folgenden die Verhältnisse bei Computerspielen generell einerseits und andererseits neonazistischen Computer"spielen" gegenübergestellt werden. Bei den Neonazi-"Spielen" werden zur deutlicheren Akzentuierung zwei Werte angeführt: jener für zusammen "sehr oft" und "häufig" sowie jener für "sehr oft", "häufig" und "manchmal".

Ort und Spielpartner	Computerspiele generell	NS-Computer"spiele"	
		sehr oft + häufig	sehr oft + häufig + manchmal
Zu Hause allein	52	34	57
Zu Hause mit Freunden	49	25	42
Zu Hause mit Geschwistern	32	12	19
Zu Hause mit dem Vater	17	25	30
Zu Hause mit der Mutter	10	7	11
Bei Freunden	50	14	31
In Gaststätten/Gasthaus allein	4	4	7
In Gaststätten/Gasthaus mit Freunden	7	3	7
In Gaststätten/Gasthaus mit Unbekannten	1	0	3
In Spielhallen allein	2	3	4
In Spielhallen mit Freunden	8	6	11
In Spielhallen mit Unbekannten	0	5	5
Im Kaufhaus/Spielwarengeschäft/ Computergeschäft	7	3	9
In der Schule	14	3	5
Mit Verwandten	20	4	15
Mit Kameraden in der Jugendgruppe	5	5	10
Angaben in %	n=400	n=54	n=54

Presse und Rundfunk könnten sinnvollerweise die Berichterstattung zum Thema noch ausweiten, wobei auch hier die Detailinformation über den Ablauf jener Programme im Vordergrund stehen sollte. Denn die Ergebnisse der Studie zeigen, daß Kinder und Jugendliche neonazistische Programmdisketten aus recht unterschiedlichen Motiven ins Diskettenlaufwerk schieben. Was bei den anderen Spielprogrammen primär als Spielmotiv genannt wird - nämlich, "weil es

Spaß macht" und "weil sie spannend sind" -, motiviert Spieler von Nazi-Programmen nicht besonders. Etwas stärker sind Motive wie "wegen der Action", "weil mir sonst fad ist", "weil ich meine Wut loswerden will", "weil ich gegen die vielen Ausländer bin" und "damit ich mitreden kann". Aber es gibt keine hervorstechenden Motive.

Durch eine entsprechende Medieninformation über die genauen Programminhalte könnte es also zum einen gelingen, bestehende Neugier zu befriedigen. Zum anderen kämen bislang ahnungslose Eltern zu einem in dieser Sache wohl notwendigen Wissen.

Etwa 1986/87 tauchten derartige Programme erstmals auf Homecomputer-Bildschirmen westdeutscher Jugendlicher auf. Rund ein Jahr später war es dann auch in Österreich soweit. Obwohl etwa der Wiener Journalist Werner Müller bereits im Frühjahr 1988 seinen ersten Bericht darüber im österreichischen Fernsehen lieferte - seine Kollegenschaft allerdings erst über ein Jahr später allmählich das Problem erkannte und aufgriff -, geschah vorerst wenig. Als Reaktion auf Werner Müllers frühen ORF-Bericht stellte zwar die SPÖ im Parlament ein Anfrage an den damaligen Justizminister Foregger. Doch dieser sah keinen Handlungsbedarf.

Mitte 1989 schlug dann ein steirischer Hauptschuldirektor Alarm. Es kam zu Anzeigen und einer etwas breiteren Berichterstattung durch Medien. Die Aktivitäten der Staatsanwaltschaft ergaben indes nichts. Weder Urheber der Programme noch deren Vertreiber konnten ausgeforscht werden. Seither ist die Staatsanwaltschaft österreichweit ein halbes Dutzend mal eingeschritten - jeweils ohne Erfolg.

Im April 1991 veröffentlichte die Salzburger "Aktion Kritischer Schüler" (AKS) eine kleine Studie, die zwar hinsichtlich ih-

rer Repräsentativität angezweifelt wurde, aber Wirkung hatte. 39 Prozent der befragten Jugendlichen gaben an, von der Existenz der neonazistischen Computerprogramme zu wissen. Und 22 Prozent derjenigen, die einen PC zu Hause hatten, waren mit derartigen Programmen damals selbst schon einmal konfrontiert worden. Unklar blieb zwar, wie groß die Gruppe der PC-Inhaber war, für die diese Werte ermittelt wurden; unklar blieb auch, wieviele davon diese einschlägigen "Spiele" wie intensiv nutzten.

Dennoch machten die Daten - vor allem bedingt durch journalistische Sorglosigkeit - rasch zweifelhafte Karriere: Die regionale Studie wurde zu Unrecht in eine gesamtösterreichische aufgewertet; aus denen, die angaben, mit den "Spielen" bereits einmal konfrontiert worden zu sein, wurden Nutzer; und worauf sich jene 22 Prozent bezogen, hinterfragten die berichtenden Medien nie. So problematisch der journalistische Umgang mit diesen Daten war - und es wohl auch mit Daten anderer Studien gelegentlich sein soll -, so einhellig war wenigstens die Kritik der berichtenden Medien an der Verbreitung der braunen Computer"spiele".

Das große Medienecho auf diese AKS-Studie sowie die engagierten Aktivitäten einiger Lehrer - beispielsweise Albert Kaufmann, David Wohlhart und Rudolf Reiter - bewegten schließlich auch die Politik. Das Außenministerium gab die Stellungnahme ab, daß die österreichische Bundesregierung diese "Spiele" scharf verurteile und im übrigen die Justiz streng gegen derartige Erscheinungen vorgehe. Diese Aussage war primär für die inzwischen aufmerksam gewordenen ausländischen Medien bestimmt.

Zur selben Zeit - im späten Frühjahr 1991 - richteten SPÖ-Abgeordnete im Nationalrat wiederum eine Anfrage an die Regierung, diesmal an den Unterrichts- und an den Justizminister. Scholtens

Unterrichtsministerium erarbeitete gemeinsam mit dem Dokumentationsarchiv des österreichischen Widerstandes rasch eine umfangreiche Broschüre für Lehrer, die mittlerweile längst die zweite Auflage erreicht hat ("Amoklauf gegen die Wirklichkeit" - zu beziehen über die Abteilung für politische Bildung des Unterrichtsministeriums, Minoritenplatz 5, 1010 Wien). Der erste Schritt in Richtung Aufklärung via Schule war damit getan.

Im Oktober 1991 regte ich in einem Gastkommentar der Tageszeitung "AZ" drei Dinge an:

1. Unterrichts- und oder Wissenschaftsministerium sollten eine empirische Studie über die Nutzung der Computerspiele in Auftrag geben, um endlich Wissen für möglicherweise noch notwendige pädagogische Reaktionen zu ermitteln. Unklar war ja nicht nur das Ausmaß des Problems, unklar war, warum Jugendliche diese "Spiel"programme auf ihren Geräten betrieben und in welchem Alter diese bedenkliche Sache ihren Anfang nahm.
2. Den Lehrern sollten unabhängig davon so rasch wie möglich genaue Spielbeschreibungen der einzelnen braunen Programme zugänglich gemacht werden. Denn Lehrer, die sich im Unterricht bemühen, das Problem anzugehen, können bei Nichtkennen der Programme nicht nur wenig mitreden, sondern geraten zudem in die Gefahr sich mit ihrem Halbwissen gegenüber fachkundigen Schülern zu blamieren.
3. Einschlägige "Spiel"programme könnten teilweise stillgelegt werden - durch die Programmierung eines entsprechenden Virus (der etwa auf Hakenkreuze reagiert).

Die "Neue Kronen Zeitung", die auf ihrer Jugendseite im April 1991 noch recht ausführlich und klar über die braunen Computer"spiele" in Österreich berichtet und dabei die Ergebnisse der AKS-Studie präsentiert hatte, wechselte ein halbes Jahr später die

Linie. So wie dieses Blatt etwa über neonazistische Aktivitäten fast durchgängig nur dürftigst berichtet und in der Tendenz das Problem als solches bezweifelt, wurde Anfang Dezember 1991 auch in Sachen neonazistische Computer"spiele" vorgegangen: Man stellte in Frage, ob es derartiges in Österreich überhaupt (noch) gäbe. Als Indiz genügte der "Kronen Zeitung", daß Journalisten des Hauses auf der Suche nach Disketten mit Einschlägigem nicht erfolgreich waren.

Daß diese Berichterstattung in erster Linie auf Unterrichtsmi-
nister Dr. Rudolf Scholten abzielte und gegen dessen Bemühungen um
Aktionen gegen das Perfidie via Diskette und ganz allgemein gegen
seine wohltuend klaren Aussagen zu rechten Entwicklungen Richtung
Inhumanität gerichtet war, wäre denkbar. Daß diese Berichterstat-
tung einfach dem Prinzip folgt, daß nicht wahr sein darf, was
nicht ins "Krone"-Weltbild paßt, ist ein ebenso denkbare Motiv.

Wie auch immer die Motive waren: Die unerfreulichen Ergebnisse
einer repräsentativen Befragung von 500 Kindern und Jugendlichen
stehen nun gegen jene der Recherchen der "Neuen Kronen Zeitung".
Dies als einen kleinen Sieg gegen den Boulevardjournalismus zu se-
hen, fällt allerdings schwer. Vielmehr wünschte ich uns, daß beide
Ergebnisse übereinstimmten. Daß also wir von den 500 Befragten ge-
täuscht wurden und die "Neue Kronen Zeitung" indes gut recher-
chiert hat. Daß alle Kinder und Jugendlichen in Österreich so auf-
wachsen, daß sie "KZ-Manager" und ähnliches als dummes Zeug sehen
und - sollte es sich doch einmal auf eine Diskette geschummelt ha-
ben - es einfach dem "delete"-Befehl aussetzen.

Doch dieser Wunsch läßt sich - trotz aller eigener notori-
scher, berufsbedingter Skepsis gegenüber Ergebnissen der Umfrage-
forschung - nicht erfüllen. Selbst wenn man die ermittelten Werte

nicht so genau nimmt, so ist das Problem noch lange nicht vom Tisch. Sehen wir uns im folgenden doch noch einige Daten zu den neonazistischen Computer"spielen" etwas genauer an:

Auch Mädchen spielen neonazistische Computer"spiele", und dies in einem nicht gravierend geringeren Ausmaß als Buben und Burschen. Von den 89 Prozent der männlichen Jugendlichen, die zumindest selten Computerspiele laufen haben, sind es 15 Prozent, die manchmal zumindest ein neonazistisches wählen. Unter den 10- bis 19jährigen Mädchen spielen 70 Prozent wenigstens selten am Computer, und davon 11 Prozent manchmal zumindest eines der Sorte "KZ-Manager". Der Abstand zwischen Mädchen und Burschen vergrößert sich etwas, wenn man die Zahlen auf alle, auch die nie Computerspiele treibenden Jugendlichen, umlegt. Aber sie sind immer noch alarmierend: Von allen 10- bis 19jährigen Kindern und Jugendlichen männlichen Geschlechts setzt sich jedes und jeder achte (13%) zumindest manchmal einem neonazistischen Propagandawerk am Computerbildschirm aus. Bei den Mädchen ist es jedes zwölfte bis dreizehnte (8%).

Wo die Verbreitung der Neonazi-Programmdisketten ihren Ausgang genommen haben, konnte bis heute noch nicht eruiert werden. Klar sind hingegen die heutigen Vertriebswege. Die Hälfte derjenigen, die heute zumindest manchmal ein NS-Computer"spiel" spielen, haben dieses eingetauscht, und zwar vor allem bei Freunden (71%), aber auch in der Schule (37%) und zu Hause (27%). Zum anderen geben 34 Prozent an, es von Freunden oder Schulkollegen gratis kopiert zu haben, weiters 22 Prozent, es geschenkt bekommen zu haben - hier vor allem vom eigenen Vater! 16 Prozent geben an, es schlicht im Geschäft gekauft zu haben. Indes ist die Mail-Box vermutlich - von

einer einzigen Nennung (2%) abgesehen - kein Verbreitungsweg für NS-"Spiel"programme.

Vorbei ist die Welle neonazistischer und verwandter Spiele noch nicht. Als im März/April 1992 jene Jugendlichen, die angaben, wenigstens manchmal ein neonazistisches "Spiel"programm einzuschalten, befragt wurden, wann sie diese braune Software zum ersten Mal benutzt hätten, erhielten wir folgende Antworten:

Weiß nicht mehr	6%
Vor ca. 4 bis 5 Jahren	32%
Vor ca. 2 bis 3 Jahren	36%
Vor ca. 1 Jahr	18%
Vor ca. einigen Monaten	5%
Vor ca. einigen Wochen	3%

Diese Ergebnisse machen deutlich, daß ziemlich kontinuierlich über die letzten Jahre hinweg immer wieder weitere junge Menschen sich entschieden, derartige "Spiel"programme anzuwenden. Bedenkt man, daß die drei letzten Nennungen zusammen etwa einen Zeitraum von rund 1,5 Jahre ausmachen, in dem insgesamt 26 Prozent erstmals ein solches Programm sich zu Gemüte führten (was hochgerechnet auf zwei Jahre rund 35 Prozent bedeutet), so handelt es sich seit vier bis fünf Jahren um einen ziemlich konstanten Prozeß. Und zumindest bis zum Frühjahr 1992 ist diese kontinuierliche Verbreitung nicht abgerissen.

Zudem sind neue Programme zu befürchten, da 22 Prozent jener Jugendlichen, die zumindest manchmal eine Diskette mit neonazistischem "Spiel"programm in das Laufwerk ihre Computers schieben, selbst sich schon bemüht haben ein Computer"spiel" a la "KZ-Manager", "Hitler-Diktator" usw. zu programmieren. Während 12 Prozent in den Interviews angaben, es sei aber "nichts geworden", beant-

worteten 10 die Frage mit "Ja, es ist gelungen und läuft ganz gut".

Was soll man von diesen letztgenannten Ergebnissen halten? Sicher ist nur, daß die nächste Zukunft es zeigen wird, ob hier grundlos aufgetrumpft oder schlimmerweise die Wahrheit gesprochen wurde.