

II-2182 der Beilagen zu den Stenographischen Protokollen
des Nationalrates XVIII. Gesetzgebungsperiode

Nr. 1193 U

1991-05-29

A N F R A G E

der Abgeordneten Dr. Schranz, Mag. Brigitte Ederer, Ing. Ernst Nedwed
und Genossen
an den Bundesminister für Justiz
betreffend die Verwendung von NS-Computerspielen

In der "Neuen AZ" vom 22. Mai 1991 (siehe Beilage) wurde berichtet, daß die Verwendung von neonazistischen und anderen menschenverachtenden Computerspielen durch die Schuljugend weiter um sich greife. Manche dieser Spiele werden teilweise sogar schon während der Unterrichtszeit verwendet.

Die unterzeichneten Abgeordneten stellen daher an den Bundesminister für Justiz nachstehende

A n f r a g e s:

1. Wie beurteilen Sie die Produktion, den Vertrieb sowie die öffentliche Verwendung von im obgenannten Medienbericht dargestellten NS-Computerspielen aus strafrechtlicher Sicht ?
2. Falls Sie der Meinung sind, daß in diesem Zusammenhang die Möglichkeit der Verwirklichung strafrechtlich relevanter Tatbestände gegeben ist: Welche Maßnahmen wurden innerhalb Ihres Zuständigkeitsbereiches bereits gesetzt, um der Produktion, Weiterverbreitung und Verwendung derartig menschenverachtender Computerspiele entgegenzuwirken ?
3. Wurden in diesem Zusammenhang bereits Anzeigen bei Staatsanwaltschaften eingebracht und was geschah aufgrund dieser Anzeigen ?
4. Sind Sie bereit, durch eine Weisung an die Ihnen unterstellten Anklagebehörden eine möglichst strenge Verfolgung von in diesem Zusammenhang allfällig begangenen strafbaren Handlungen sicherzustellen ?

Mensch ärgere Dich nicht, Mikado, DKT und Schwarzer Peter scheinen bei vielen Kindern ausgespielt zu haben. Juden vergasen, Türken quälen, Kriegsgefangene erschießen und Fußgänger zusammenführen steht auf dem Computerprogramm. Die AZ warf einen Blick in Kinderzimmer und Schulhöfe. Und wurde fündig.

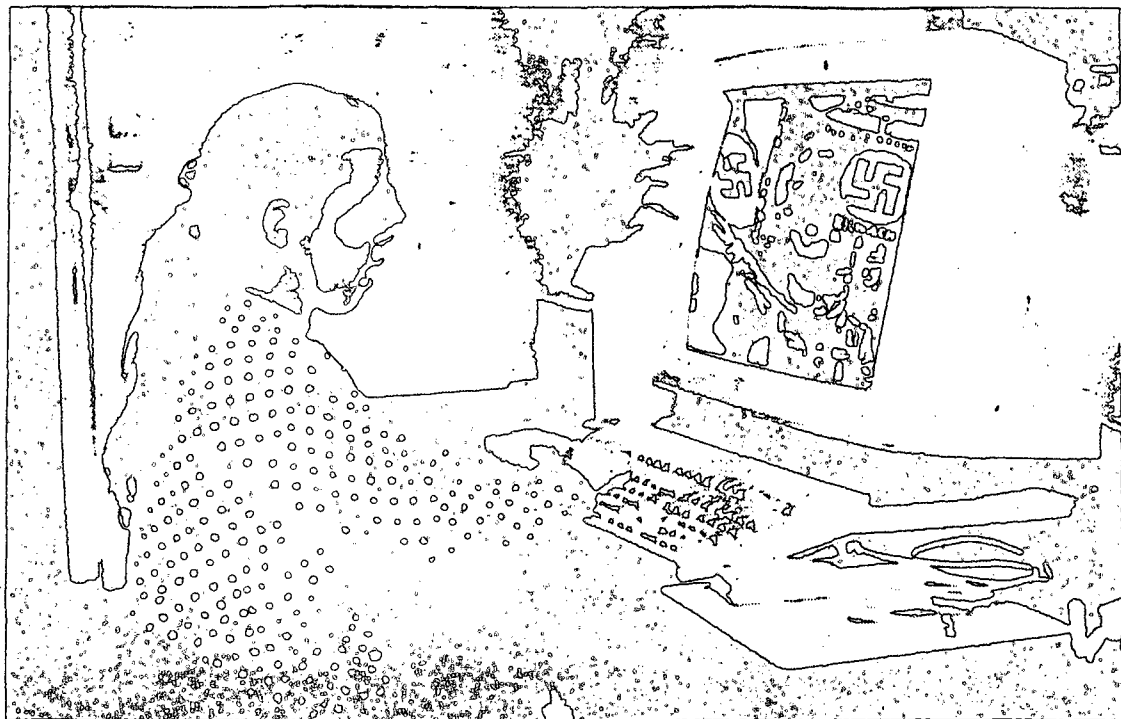
VON ALBERT KAUFMANN

Graz, 12. Bezirk. Das schicke Einfamilienhaus des technischen Zeichners Rudolf F. und seiner Frau Sabine. Drei Kinder, René (15), Hannes (13) und Sonja (6). Das obligate Ambiente: Schwedischer Naturholzcharme, das Modellflugzeug, ein verstaubter Alf und eine übergroße Cola-Dose als Hocker. Dahinter der postmoderne Herrgottswinkel: Darin das Allerheiligste, das Heimcomputerset.

„Es ist eigentlich immer wieder eine Gaudé“, René und Hannes sind sich einig: Juden vergasen ist doch eine Hetz. „Hitler-Diktator I“ heißt das Lieblingsspiel der beiden Buben. Besonders angetan ist René, wie er von seinem Commodore 64 begeistert begrüßt wird: „Heil dir im Hakenkreuz, Herrscher des Deutschen Reichs, Heil Führer dir“. Dazu spielt die Musik das ehemalige Deutschlandlied. Der Inhalt des Spieles: Den Kindern werden Parameter, wie die Größe des vorhandenen Territoriums, Staatsvermögen (Bestechungsgelder sind extra ausgewiesen), SS-Truppen, Kriegsflotte und ähnliches, was ein Mini-Hitler eben braucht, vorgegeben. Die höchstmögliche Zufriedenheit unter SS-Leuten ist die gestellte Aufgabe. Entscheidungen müssen getroffen werden: Wie hart lassen Sie Kriegsgefangene arbeiten? Wie viele Gaskammern werden gebaut? Wieviel Geld geben sie Ihrer „Alten“?

Die Absicht, die die unbekanntesten Hersteller der menschenverachtenden Spiele haben, ist klar: „Die Kinder sollen spielerisch im Sinne von Einspielen an Inhumanität und Menschenverachtung gewöhnt werden“, analysiert David Wohlhart, Computerpädagoge aus Graz, den Hintergrund der immer massiver werdenden nazistischen Propagandaattacken.

Auch bei einem weiteren Wirtschaftssimulationsspiel – „KZ-Manager“ genannt – müssen die Jugendlichen einen grausamen Standpunkt vertreten, um das Spiel zu gewinnen:



„Heil Dir im Hakenkreuz, Führer des Deutschen Reichs...“ Spielend werden Juden vergast

Foto: Kolari

Is nur a Jud, sagte das Kind

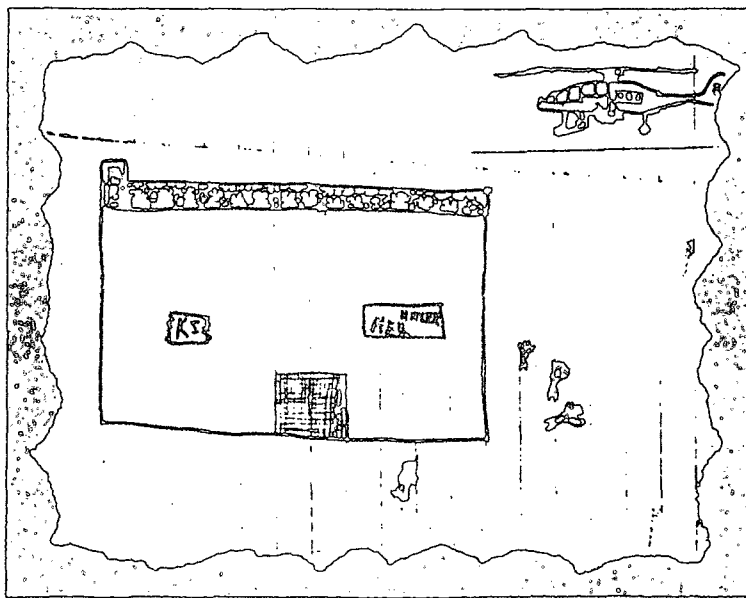
13jährige spielen „Hitler I“ und „KZ“ – die AZ fragte sie, warum

René, Schüler eines polytechnischen Lehrganges: „Ein Schulfreund von mir hat das Spiel von einem Buben einer anderen Schule bekommen, nun haben wir es uns alle kopieren lassen.“ Die Aufgabenstellung des Spieles: Wieviel Strom brauchen die elektrischen Zäune eines KZs und wie viele Juden müssen täglich vergast werden, um das Plansoll zu erreichen? Die Belohnung: Eine digitalisierte Hitlerrede.

Hans-Peter (18), angehende Maturant aus Bruck, lächelt verlegen: „Na ja, einen gewissen Reiz haben die Spiele schon, besonders weil sie verboten sind, aber deswegen bin ich noch lange kein Neo-Nazi. Außerdem“, so der junge Mann: „handelt es sich ohnehin nur um Juden.“ Seine Eltern hätten nichts dagegen, denn sein Vater würde den „KZ-Manager“ in der Firma sogar mit seinen Arbeitskollegen des öfteren spielen. Rudi

Reiter, Lehrer und Personalvertreter: „Durch Verbote erreicht man in diese Frage überhaupt nichts. Wir versuchen in den Schulen die Lehrer auf diese Problematik vorzubereiten.“ Die nächste Station der braunen Spuren suche: Eine achtklassige Hauptschule in der Obersteiermark. Nach zwei Stunden fader Theorie kommt nur Leben in den Computerraum. Der Informatiklehrer, erlaubte den Kindern ihre Lieblingscomputerspiele in die Schule mitzubringen. „Pedestrian“ ist derzeit der Überhit, plaudert der 13jährige Mario aus der Schule. Fast alle Kinder, die er kennt, würden sich dieses Spiel kopieren. Der Grund für die Begeisterung: Fußgänger müssen mit dem Auto zusammengeführt werden. „I am hurt“, wimmert ein Computermännchen, bevor es, zu einem Blutfleck zermantscht, der virtuellen Welt entschwindet. Die Kinder quitschen vor Vergnügen, nur zwei wenden sich ab. Der Lehrer resignierend: „Manchmal zipft mich alles fürchterlich an.“

Eine weitere Ursache des Lehrfrustes: Die böse Saat scheint bereits aufzugehen. In Zeichen- und Mußstunden, wenn der Computer fern ist, zeichnen die Kinder kleine KZs, entwerfen Gaskammern und Hinrichtungsstätten. „Die Erlebnisse sitzen tief“, so der Pädagoge.



Das Folgende: Schüler zeichnen im Zeichenunterricht – KZ, Stacheldraht, Heil Hitler