

2143/AB XX.GP

Die Abgeordneten zum Nationalrat Kampichler und Kollegen haben am 19. März 1997 unter der Nr. 2156/J an mich eine schriftliche parlamentarische Anfrage betreffend die Gefährlichkeit von Virtual-Reality-Spielen und Cyberhelmen gerichtet, die folgenden Wortlaut hat:

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?"

Diese Anfrage beantworte ich wie folgt:

Einleitend möchte ich festhalten, daß Virtual Reality-Spiele (VR-Spiele) im engeren Sinn zur Zeit nur im professionellen Bereich angeboten werden, da die Rechenleistung herkömmlicher Personal Computer (PC) noch nicht ausreicht, die für technisch hochwertige VR-Spiele erforderliche Datenmenge bzw. die nötigen Grafikberechnungen rasch genug zu verarbeiten. Allerdings sind die am Markt erhältlichen Computerspiele mittlerweile in der Lage, fotorealistische Darstellungen wiederzugeben, womit zumindest von einer Annäherung an VR gesprochen werden kann.

Hinsichtlich der Problematik der Gewaltverharmlosung oder Gewaltverherrlichung hätten die Länder allenfalls geeignete Maßnahmen nach den Jugendschutzgesetzen zu treffen: Spiele wie "Doom" könnten durchaus als jugendgefährdende Gegenstände betrachtet werden, deren Erwerb und Besitz durch Jugendliche somit verboten wäre (z.B. § 19 Salzburger Jugendschutzgesetz 1985, § 15 Oberösterreichisches Jugendschutzgesetz 1988).

Die einzelnen Fragen beantworte ich wie folgt:

Zu Frage 1 ;

Zu unterscheiden sind gesundheitliche und psychische Auswirkungen:

Die schwerwiegendste, derzeit bekannte gesundheitliche Störung, die durch Videospiele jeder Art bewirkt werden kann, ist die Auslösung von epileptischen Anfällen. Hiezu liegt mir eine Stellungnahme der Neurologischen Universitätsklinik des AKH Wien (o. Univ. Prof. Dr. DEECKE) vor, wonach diese Gefahr zwar nicht in Abrede gestellt wird, aber festgehalten wird, daß Fernsehen, Kino und vor allem Stroboskope in Diskotheken eine wesentlich stärkere photoepileptische Auslösesituation bewirken.

Die physischen Auswirkungen bei mäßigem Gebrauch von Computerspielen erscheinen jedenfalls im Vergleich zu Gesundheits- und Unfallgefahren anderer Freizeitbeschäftigungen nicht bedeutend. Der meinem Wirkungsbereich zugehörigen Abteilung für Produktsicherheit liegen auch keine Beschwerden über gesundheitliche Schäden durch Computerspiele vor.

Betreffend psychische Auswirkungen von Computerspielen nimmt die einschlägige Literatur sehr kontroversielle Standpunkte ein. Es ist aber davon auszugehen, daß in Computerspielen dargestellte Gewalt - wie auch im Fernsehen - allenfalls Katalysator, nicht aber Ursache für das bei einigen Jugendlichen bereits vorhandene Gewaltpotential sein kann.

Zu Frage 2:

Im Sinne der oben angeführten Stellungnahme der Neurologischen Universitätsklinik des AKH Wien ist eine produktbezogene Warnung vor gesundheitlichen Gefahren derzeit nicht erforderlich.

Zu Frage 3:

Wie bereits eingangs ausgeführt, sind VR-Spiele im engeren Sinn für den Privatgebrauch derzeit nicht oder nur in technisch schlechter Qualität erhältlich.

Da die VR-Technologie aber nicht nur am Spielesektor, sondern auch im professionellen Bereich eingesetzt werden kann (z.B. virtuelle Besichtigung eines im Planungsstadium befindlichen Gebäudes; Einsatz in der Medizin), hat diese durchaus ihre Berechtigung. Ein Verkaufsverbot von VR-Spielen wäre nur dann denkbar, wenn Gesundheitsschäden in einem nicht mehr vertretbaren Ausmaß nachweislich zu erwarten wären.