

Ein Volk -
ein Reich -
ein Joystick

Computerkids

und faschistische Ideologie

eine Materialsammlung
für die
antifaschistische
Bildungsarbeit



Liebe Kolleginnen! Liebe Kollegen!

Ob auf dem Schulhof des Schulzentrums Kaltenmoor, Oedeme oder anderswo - überall werden Disketten mit allen möglichen Computerspielen und -programmen angeboten, getauscht, verkauft. Das Angebot umfaßt neben den eher harmlosen Einsteiger-Spielen ebenso die Brutalo-Spiele einschließlich der Naziware.

Im Vordergrund des Computerfreak-Interesses steht zumeist weniger die Freude an der Teilnahme an simulierten Tötungsorgien, sondern es sind mehr die technischen Feinheiten eines Spiels (starke visuelle Reize, Komplexität der Programmpunkte, etc.), und es ist die Spielmotivation (Abrufbarkeit des augenblicklichen Spielstandes, Ergebnislisten, stimulierendes feed-back-System, etc.), die für den hohen Unterhaltungswert dieser Art der Freizeitgestaltung (oftmals bis in die Nacht hinein) verantwortlich ist.

Die sog. Naziware ist seit einiger Zeit zum festen Bestandteil dieses grauen Diskettenmarktes geworden - und es gibt absolut keine Übersichtlichkeit, kaum Öffentlichkeit und erst recht keine Zugriffsmöglichkeit (im Unterschied etwa zur schriftlichen Form der Nazi-Propaganda), noch weniger eine Kontrolle, schon weil diese Naziware zumeist auf beliebigen Disketten neben anderen Spielen auftaucht, also untergemischt wird. Eine zwingende Notwendigkeit also für Eltern, für Schüler/-innen, vor allem aber für die im Bildungsbereich Tätigen, sich - auf dem Hintergrund des zunehmenden Neofaschismus' - mit dieser Naziware, mit Produktionsmethoden und -interessen, Vertrieb, Formen und Auswirkungen intensiv zu beschäftigen.

Da es für die "Bildungspraktiker" derzeit kaum Möglichkeiten gibt, kollektiv in institutionalisierter Form über den zunehmenden Einfluß neofaschistischer Gedanken insbesondere bei Jugendlichen zu diskutieren, (die offizielle Lehrerfortbildungsinstitution NLI verschweigt dieses Problem vollständig), wollen wir mit der Herausgabe dieser Aufsatzsammlung wenigstens dafür sorgen, daß diese Kolleginnen und Kollegen sich individuell auf den Stand der Fachdiskussion bringen können.

Wir bitten um Erfahrungs- und Praxisberichte aus dem Leser/innen/kreis, um diese bei einer beabsichtigten aktualisierten Neuauflage mit veröffentlichen zu können.

Lüneburg, Juni 1990

Gewerkschaft Erziehung und Wissenschaft
Kreis Lüneburg
- Arbeitskreis Neofaschismus -
Barckhausenstr. 27
2120 Lüneburg
Te.: 04131/403656

Vereinigung der Verfolgten
des Naziregimes- Bund der
Antifaschisten
Kreisorganisation Lüneburg
c/o Peter Asmussen
Barckhausenstr. 26
2120 Lüneburg
Tel.: 04131/48821

I n h a l t

Titel	Seite
Ulrich Neumann, Computerkids und ihre braunen Spiele, in: Sozial- Extra, April 1989	4
Neo- Nazi Computerspiele: Mücke oder Elefant?, in: LJS -Info Dienst 2/1989	5
Jochen Haas, "Auschwitz" als Computerspiel, in: Happy Computer 5/1988	7
Bernd Hendicks, Braune Software und Holocaust im Kopf, in: Unsere Zeit, 13.1.1989	9
Jochen Dietrich, Digitalisierter Hitler, in: Deutsche Volkszeitung/die tat, 7/1989	10
Neonazistische, militaristische und rechtsradikale Computer- spiele, in: gruppe und spiel	11
Thilo Geisler, Computer und Telefon als rechtsradikales Propagandamedium, in: Bewährungshilfe 1, 2/1989	15
Bravo. Hitlerjunge!, in: Der Spiegel 29/ 1989	20
Löscht den Mist von der Disk!, in: Unsere Zeit 29.9.1989	22
Nazi-Spiele per Computer, in: blick nach rechts, 25/1988	22
Ein Volk, ein Reich, ein Joystick, in: Rote Blätter 9/1989	23
Ingrid Müller-Münch, Spiel mit Adolf Hitler, in: Frankfurter Rundschau 26.8.1989	25
Leserbrief AG Unabhängige Lehrer/UL Hessen, in: Frankfurter Rundschau 23.3.1990	28
K.-H. Karisch, Auf den Schulhöfen floriert der Markt für Nazi-Disketten, in: Frankfurter Rundschau 19.3.1990	28
Nazi-Computerspiele werden auch über Mailboxen verbreitet, in: Frankfurter Rundschau 31.3.1990	29
Leserbrief J.J. Heidrich, in: Frankfurter Rundschau 2.4.1990	30
Menschenverachtung auf dem Bildschirm, in: Landeszeitung 21.3.1990	6
Bürgerschaft der Freien und Hansestadt Hamburg; Schreiben an Schulleiter/-innen aller Hamburger Schulen	31
Computerspiel "The Nazi", in: BPS-Report 6/1988	32

Computerkids und ihre braunen Spiele:

„Anti-Türken-Test“ und „Made in Buchenwald“

Sozial Erba April 89

Die rassistische Hetze der Rechten bedient sich zunehmend auch der neuen Technologien, insbesondere um damit jugendliche Computerfans zu „ködern“. Über die gefährliche braune Suppe, die auf diese Weise die Computerkids überschwemmt und ihnen nicht den Magen, aber das Bewußtsein verdirbt, berichtet der folgende Artikel:

Fünf bis sechs Jahre ist es erst her, daß wir in den ruck-zuck eingerichteten Computer-Ecken der Kaufhäuser erstmals ein neues soziales Phänomen beobachten konnten: Die Computerkids. Auf dem Rücken den Ranzen, in der linken Hand ein Brötchen mit einer klebrigen Negerkußmatsche, die Ohren versperrt vom Kopfhörer des walkman drängelten sie sich um die Konsolen mit den Bildschirmen. Wer schon etwas Ahnung hatte, der verkrampfte seine Hände am Joystick und genoß die Anerkennung.

Inzwischen sind die Computerkids der ersten Stunde älter geworden. Für harmlose Ping-Pong Spiele sind sie kaum mehr zu begeistern. Was da heute täglich auf Schulhöfen und in Kinderzimmern an Raubkopien zirkuliert, müßte Eltern und Pädagogen hellhörig werden lassen.

Aber: Wer nichts von der Technik versteht, weil er sich schon zum alten Eisen zählt, der verschließt schnell die Augen und Ohren, wenn die Kids sich durch ihre digitalen Bilderwelten ballern.

Mitunter passen die Bildschirm-schlachten in nicht zu überbietender Geschmacklosigkeit in die aktuelle politische Landschaft. So zum Beispiel das Computerspiel „Kommando Lybia“. Die Aufgabe dieses Spiels besteht zum Beispiel darin, einfach Leute zu erschießen, damit man eine

Runde weiterkommt.

Seit ein paar Jahren beschäftigen Spiele dieser Art die Bonner Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. Im Dezember 1984 wurden die ersten Computerspiele auf die rote Liste gesetzt. Vier Jahre später, Ende Dezember 1988, gibt es bereits 106 indizierte Spiele. Dies geht aus dem jüngsten Berichtsheft der Bundesprüfstelle hervor. Weiter ist dort zu erfahren, daß offensichtlich immer häufiger der rechtsextremistische Sumpf per Computerspiel und computergerechtem Propagandamaterial für die braune Sache wirbt.

Thilo Geisler, beim Berliner Senat für Jugend und Familie zuständig für Medienfragen und Mitglied im 12er Gremium der Bundesprüfstelle, warnt vor immer raffinierteren Methoden, mit denen die Nazisoftware vertrieben wird. Wer gezielt junge männliche Personen in unserer Gesellschaft mit Propagandamaterial ansprechen will, so schreibt Geisler, der geht folgendermaßen vor: „Man nimmt ein beliebtes Computerspiel als Raubkopie und legt auf der gleichen Diskette zusätzlich noch ein politisches Computerprogramm ab. Für die Verbreitung dieser Form von Propaganda sorgt die „Scene“ dann schon selbst.“

In der Bundesrepublik gibt es mittlerweile ein Millionenheer kleinerer

und größerer Softwarepiraten, die sich mit Hilfe einfach zu handhabender Kopierprogramme ihre eigene Spielsammlung zusammenstellen. Auch die elektronische Post, Mailbox genannt, sorgt für die nötige Verbreitung. Per Telefon und einem sogenannten Akustikkoppler werden Spielprogramme von einer Computerstation zur anderen übertragen. Allein in Berlin, so Thilo Geisler, gibt es schätzungsweise 5000 Jugendliche Computerfans, die über die notwendige technische Ausrüstung verfügen. Die Programme werden beim Mailboxbetreiber in jedermann zugänglichen elektronischen Postfächern unter Rubriken wie „Funsoft“ hinterlegt und gehen von dort aus auf die elektronische Reise durch die Republik.

Dem Schneeballeffekt bei der Verbreitung von Computerspielen steht die Bundesprüfstelle machtlos gegenüber. Es ist nahezu aussichtslos, jene Autoren ausfindig zu machen, die sich beispielsweise bei dem Spiel „Anti-Türken-Test“ hinter den perfiden Angaben: „Made in Buchenwald, Copyright 1986 by Hitler und Hess“ verbergen mögen.

Neben dem NS Gedankengut sind Juden, Türken und Tamilen die Opfer der rassistischen Hetze. So zum Beispiel in dem im Sommer letzten Jahres von der Bundesprüfstelle indizierten Computerspiel „The Nazi“. Das Spiel, ein multiple choice Verfahren, besteht aus 21 Fragen mit drei bis vier vorgegebenen Antworten.

Es beginnt mit der Frage: „Es klingelt an der Tür und Adolf Hitler steht draußen. Was machst du?“ Wer sich hier für die Antwort „Moin

Adolf“ entscheidet, der wird belehrt, daß dieser Ruf eines Führers unwürdig sei. Wer den Hitler Gruß wählt, der wird mit einem „sehr anständig“ belohnt. Wer „Geh weg Du Jude“ ankreuzt, wird als Volksschädling ersten Grades tituliert und erhält ein „Stirb du Sack“. Wer sich schließlich viertens für die Antwort entscheidet „Wir geben nichts“, der kann anschließend nachlesen: „Adolf Hitler ist doch kein armer Bettler. Du Mistratte.“

Im Haß gegen andere Volksgruppen rangieren Juden und Türken an oberster Stelle. In der 7. Frage zum Beispiel heißt es: „Ein türkischer Junge kommt auf Dich zu. Was tust Du?“ Verbal belohnt wird hier die Antwort 2: „Ich gebe ihm eine Zyankali-Kapsel und sage, es wäre ein Bonbon.“

Man wird darüber streiten können, welche Wirkungen solche Spiele auf Jugendliche haben. Auch wenn derartige Machwerke ausgesprochen dümmlich daherkommen: Ignorieren sollte man diesen Trend nicht. Dies vor allem auch der einfachen Gemüter wegen, die bei solchen Spielen ihren Köcher mit Vorurteilen auffüllen mögen. Hier formiert sich eine bislang kaum kontrollierte und reglementierte mediale Öffentlichkeit, der Politiker, Pädagogen und Eltern eine größere Aufmerksamkeit widmen sollten. Ulrich Neumann ■

Faschistische Computerspiele

MÜNCHEN, 1. April (AP/FR). Die Verbreitung rassistischer und neonazistischer Computerspiele nimmt weiter zu, wie jetzt die in München erscheinende Zeitschrift „Happy Computer“ berichtet. Nach Angaben der Zeitschrift floriert auf den Schulhöfen zwischen Flensburg und München der Tauschhandel mit Disketten, auf denen faschistische Computerspiele gespeichert sind. So kursiere bundesweit das Computerspiel „Stalag I“. Der jugendliche Spieler solle dabei als Wächter in einem Konzentrationslager die Flucht von „Volksfeinden“ verhindern. „Soll die SS eine Judenverfugung durchführen?“ werde der Spielführer in einem Computerprogramm mit dem Titel „Hitler Diktator“ gefragt. Und im Computerspiel „Achtung Nazi“ werde auf Knopfdruck grafisch eine Massenvergasung wie in den „Duschräumen“ des Vernichtungslagers Auschwitz simuliert. Der Bildschirm-Kommentar dazu laute: „10 000 Negerlein, die wollten duschen gehn. Türen zu, Gas rein, da waren's nur noch zehn.“

FR
2.4.88

Neo-Nazi Computerspiele: Mücke oder Elefant?

2189

Vom „Ariertest“ bis zum „Anti-Türken Test“, von „Hitler Diktator“ über „Sieg Heil“ bis hin zu „The Nazi“ ist anscheinend alles auf Diskette zu bekommen. Gut 10% der bereits indizierten Computerspiele verweisen im Titel schon auf ihren rechtsradikalen Inhalt. Was hat sich da wieder jenseits von offiziellem Markt und pädagogischem Zugriff in bundesdeutschen Kinderzimmern etabliert?

Es klingelt an der Tür und Adolf Hitler steht draußen. Was machst Du? Ich sage: Moin, Adolf. „Dieser Gruß ist eines Führers nicht würdig!“ Dies ist eine Möglichkeit, das Computerspiel „The Nazi“ zu beginnen. Wer dagegen „Heil Dir mein Führer sagt, wird mit dem Le „Sehr anständig von Dir“ bedacht. In diesem Sinn sind die Fragen und Antworten des Spiels aufgebaut: Türken, Tamilen, Juden und Neger sind die Feinde der Gesellschaft, die man ausrotten muß, der Führer und die reine deutsche Rasse dagegen wird hochgehalten. Obwohl die Aussagen total undifferenziert und stark klischeehaft bleiben, sind sie unerträglich durch ihre rassistischen und menschenverachtenden Botschaften. Ein weiteres Beispiel aus „The Nazi“ soll hier die Paarung von Platttheit und Zynismus verdeutlichen:

Was ist Dein Traumberuf?

- Türkisch-Dolmetscher
- Priester in einer Synagoge
- Gauleiter von Berlin

Reaktion auf

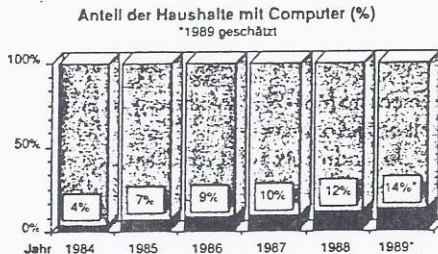
- „Wozu, wenn alle Türken bald tot sind?“
- „Seit der Kristallnacht gibt es diesen Job nicht mehr!“

„Das ist wahrlich ein guter Beruf!“

Wenn Pädagogen und Politiker von diesen Spielinhalten Kenntnis bekommen, zeigen sie sich schockiert und verlangen umgehend nach kontrollierenden und eindämmenden Maßnahmen. Doch mit welchem Instrumentarium kann auf eine Entwicklung reagiert werden, die sich weitestgehend jenseits von staatlichem und pädagogischem Zugriff etabliert hat? Und wie erfolgsversprechend ist das Kurieren von Symptomen, wenn die Ursachen rechts liegengelassen werden?

Computerspiele gibt es bereits seit mehreren Jahrzehnten. Deren massenhafte Verbreitung allerdings ist erst mit der rasanten technischen Entwicklung der Computer möglich geworden. Seit Anfang der 80er Jahre boomte der Handel mit Homecomputern, die nun auch für Familien mit computerbegeisterten Vätern und Söhnen erschwinglich wurden. Mittlerweile können Homecomputer, also kleine Rechner mit Spielmöglichkeit, schon für einige hundert Mark erstanden werden. Daß der Markt noch lange nicht gesättigt ist, zeigt eine Übersicht

des Deutschen Videoinstituts vom Frühjahr 1989:



Der Anteil der Geräte bei Familien mit Kindern über 10 Jahren liegt dabei um einiges höher als beim errechneten Bundesdurchschnitt. Hier liegt die Sättigung bei ca. 30%. Das Spielen am Computer ist bei den jüngeren Benutzern nach wie vor die Lieblingsbeschäftigung. Und das riesige Angebot von unterschiedlichen Genres macht es jedem Spieler leicht, für sich etwas Passendes zu finden.

Welchen Stellenwert nehmen nun die als rechtsradikal eingestuft Spiele dabei ein? Um das beantworten zu können, müssen die für diesen Markt eigenen Vertriebswege beleuchtet werden. Bei den im offiziellen Handel erhältlichen Spielen wird man die als jugendgefährdend eingestuft und auch die bereits indizierten Spiele nicht finden. Der Handel ist clean. Hier finden sich nur die „normalen Action- und Ballerspiele“, die allerdings als Wegbereiter für die härteren und problematischen Spielinhalte eingestuft werden müssen. Die Auseinandersetzung über diese Inhalte ist an anderer Stelle schon mehrfach erfolgt und wird daher lediglich in den Materialhinweisen aufgenommen.

Spiele wie: „Ariertest“, „Anti-Türken Test“, „Hitler-Diktator“, „Sieg Heil“ oder „The Nazi“ werden im Privaten, auf dem grauen Markt vertrieben. Das heißt, daß die Spiele, meist in raubkopierter Form gegen geringes Geld oder im Tauschhandel den Besitzer wechseln. Dabei kann die Qualität der Spiele, wie auch die der rechten Ideologie sehr unterschiedlich sein. So gibt es z.B. kurze Sprüche wie: „alle Türken raus“, die auf einem Bild vor dem regulären Spiel erscheinen. Dies kann z.B. von jüngeren Computerfreaks mit einiger Programmierkenntnis hergestellt werden. Kompliziertere Spiele dagegen, die über das Eingeben von Texten und simplen Animationen hinausgehen, benötigen ein größeres Know-how. An die Hersteller ist nur schwer bzw. überhaupt nicht heranzukommen, da sie verständlicherweise nicht – wie sonst aus Kopierschutzgründen notwendig – ihren Namen oder ihre Firma auf dem Spiel hinterlassen. Die Verbreitung der Spiele erklärt sich dann wiederum über den unkontrollierten grauen Markt, wo mehrere Spiele auf einer Diskette gespeichert sind und vielleicht nur ein harmloseres von dem interessierten Computer-

kid eingetauscht oder kopiert werden soll. Da üblicherweise die gesamte Diskette kopiert wird, kann sich im Handumdrehen ein rechtsradikales Spiel in die Spielesammlung des Computerkids einschleichen, ohne daß dieser es unbedingt wissen muß oder haben will. Darüberhinaus sind natürlich verbotenen Spiele besonders interessant und sprechen sich in der „Szene“ schnell herum.

Berichte über polizeiliche Durchsuchungsaktionen bei rechtsradikalen Gruppierungen lassen einen allerdings aufhorchen. Nicht selten werden hier neben einschlägiger Literatur und Waffenarsenalen auch Disketten mit rechtsradikalem Gedankengut gefunden. Die Vermutung, daß diese organisierten Gruppen sich gerade diesen grauen Markt zu Nutze machen wollen, um an Kinder und Jugendliche heranzukommen, drängt sich auf. Dies wird in Zukunft ein Betätigungsfeld für Staatsschutz und Polizei werden, was ja auch durch den letzten Verfassungsschutzbericht gestützt wird. In diesem Jahr wurde erstmalig eine eklatante Zunahme rechtsradikaler Organisationen und rechtsradikaler Gewaltakte bescheinigt.

Die Grenzen staatlichen und kontrollierenden Eingreifens liegen auf der Hand. Pädagogisches Handeln ist gefordert und das möglichst qualifiziert.

In Nordrhein-Westfalen hat der Minister für Arbeit, Gesundheit und Soziales mit einem Erlaß auf die Entwicklung von Computer-Software mit rassistischem und rechtsradikalem Gedankengut reagiert. Als Kernproblem wird auch hier die Verbreitung von rassistisch-rechtsradikalen Programmen angesehen, die neofaschistisches Gedankengut zum Inhalt haben. „Nazistische Ideologien und Werthaltungen werden positiv dargestellt und dem Spieler zur Unterhaltung oder Identifikation präsentiert. Da insbesondere Kinder und Jugendliche Computer für Spiele nutzen, besteht die Gefahr, daß rechtsradikale Parolen und Ideologien auf diesem Wege bei dieser Altersgruppe unterschiedlich weit verbreitet werden und damit die Leistungen und Ziele der schulischen und außerschulischen Bildung beeinträchtigen.“ Es wird dazu aufgefordert pädagogische, informatorische und ggf. repressive Maßnahmen einzusetzen, um diese Entwicklung einzudämmen. Auffallend ist hierbei, daß der Bereich der repressiven Maßnahmen sehr ausführlich beschrieben wird. Die Aufforderung, diese Spiele vermehrt zur Indizierung durch die Bundesprüfstelle vorzuschlagen, greift aber nur in den seltensten Fällen. Die mit einer Indizierung verbundenen Vertriebs- und Werbebeschränkungen können den grauen Markt überhaupt nicht treffen.

Ideen bezüglich des pädagogischen Umgangs mit diesem Problem bleiben dann auch lediglich auf der Ebene des Appells. Aber die

Qualifizierung der pädagogischen Mitarbeiter in der schulischen wie auch der außerschulischen Jugendarbeit sowie die Förderung von Projekten, die sich den Umgang Jugendlicher mit dieser Software zum Gegenstand machen, scheint hier der einzig erfolgversprechende Zugang zu sein. Verbote, die ja in erster Linie die Hersteller und nicht die Konsumenten treffen sollen, spielen hier nur eine Nebenrolle. Das Bewußtsein der Kinder und Jugendlichen muß erreicht werden, die Auseinandersetzung über diese Phänomene muß geführt werden, damit nicht eine erneute Tabuisierung unliebsamer Themen stattfindet, wie es während der Hochkonjunktur der Horrorvideowelle passiert ist.

Der Berliner Senat für Frauen, Jugend und Familie hat Mitte des Jahres eine Image-Kampagne gegen neonazistische Computerspiele gestartet. Mit den Slogans: „Lösch den Mist von der Disk“ und „Delete nazi game!“ werden gezielt die jugendlichen Computerspieler angesprochen. Die Informationsmaterialien des Senats klären über den aktuellen Spielmarkt auf, beinhalten Beispiele rechtsradikaler Spiele und geben Tipps von Computerspielen, die Spaß machen, ohne rassistisch, sexistisch, kriegerisch oder gewaltverherrlichend zu sein.

Die Landesstelle Jugendschutz bietet weiterhin Seminare an, speziell auch für Jugendgruppenleiter, die sich mit Computerspielen und deren Bedeutung für Jugendliche auseinandersetzen. In der nächsten Ausgabe des Info-Dienstes wird auf das Problem rechtsradikaler Inhalte in Mailboxen eingegangen.

Andrea Urban

Materialhinweise

Gerhard Adams: Türkenhaß und Rassenmos auf dem Computermonitor.

Probleme des Jugendmedienschutzes. In: ojs-informationen, Stuttgart, Februar 1988

Computer und Jugendarbeit, US Info-Dienst 2/86

Hauptsache Action, US Info-Dienst 1/87

„Hauptsache Action“, Videofilm der US zum Thema Computerspiele, grauer Markt, Indizierungen etc., 70.-DM

Hauptsache Action Begleitmaterial zum Film, US

PacMan & Co, Themenheft Nr.1 Februar 1987, Jugend und Gesellschaft, Katholische Sozialethische Arbeitsstelle e.V., Jägerallee 5, 4700 Hamm 1

H. Knoll u.a.: Das Bildschirmspiel im Alltag Jugendlicher. Opladen 1986

J. Fritz (Hrsg.): Programmiert zum Kriegsspielen. Schriftenreihe Band 260, Bundeszentrale für politische Bildung

J. Fritz (Hrsg.): Computer in der Jugendarbeit. Mainz 1987

US-INFO-DIENST 2/1989

Kriminalität in den Kinder- und Jugendzimmern X

Menschenverachtung auf dem Computerbildschirm

rö Lüneburg. Als die Lüneburger Polizisten ins Zimmer kamen, führte sich der 14jährige Sven Fabian (Name geändert) gerade das Computerspiel „The Nazi“ zum unschuldigen Gemüt. Er kam nicht mehr dazu, auf die unsägliche Frage zu antworten: „Was machst du, wenn dich ein Kamerad eine Judensau nennt?“ Blitzschnell schaltete er den Fernseher ab.

Die Lüneburger Beamten waren in erster Linie einer raubkopierten Diskette wegen gekommen, von denen Sven — das ergab die Hausdurchsuchung — mehr als hundert Exemplare besaß. Neben einem Strafverfahren kommen jetzt auch noch Forderungen vonseiten der Computerfirma in Höhe von mehr als 140 000 Mark auf ihn beziehungsweise seine Eltern zu.

Denr: Das menschenverachtende Computerspiel verstößt gegen die Bestimmungen des Strafgesetzbuches, die Diskette als Raubkopie gegen das Urheberrechtsgesetz.

Der 14jährige Sven Fabian ist durch Computerfachzeitschriften an die Disketten gekommen. Außerdem tauschen er und seine Freunde ständig untereinander aus, so wie man Briefmarken tauscht oder vor Jahrzehnten Lie-

besmarken, heute sind sie als Glanzbilder bekannt ...

„In einem Fachblatt“, so Dietrich Piencka, Beauftragter für Jugendsachen bei der Kriminalpolizei Lüneburg, „insetierte auch ein Angestellter einer Software-Herstellerfirma, um Raubkopierern auf die Schliche zu kommen. Der „agent povocateur“ gab die Namen der Interessierten dann an die Ermittlungsbehörde.

„Das machen doch alle“, so entschuldigt sich Sven, der sein Un-

werden Vorurteile oder Antipathien junger Menschen ausgenutzt.“

Nationalsozialistisches Gedankengut wird propagiert. Das erscheint dann auf dem Bildschirm als makabres Frage- und Antwortspiel so: „Es klingelt an der Tür, und Adolf Hitler steht draußen. Was machst du?“ Zur Antwort-Wahl stehen: a) Moins, Adolf; b) Heil dir, mein Führer; c) Geh' weg, du Jude; d) Wir geben nichts. Die empfohlenen Reaktionen: a) Dieser Gruß ist eines Führers nicht würdig; b) Sehr anständig von dir; c) Du bist ein Volksschädling; d) Hitler ist doch kein armer Bettler, du Mistratte.

Die meisten Jugendlichen sind nicht einmal versessen auf solche Spiele, die mit auf die Disketten kopiert werden. Dietrich Piencka appelliert deshalb an die Eltern: „Sehen Sie den den Kindern bei ihren Computerspielen zu und lassen Sie sich zeigen, was auf den Disketten zu sehen ist.“

Er plädiert auch für eine intensive Aufklärung in den Schulen. Bei der Computer-Arbeitsgemeinschaft des Gymnasiums Scharnebeck hat der Jugendbeauftragte der Kriminalpolizei mit seinem Referat nicht nur Interesse geweckt, sondern auch Diskussionen in Gang gebracht.



Anzeige

rechtsbewußtsein offenbar verdrängt hat. Seine Eltern wollen von nichts gewußt haben. „Computerspiele sind für uns böhmische Dörfer.“

Diese „böhmischen Dörfer“ indes sind von kaum zu überbietender Scheußlichkeit. „Nach den Schreckensjahren des Dritten Reiches können sich nur politische Wirtköpfe solche Spiele ausdenken“, heißt es im Report der Bundesprüfstelle (BPS), „deren Hersteller unbekannt sind. Geschick-

L 2 21.3.89

The
Victory
of the
Dictator

(C) BCS

»Naziware« färbt den Bild-
schirm braun: In der
Bundesrepublik und
West-Berlin machen
rassistische und
neonazistische
Programme
für Heim-
computer
die
Runde.

Ganz
Deutschland
bekennt sich
zu seinem
Befreier!

ECA CREV

Happy
Computer
5188

»Auschwitz« als Computerspiel

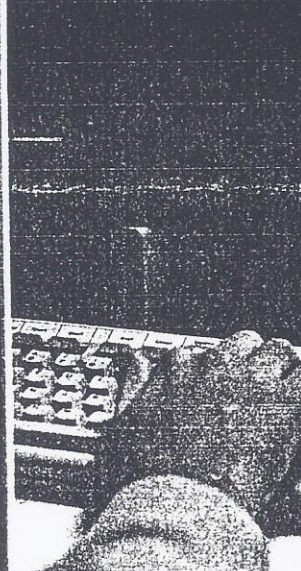
Bei einer bundesweiten Polizeiaktion Anfang März in Stuttgart gegen Mitglieder der verbotenen »Aktionsfront Nationaler Sozialisten« (ANS), wurden mehrere Computer und Hunderte von Disketten beschlagnahmt. Auskunft über die Inhalte der beschlagnahmten Software wollen die Behörden wegen der laufenden Ermittlungen nicht geben.

»Mir stehen die Haare zu Berge angesichts der Spiele, die uns zugänglich gemacht worden sind«, sagt jedoch Berlins Jugendschützer Geisler, der als einer der ersten auf die braune Software aufmerksam wurde. Daß Faschisten auch in der Computerszene aktiv werden, beweisen die Funde einmal mehr — wie auch schon Anfang letzten Jahres bei einem Schlag der Berliner Polizei gegen die »Freiheitliche Arbeiterpartei Deutschlands«: »Türken Test, Made in Buchenwald — Copyright 1986 by Hitler & Hess«, verkündete der Bildschirm. Martin, 18 Jahre alt und Schüler in West-Berlin, glaubte zuerst an einen »schlechten Scherz der üblichen Spinner«. Der Jugendliche hatte das in Maschinensprache programmierte Spiel in einer Mailbox entdeckt — unter dem Titel »Fmsoft«. »Was dann kam«, erzählt er, »hatte mit Spaß nichts mehr zu tun, das war nur noch zum Abschalten.« Ein

schwarzes Hakenkreuz in weißem Kreis auf rotem Grund flimmerte nach dem Vorspann über den Monitor: »Mit diesem Programm können unsere deutschen Freunde feststellen, ob sie Türken mögen oder sie lieber ohne Kopf sehen würden«, hieß es dann, »unsere arischen Freunde haben vier Antwortmöglichkeiten, die über die Tasten A, B, C und D zu beantworten sind.« Antworten auf die folgenden neonazistischen »Testfragen« — »Warum singen Türken immer Judenlieder?« — belohnte der Bildschirm mit »Bravo, Hitlerjunge!« oder »Falsch — ab nach Auschwitz!«.

Die Herkunft der rechtsextremen Software, im Szenejargon »Naziware« genannt, ist für die Betreiber der Mailboxen und ihre Anrufer schwer auszumachen. Die Absender verwenden fremde Usernamen, oder sie laden, wo das möglich ist, ihre Botschaften anonym als »Gäste« in den elektronischen Briefkästen ab. Und Berlin mit seinem hohen Ausländeranteil ist Kern der braunen Software.

So wurde in Berlin kürzlich auch ein Programm angeboten, das den »Führer« auf dem Monitor wiederauferstehen ließ: »Ich bin stolz, ein Deutscher zu sein«, verkündet der High-Tech-Hitler per Sprachblase. Selbst an musikalische Untermalung hat der anonyme Programmierer gedacht: Zum Bild erklingt



Nazi-Software auf dem Heimcomputer: Machwerke spinnerter Einzelgänger oder gezielte Propaganda?

das Horst-Wessel-Lied — die Nazi-Hymne der SA.

Auf dem grauen Software-Markt außerhalb der Mailboxen tummeln sich die strammdeutschen Softwaredesigner schon länger. Auf den Schulhöfen zwischen Flensburg und München floriert der Tauschhandel mit Disketten, auf denen faschistische Computerspiele gespeichert sind — und sei es nur als Beigabe zu Raubkopien. So wurden in Nordrhein-Westfalen Raubkopien des an sich harmlosen Spiels »Harry's House« in Umlauf gebracht — mit verändertem Vorspann: Dort warb nun eine »Aktion Deutsche Einheit + Antitürken«.

Bundesweit kursiert das Computerspiel »Stalag 1«. Der Spieler soll als Wächter im Konzentrationslager die Flucht von »Vollfeinden« verhindern. »Soll ihre SS eine Judenverfolgung durchführen?«, wird der Spiel-Führer im Computerprogramm »Hitler Diktator« gefragt. Und im Computerspiel »Achtung Nazi« wird auf Knopfdruck grafisch eine Massenvergasung wie in den »Duschräumen« des Vernichtungslagers Auschwitz simuliert. Bildschirmkommentar: »10.000 Negerlein, die wollten duschen gehn. Türen zu, Gas rein — da waren's nur noch zehn.« Gelegentlich bekommt sogar die »Bundesprüfstelle für

»Auschwitz« als Computerspiel

jugendgefährdende Schriften« in Bonn »Naziware« auf ihren einzigen Computerbildschirm. Im letzten Jahr setzte sie erstmals ein neonazistisches Spiel, den »Anti-Türken-Test« auf ihren Index von Veröffentlichungen, die Jugendlichen nicht frei zugänglich gemacht werden dürfen. Andere Naziware steht nicht auf dem Index. Obwohl die Bundesprüfstelle bei wesentlich harmloseren Spielen sehr schnell zuschlägt. Abgesehen davon, daß solche Spiele ohnehin unter der Hand verbreitet werden — die Behörde sei mit diesem Phänomen auch technologisch überfordert, meint Thilo Geisler, zuständig für den Jugendschutz in der Berliner Senatsverwaltung: »Das Problem ist doch, daß wir die Spiele auch begutachten müssen. Und dazu fehlt dann oft der richtige Computer.«

Ein weiteres Problem dabei beschreibt der 17jährige Patrick aus Berlin, an dessen Schule der »Anti-Türken-Test« auch aufgetaucht ist: »Der Index macht die Spiefreaks doch erst scharf, so nach dem Motto: Das muß ich unbedingt

auch haben.« Erst vier von etwa zehn weitverbreiteten nazistischen Computerspielen finden sich auf dem Index der Bundesprüfstelle; doch das sind immer noch mehr, als den Ermittlungsbehörden vorliegen, obwohl die meisten dieser Spiele den Straftatbestand der »Volksverhetzung« und »Aufstachelung zum Rassenhaß« erfüllen dürften. Gegen den unbekanntem Urheber des Spiels »Anti-Türken-Test« ermittelt immerhin seit einem halben Jahr die Berliner Polizei. »Bisher ohne Ergebnis«, so ein Sprecher der Staatsanwaltschaft, »andere Spiele liegen uns nicht vor.«

Besser recherchiert hat im Dezember das NDR-Fernsehmagazin »Panorama«, das den anonymen Autor des extrem ausländerfeindlichen Computerspiels präsentieren konnte. »Mich ärgert halt, daß Türken immer aus dem Rahmen platzen im täglichen Leben«, begründete der 17jährige dort seine »Spielidee«, die auch viele gleichaltrige Freunde und Bekannte angesprochen habe: »Das geht mit keinem anderen Medium so gut wie mit dem Computer.« Von einem »Skandal« und einer »Gefahr für heranwachsende Generationen« spricht mittlerweile der Vorsitzende der jüdischen Gemeinde

in West-Berlin, Heinz Galinski. Denn es häufen sich auch Hinweise, daß hier nicht verwirrte Einzelgänger, sondern organisierte Rechtsextremisten die neue Technologie für ihre Zwecke nutzen:

Im Spiel »Nazi Demo«, zu beziehen über eine Postfachadresse in Frankfurt am Main, grüßen die anonymen Autoren im Abspann ihre politischen Freunde von der »NPD, der (rechtsextremistischen, die Red.) FAP und der Deutschen National Zeitung — thank for the good sounds.« Der digitalisierte Schallplatten-Sound des Nazideutschland verherrlichenden Machwerks: Wochenschau-Originaltöne von 1942: »Unauffhaltsam marschieren die Waffen-SS nach vorn...« »The right way«, den richtigen Weg, verspricht zur Begrüßung ein Totenschädel mit Wikingerhelm, Hakenkreuz und SS-Runen im Spiel »Victory of the Dictator«.

»Wir fordern«, tönt dann im Bildschirm-Vorspann eine Gruppe »Das junge Deutschland«, »den Zusammenschluß aller Deutschen aufgrund des Selbstbestimmungsrechtes der Völker zu einem Großdeutschland. Kein Jude kann Volksgenosse sein. Sieg Heil!« Inhalt des mit aufwendiger Grafik

und Zitaten von Nazi-Größen gespickten Amigaprogramms: Der Jugendliche wird zum »Reichsminister« befördert und darf eine »Dönerkristallnacht« organisieren — gegen »Neger, Türken, Juden und andere Parasiten«. Ganz im Stil der neuen Zeit werden auf Anwerbezetteln der zur Zeit militantesten Nazi-Schlägertruppe »Nationalistische Front« aus Bielefeld nicht nur Schießausbildung, handwerkliche Fähigkeiten und der rechte Geist der Rekruten abgefragt. Noch etwas anderes, erfährt der junge Leser da, braucht neuerdings die »deutsche Sache«: »EDV-Kenntnisse«. Die EDV-Kenntnisse der demokratisch gesonnenen Computerfreaks scheinen die Faschisten momentan noch nicht zu befürchten.

(Jochen Haas/jg)

Haben Sie auch schon Erfahrungen mit faschistischen oder nationalistischen Programmen gemacht? Was halten Sie davon, was können Computerfans dagegen tun? Schreiben Sie Ihre Meinung: Redaktion Happy-Computer Leserforum Hans-Pinsel-Straße 2 8013 Haar

Bericht über Computerspiele mit herrschaftlichem Inhalt

München (AP) — Über das Anhalten von herrschaftlichen und neonazistischen Computerspielen hat gestern die in München erscheinende Zeitschrift »Happy Computer« berichtet. Nach Angaben der Zeitschrift sind Schulbüchereien für Tauschhandel mit Disketten, Schulbüchern und Computertechnik spezialisiert. So können insbesondere die Spieler aus Stalag 17, der Konzentrationslager wurde r als Wächter in einem Konzentrationslager und im SS eine Judenverfolgung durchzuführen. Und im mit dem Titel »Hitler Diktator« wurde auf Knopfdruck ein Massenvergasung simuliert.

Faschistische Computerspiele

MÜNCHEN 1. April (AP/FR). Die Verbreitung rassistischer und neonazistischer Computerspiele nimmt weiter zu. So berichtet die in München erscheinende Zeitschrift »Happy Computer«.

Judenverfolgung als Computerspiel

BONN. In der Bundesrepublik und West-Berlin werden rassistische und neonazistische Computerprogramme für Homecomputer die Runde. Wie die Zeitschrift »Happy Computer« in ihrer jüngsten Ausgabe 5/88 berichtet, dort auf den Schulbüchereien in München und München der Tauschhandel mit Disketten, auf denen faschistische Computerspiele gespeichert sind.

Vergasung als Computer-Spiel

München — Auf dem Tauschhandel mit Disketten zwischen München und Passau berichtet die Zeitschrift »Happy Computer« über ein Computerspiel, das die Vergasung von Juden simuliert.

Das Presse-Echo auf unseren Bericht war groß
Happy Computer 6/88

Nazi-Software an deutschen Schulen

Unser Artikel in Happy 5/88 machte bundesweit Furore. Ob die Berliner »TAZ« oder der Schweizer Rundfunk, ob die Münchner »Abendzeitung«, die »Frankfurter Rundschau« oder der Hamburger Radiosender »107«. Alle berichteten über unsere Enthüllungen in Sachen faschistische Software. Doch die von uns vorgestellten Nazi-Programme sind nur die Spitze eines braunen Eisbergs: Uns liegen zur Zeit 10 verschiedene Programme vor, insgesamt existieren sicher doppelt so viele, wie zum Beispiel Hitlers »Mein Kampf« als Text für den Amiga. Lediglich vier Programme (»Castle Wolfenstein«, »Stalag 17«, »Hitler Diktator« und der »Anti-Türken-Test«) wurden bisher von der Bundeszentrale für jugendgefährdende Schriften auf den Index gesetzt.

Die Recherchen im braunen Milieu sind kompliziert und langwierig. Happy-Computer wird aber in einer der nächsten Ausgaben Hintergründe der faschistischen Software-Szene beleuchten. (jg)

Braune Software und Holocaust im Kopf

u z

Freitag, den 13. Januar 1989

Wenn man mit dem Joy-Stick richtig trifft, spritzen die Eingeweide der Verfolgten. Der Computer lobt dann „Bravo, Hitlerjunge“ und ruft zur nächsten Türkenhatz auf dem Bildschirm. Auf den Homecomputern spielen Jugendliche Holocaust. Die braune Software haben sie von mysteriösen Händlern auf den Schulhöfen. Demokraten und einzelne Behörden alarmieren die Öffentlichkeit.

In Hamburg zahlen die Jugendlichen fünf DM für eine Diskette, an anderen Orten nur eine DM. Die Software-Dealer sind rasch verschwunden, die Programme auf Schulcomputern rasch kopiert. Zuhause tobt auf den Bildschirmen der Naziterror. Der SPD-Landespolitiker Helmut Hellwig berichtete von einem Spiel, bei dem Verfolgte an einer Mauer auf ihre Erschießung warten. Wenn der Spieler trifft, spritzt das Eingeweide, fließt Blut. Da kann der „Antitürkentest“ ins Diskettenlaufwerk geschoben werden, und beim Spiel „The Nazi V“ erscheint auf dem Bildschirm die Frage: „Was tust du, wenn dir ein Türkenkind entgegenkommt?“ Und bietet Antworten an: „a. Du gehst vorbei. b. Du schenkst ihm eine Zyankalikapfel und sagst, es sei ein Bonbon. c. Du schlägst auf es ein.“ Die demokratische Computerzeitschrift „Happy Computer“ berichtet über das Spiel „Stalag 1“. Hier soll der Spielende als KZ-Wächter die Flucht von „Volksfeinden“ verhindern. Und im Spiel „Hitler Diktator“ wird der Spieler gefragt: „Soll ihre SS eine Judenverfolgung durch-

führen?“ Aus dem Computerauslautsprecher tönt die digitalisierte Stimme Hitlers, während im Computerspiel „Achtung Nazi“ sich auf Knopfdruck auf dem Monitor eine Massenvergasung abspielt – in Farbe.

Demokraten schlagen Alarm. Auf einem Forum zu diesem Thema forderte kürzlich der SPD-Fraktionsvorsitzende im bayerischen Landtag, Rolf Langenberger, die CSU-Landesregierung auf, Jugendämter und Schulleitungen umgehend über die Gefahren neonazistischer Computerspiele aufzuklären. Diese Spiele würden von „anonymen Nazis“ hergestellt. Der Jugendmedienfachmann Wolfgang Fehr vom Kölner Jugendamt weist auf den „Gewöhnungs- und Verharmlosungseffekt“ hin. Die Nazigewalt werde im Spiel salonfähig.

Seit etwa einem Jahr gibt es die Naziprogramme. 30 von ihnen sind bis jetzt bekannt. Solche, die im Handel zu finden sind, hat die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften auf den Index gesetzt. Aber die Behörden reagieren kaum.

„Bundeskriminalamt und Bundesverfassungsschutz ermitteln noch nicht gezielt“, klagt die konservative „Welt“. Der nordrhein-westfälische Verfassungsschutzchef Fritz-Achim Baumann meint allerdings: „Bisher gibt es keine Erkenntnisse. Wir wissen zur Zeit nicht, woher diese Spiele kommen.“ Ein Blick auf den Abspann des Spiels „Nazi Demo“ genügt: hier grüßen die anonymen Autoren die neonazistischen Gruppen NPD und FAP. Grüßen die Spielautoren etwa sich selbst? Die Zeitschrift „Happy Computer“ verweist auf eine bekannte Neonazi-Gruppe im Bundesland des Verfassungsschutzchefs. Die Schlägertruppe „Nationalistische Front“ aus Bielefeld verlange auf ihren Anwerbezetteln nicht nur Auskünfte über Schießausbildung, handwerkliche Fähigkeiten und „deutschem Geist“, sondern neuerdings auch über EDV-Kenntnisse. Einige der Spiele wurden in den USA und Kanada, die meisten in der Bundesrepublik konstruiert.

Für die Herstellung solcher Programme mit aufwen-

diger Grafik und digitalisierten Reden sind Organisation und Professionalität notwendig. Der Kölner Medienfachmann Fehr: „Zielgruppe sind Jungs – Mädchen spielen mehr Abenteuer-Spiele – zwischen 14 und 18 Jahren.“ In Stuttgart, so schreibt die „Welt“, soll sogar eine Firma, die mit Disketten handelt, bei der Digitalisierung behilflich sein. Auch die Verbreitung wird professionell organisiert. So braucht ein Programm nach Schätzungen der Behörden 14 Tage zur Verbreitung in der ganzen Republik. Wie lange braucht es vom Holocaust im Kopf zum Holocaust auf der Straße?

Bei Jugendlichen entwickelt sich bereits Widerstand gegen die braune Software. In Westberlin versuchten Jugendliche die braune Software mit „Computerviren“, die die rasch verbreiteten Programme nach Wochen zerstören. Die Zeitschrift „Happy Computer“ fordert alle Computerfreaks zu einer Diskussion darüber auf, was gegen den braunen Ungeist auf den Monitoren getan werden kann: Redaktion Happy Computer, Leserforum, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar. Bernd Hendricks

-6-



Jochen Dietrich

Digitalisierter Hitler

Die Jugendschützer in den bundesdeutschen Metropolen schlagen Alarm. Der Vorsitzende des Zentralrats der Juden in Deutschland, Heinz Galinski, spricht von einer „Gefahr für heranwachsende Generationen“. Und auch die Bonner „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften“ machte Ende letzten Jahres auf die wachsende Verbreitung neonazistischer Computerspiele aufmerksam. Nazipropaganda via Homecomputer und Mailbox.

Der Berliner Schüler Martin, 18 Jahre alt, glaubte zuerst an einen „schlechten Scherz der üblichen Spinner“. Nachdem er das neue Programm auf seinem Homecomputer geladen hatte, las er auf dem Bildschirm: „Anti-Türken-Test, Made in Buchenwald – Copyright 1988 by Hitler und Hess.“ „Was dann kam“, erzählt der Computefreak, „hatte mit Spaß nichts mehr zu tun.“ „Warum können Türken kein Deutsch?“ lautet z. B. eine der neonazistischen „Testfragen“. „Weil Türken verfaulte Zähne haben“ die „richtige“ Antwort. Die Antworten auf Multiple-Choice-Fragen wie „Warum stinken Türken so furchtbar?“ oder „Warum hören Türken immer Judenlieder?“ kommentiert der Computerbildschirm mit Sprüchen wie „Bravo, Pimpf!“ oder „Falsch, alter Sklave, ab nach Auschwitz!“

Auf bundesdeutschen Schulhöfen und in Kinderzimmern tauchen „immer mehr rechtsradikale Computerspiele und -programme auf“, vermeldete erst Ende 1988 die „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften“ (BPS), die inzwischen sechs von rund 30 kursierenden Nazispielen auf den Index setzte.

Erst vor kurzem wurde „The first Nazi Demo“ indiziert, ein professionell programmiertes Spiel für den mit ca. 2 Millionen Exemplaren in der Bundesrepublik am weitesten verbreiteten Homecomputer, den Commodore C 64 – das Einsteigermodell für Heim, Schule und Ausbildung. Nach Art einer Ton-Dia-Show laufen digitalisierte Bilder und Hörstimmen von verblüffender Qualität ab. Die Anbieter dieses Programms verbergen sich hinter zwei Frankfurter Postfachadressen und bleiben somit – wie auch in allen anderen Fällen – anonym, doch der Grafikkontrast macht deutlich, wo die Urheber-

schaft zu suchen ist: „Wir wollen aufklären mit den schlimmen Lügen über Großdeutschland, den Führer und die Wehrmacht. Grüße gehen an die NPD, an die FAP, die Freiheitliche Deutsche Arbeiterpartei, und an die Deutsche National Zeitung – mit Dank für die guten Originaltexte.“ Dann erscheint auf dem Bildschirm ein digitalisierter Adolf Hitler vor dem Hakenkreuz, und aus dem Computer ertönt das Nazilied: „... Führer befehl, wir folgen“, und die Ansage: „18. Oktober, das Oberkommando der Wehrmacht gibt bekannt“, woraufhin auf dem Monitor zu lesen ist, „daß sich alle nichtgermanischen Rassen in Dachau oder Buchenwald einzufinden haben, um dort von der Waffen-SS entlastet zu werden!“

Das Strickmuster der „Spiele“

Das Strickmuster der digitalisierten Nazipropaganda ist immer gleich. Einige Beispiele, zitiert nach der Fachzeitschrift „Happy Computer“:

– „Stalag I.“ Ein faschistisches KZ wird simuliert. Der Spieler muß als Wächter im Konzentrationslager Schäferhunde auf fliehende „Volksfeinde“ hetzen. Wird die Flucht verhindert, ertönt das „Lied der Deutschen“.

– „Achtung Nazi.“ Per Knopfdruck wird graphisch eine Massenvergasung in den „Duschräumen“ des Vernichtungslagers Auschwitz simuliert. Auf dem Monitor ist zu lesen: „10000 Negerlein, die wollten duschen gehen. Türen zu. Gas rein – da waren's nur noch zehn.“

– „Victory of the Dictator.“ „The right way“, den richtigen Weg verspricht zur Begrüßung ein Totenschädel mit Wikingerhelm, Hakenkreuz und SS-Runen. Im Vorspann winkt dann eine Gruppe „Das junge Deutschland“. „Wir fordern den Zusammenschluß aller Deutschen aufgrund des Selbstbestimmungsrechtes der Völker zu einem Großdeutschland. Kein Jude kann Volksgenosse sein. Sieg Heil!“

Inhalt des graphisch sehr aufwendig gestalteten und mit vielen Zitaten von Nazigrößen versehenen Spiels: der jugendliche Spieler wird zum „Kameradschaftsführer“ ernannt und muß eine sogenannte „Dönerkristallnacht“ organisieren – „gegen Neger, Türken, Juden und andere Parasiten“.

Schon 1986 wurden im Ruhrgebiet Raubkopien des an sich harmlosen Spiels „Harry's House“ in Umlauf gebracht – allerdings mit geändertem Vorspann: der warb für eine „Aktion Deutsche Einheit + Antitürken“. Im Januar 1987 kassierte die Westberliner Polizei bei einer Razzia gegen die FAP Hard- und Software. Anfang März 1988 wurden bei einer bundesweiten Polizeirazzia gegen Mitglieder der verbotenen Aktionsfront Nationaler Sozialisten/Nationale Aktivist*innen, bei der 92 Woh-

nungen in 61 Städten durchsucht wurden, auch zwei Lastwagenladungen Computer und Hunderte von Disketten beschlagnahmt. Die „Nationalistische Front“, eine neofaschistische Schlägertruppe mit Hauptquartier in Bielefeld, fragt in ihren Aufnahmezetteln nicht nur nach Bundeswehrdienst und Schießausbildung, sondern auch nach „EDV-Kenntnissen“.

Anonyme elektronische Briefkästen

Schon 1987 waren ca. 11 Prozent der bundesdeutschen Haushalte mit Microcomputern ausgerüstet, bei Familien mit Kindern über 10 Jahren waren es gar 30 Prozent. 85 Prozent der Einschaltzeit – so lauten Schätzungen – des Homecomputers werden für Spiele genutzt. Action- und Kriegsspiele zum meist. Pro Computer und Haushalt stehen durchschnittlich 50 Spielprogramme zur Verfügung, auf ein gekauftes Homecomputerspiel, so der Fachhandel, kommen ca. 500 Raubkopien. 14 Tage dauert es nach Schätzungen der Be-

hörden, um ein Computerprogramm mit etwas Organisation bundesweit zu verbreiten.

Neben den Homecomputern richtet sich das Augenmerk der Neonazis auf die sogenannten „Mailboxen“. Über 1000 solcher elektronischer Briefkästen gibt es bereits in der Bundesrepublik, genutzt vor allem von jungen Männern zwischen 15 und 25 Jahren. Allein in Westberlin sind mehr als 5000 Jugendliche technisch in der Lage, über Mailboxen miteinander zu kommunizieren. Dort wurde im vergangenen Jahr in einer Mailbox ein Programm abgeladen, in dem ein hakenkreuzgeräumter Hitler per Sprechblase verkündet: „Ich bin stolz, ein Deutscher zu sein.“ Zum Bild erklingt das Horst-Wessel-Lied.

Schon für 200 DM ist die Ausrüstung für eine solche Hobbydatenbank zu haben: ein Modem oder ein Akustikkoppler, der den Homecomputer mit dem Telefon verbindet. Der Vorteil für die Neonazis: Mailboxen erlauben anonymes Nutzen und Anbieten – mit einer erheblichen Breitenwirkung. „Datenfernübertragung avanciert zu einer neuen Freizeitbeschäftigung“, meint der Kölner Medienpädagoge Joachim Metzner. „Der hohe Nutzungsgrad – zahlreiche Boxen verzeichnen in den längsten vier Jahren ihres Bestehens etwa 40000 Anrufe – läßt darauf schließen, daß wir es keineswegs nur mit der relativ kleinen Schar der Elektronikfreaker zu tun haben.“

Die Behörden stehen der gezielten Nutzung neuer Technologien durch die extreme Rechte hilflos gegenüber. Geringschätzung der Bedeutung der neonazistischen Szene, juristisches Kompetenzgerangel und unzureichendes technologisches Know-how lassen nur Zufallstreffer zu. Strafrechtliche Ermittlungen sind die seltene Ausnahme, obwohl fast alle rechtsradikalen Computerspiele den Straftatbestand der „Volksverhetzung“ und „Aufstachelung zum Rassenhaß“ erfüllen.

Reiner Zufall ist es auch, daß inzwischen das Computerspiel „The Nazi“ auf dem Index steht. Der Berliner Jugendschützer Geisler bekam es in die Hände, weil es der Sohn eines Freundes von der Schule mit nach Hause brachte.



Deutsche Volkszeitung/die lat.

7/89

Faschistische Computerspiele
sind bei Jugendlichen ein Renner.
"gruppe & spiel" bezieht Position.

Neonazistische, militaristische und rechtsradikale Computerspiele

gruppe u.
spiel 1/89

Eigentlich sind sie ja verboten. Aber in den Computerspiel-Sammlungen vieler Jugendlicher ist der "Türken-Test" ebenso anzutreffen wie das Computerspiel, bei dem man zum KZ-Manager befördert werden kann. Nicht erst seit dem Berliner Wahlergebnis überlegen Jugendschützer, Landespolitiker und Pädagogen, was zu tun ist. "gruppe & spiel" nimmt Stellung.

Nach unserer Kenntnis der Software, die bei Jugendlichen privat und in Computerclubs existiert, kann durchaus von einer nennenswerten Verbreitung rechtsradikaler Computerspiele gesprochen werden. Es handelt sich dabei vor allem um (zumeist antikommunistische) Kriegsspiele, bei denen Nazi-Symbole und -uniformen abgebildet sind - und vor allem - positiv bewertet werden. Die Herkunft der Spiele entstammt überwiegend dem englischen Sprachraum. Die Spiele gibt es vor allem für den meistverbreiteten Homecomputertyp "C64" und den "Amiga".

Die bezeichneten Computerspiele werden - nach allem, was uns bekannt ist - kaum im konventionellen Handel erworben, sondern untereinander im Freundeskreis kopiert. Viele Spiele kommen aus den USA und Japan. Spielfans lassen sie sich - noch ehe die Spiele im deutschen Handel sind - kopieren.

Ein bei Spielen oft vorhandener Kopierschutz stellt dafür keine ernsthafte Behinderung dar, weil dieser mit entsprechenden Programmen oder einiger Programmierkenntnis umgangen werden kann. Sogenannte "nicht knackbare" (Hardware-abhängige) Kopierschutzvorrichtungen existieren bei Spielprogrammen nicht. Jugendliche machen sich auch einen ehrgeizigen "Sport" aus dem "Knacken" von Spielprogrammen.

Bei den bezeichneten Spielen handelt es sich zumeist um taktische Geschicklichkeitsspiele und - bei wenigen - um sogenannte Adventures (strategische Denkspiele, "Kosims = Konfliktsimulationsspiele"). Die Spiele sind bei Jugendlichen aus dem "sozialen Brennpunkt" besonders beliebt, weil sie ihnen das häufig beschädigte Selbstbewußtsein und Durchsetzungsvermögen scheinbar ermöglichen.

Nazi-Computerspiele sind nur eine von vielen Erscheinungsformen des rechtsradikalen Trends.

Wegen der geschilderten Produktions- und Distributionssituation (Herstellung im Ausland; schnelle Verbreitung durch privates Kopieren), ist ein Zugriff auf diese eindeutig als jugendgefährdend einzustufenden Computerspiele mittels Indizierung völlig unwirksam.

Um etwas gegen diese Spiele zu tun, bieten sich deshalb nur drei Wege an, die alle drei nur auf Rahmenbedingungen Einfluß nehmen können und deren Wirksamkeit sich einer empirischen Beweisführung verschließt:

Prophylaktische antinazistische Jugendarbeit:

Alle Bemühungen einer politischen Bildung um eine antifaschistische Jugendarbeit machen Jugendliche für derartige Spiele weniger "anfällig", d.h. sie klären Jugendliche über die Wirklichkeit des Faschismus auf, deren Symbolen, Helden und Scheinerfolgen sie sonst uninformiert oder desinteressiert Aufmerksamkeit schenken.

Schulung von Multiplikatoren:

Fortbildungsmaßnahmen für Sozialarbeiter, Erzieher und ehrenamtliche Jugendgruppenleiter, die die Computerclubarbeit von Jugendlichen betreuen, können die sich mul-

tiplizierende Meinung über diese Spiele erheblich beeinflussen.

Hier kann auf Erfahrungen von Aktionen gegen Horror-Videos zurückgegriffen werden. Wichtig ist dabei, daß Erzieher und Eltern auch eine klare und feste eigene Meinung zu diesen Spielen artikulieren, ohne Computerspiele insgesamt abzulehnen.

Denkbar wäre in diesem Zusammenhang der Meinungsbeeinflussung auch eine pfiffig gestaltete Anzeigenserie in Computerzeitschriften und Szene-Illustrierten.

Entwicklung positiver Alternativen:

Es käme darauf an, Computerspiele für einzelne und Gruppen zu entwickeln und geschickt "unter die Leute zu bringen", die positive Alternativen zu den faschistischen Computerspielen darstellen. Diese müssen bestimmten Kriterien entsprechen, damit sie im beabsichtigten Sinne "angenommen" werden: Sie müssen spannend konstruiert und mit hoher Spieldynamik ausgestattet sein - zugleich müssen sie positive soziale Botschaften und Verhaltensweisen herausstellen und belohnen, ohne vordergründig moralisierend zu wirken.

Solche Spiele sind auf dem Brettspielsektor (z.B. von der Akademie Remscheid) erfolgreich entwickelt und vermarktet worden (Umweltspiel "Wenn es leckt...", erschienen im Ökotoxia-Verlag Münster). Eine Förderung eines solchen Spielentwicklungsprojekts wäre dringend geboten.

UB.

Hilflos oder gleichgültig - das ist die Haltung vieler Eltern und Pädagogen gegenüber solchen Computerspielen.

Zur Ehrenrettung der Computerspielbranche muß man sagen, daß es auch gute, witzige, lehrreiche, spannende und prosoziale Spiele gibt - genau wie auf dem Brettspielmarkt. Eine nützliche Maßnahme wäre es sicherlich auch, mal eine Liste von Spielen zusammenzustellen, die vom pädagogischen Standpunkt her unbedenklich und zugleich spieldynamisch hervorragend sind. Die einschlägigen Computerzeitschriften ("64er" und "Happy Computer" beispielsweise) wählen Spiele-Hits, freilich weder nach pädagogischen noch nach politischen Kriterien. Eine Liste für Eltern, Lehrer, Sozialarbeiter mit pädagogisch wertvollen Computerspielen. Wir werden dieses Projekt weiter verfolgen.

Wie nötig eine solche Hitparade als Hilfestellung für Eltern wäre, zeigt mir folgende kleine Beobachtung: Ein Junge, etwa 10 Jahre, zerrt im "ALLKAUF" seine Mutter zur Regalwand mit den Computerspielen. Sie bemüht sich und liest die Beschreibung auf den Verpackungen der Spiele, die ihr der Sohnemann anpreist. Unschlüssig schaut sie hoch. Dann überläßt sie die Entscheidung doch vollständig ihrem Sohn. Allein die vielen technischen Ausdrücke: "Für C64 und C128", "Voraussetzung: EGA", "Bilder auf dem ATARI ST, Abweichungen bei anderen Geräten"... Der Junge entscheidet sich für ein harmloses Sportspiel. Aber im gleichen Regal finde ich z.B. auch ein anscheinend nicht indiziertes Kriegscomputerspiel. Ich habe Ihnen die Vorder- und Rückseite der Verpackung hier wiedergegeben. Das spricht für sich. (Siehe nächste Seite).

Auszüge aus Anzeigen in aktuellen Computerzeitschriften machen klar, daß es jedem möglich ist, schnell und einfach auf dem Versandwege an alle Arten von Computerspielen zu kommen:



NEU PANZER STRIKE

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

Taktische Gefechtssimulation, 3600 Felder großes Spielfeld mit topografischem Gelände, 250 Waffensysteme aus WKII, 1-2 Spieler, Spieldauer 30 Std., Ostfront, Westfront und Afrika.
Deutsches Handbuch
DM 99,-

C64

K

Action-Ser
Afterburne
Arcade For
Baal, deut:
Billard, Sir
Bismarck
Bombuz
Bolo/Bot
Carrier C
Circus C
Dungeor
Element
Elite, de
Emman
F 16 Fal
Flight Si
Flight S
F.O.F.
Fugger
Gaunt
Heroe
Hoste
Hot F
In 8'
It's
Ka
Kr

Aus einer Anzeige, Power-Play 4/89

Bomber Raid

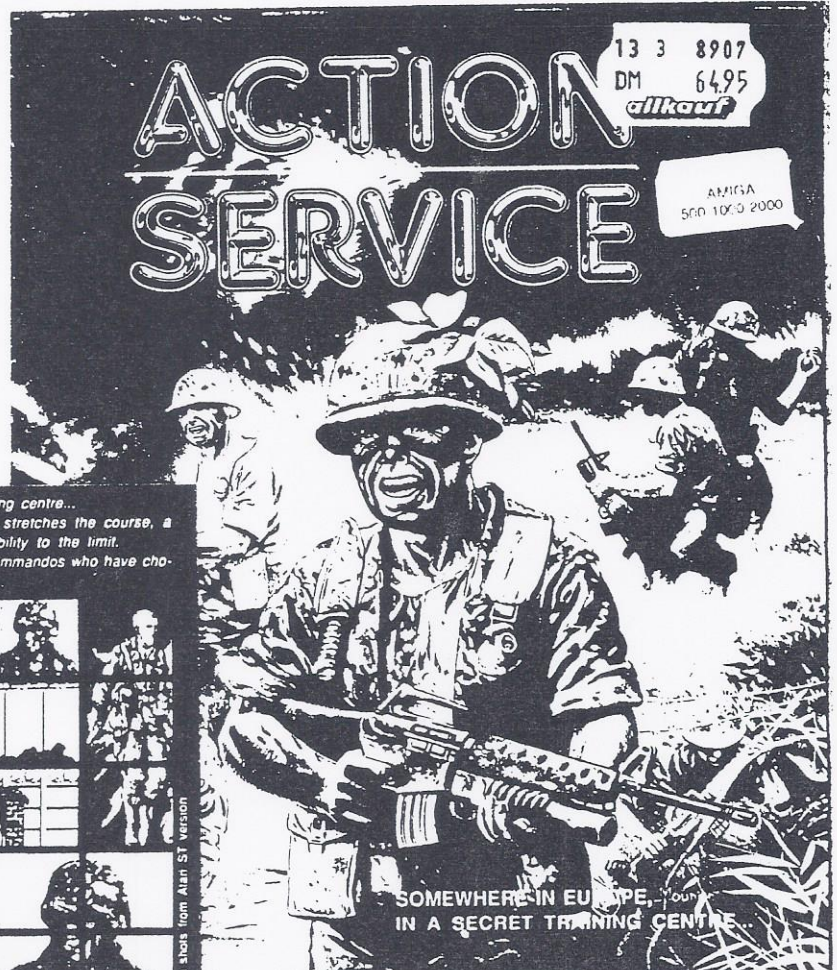
Sega Master System
89 Mark (Zwei-Mega-Cartridge) * Sega

Grafik	55										
Sound	48										
Power-Wertung	59										

Bomber Raid schneidet im direkten Vergleich mit Segas Action-Knüller "Power Strike" eine ganze Ecke schlechter ab. Zwar hat Bomber Raid gut gezeichnete Grafiken und ein paar niedliche Extras (gerade die Mini-Bomber haben es mir angetan), aber es ist zu einfach. Selbst ungeübte Baller-Fans werden Bomber Raid innerhalb von einem Tag durchgespielt haben. Ein paar Levels mehr, ein etwas höherer Schwierigkeitsgrad und etwas mehr Sonderwaffen hätten hier Wunder vollbracht.

Aus dem redaktionellen Teil von "Power Play", Heft 4/1989

Dieses Computerspiel hätte jeder
heute, am 20. März 1989,
bei "allkauf" erwerben können.



Somewhere in Europe lies one of the world's toughest school : a top secret training centre... Behind impenetrable barbed-wire and patrolled by wardens armed to the teeth, stretches the course, a gruelling track of obstacles, traps and dangers, stretching every commando's ability to the limit.
PURPOSE : preparing soldiers to join the "Cobra Command" - a crack team of commandos who have chosen war as their profession. **QUALIFICATIONS:** strength, courage, nerves of steel.



ACTION SERVICE is a brilliantly executed Commando School Simulation, with all the features that add up to one of the most challenging and exciting action programs ever produced.

- unique simulated video recording and playback system, allowing action replay of your performances (to help you to improve it) and special effects (slow motion, split screen...).
- lifelike action graphics with superb sound and speech effects.
- easy to use, difficult to master!
- up to 12 players - competing on 5 different modes : physical, risk, close-combat, combination and the unique Commando Construction Course!

- construct, edit and save commando courses, making them as easy or difficult as you wish
- challenge your friends on the course of your own design!



**AN INFOGRAMES INTERNATIONAL
PRODUCT DESIGNED BY COBRA SOFT**

Die Geschichte, die man mit diesem Computerspiel durchspielt:

Irgendwo in Europa liegt ein streng geheimes Trainingslager. Aufgabe: Söldner-Ausbildung. Soldaten können sich hier vorbereiten auf ihren Eintritt ins "COBRA COMMANDO", eine Truppe, die Kriegführung zu ihrem Beruf gewählt hat...

Ein Simulationsspiel, in dem das Tötenlernen simuliert wird. Für 64,95 DM mit hervorragender "Aktionsgraphik", "Sound" und Spracheffekten.

Nicht verboten. Wahrscheinlich hat irgendein Gutachter gemeint, daß es sich dabei nicht um ein Kriegsspiel, sondern um ein Geschicklichkeitsspiel handele...

Computer und Telefon als rechtsradikales Propagandamedium

THILO GEISLER

1. Zwei Beispiele

Ich sage ...

1.1 Ein rechtsradikaler Multiple-Choice Test

- a) Moin, Adolf
- b) Heil Dir mein Führer
- c) Geh' weg Du Jude
- d) Wir geben nichts

Beim Besuch eines Freundes erfuhr ich, daß er und sein Sohn inzwischen stolzer Besitzer eines Homecomputers sind. Voller Entrüstung erzählte mir der Vater – Elektronikingenieur von Beruf – daß sein Sohn ein ekelhaftes Nazispiel unter den getauschten Programmen gefunden und ihm gezeigt habe. Natürlich hatte der Vater das Programm sofort vernichtet. Ein starker Magnet wurde direkt über die Diskette geführt.

- Reaktion auf a) „Dieser Gruß ist eines Führers nicht würdig!!!“
- Reaktion auf b) „Sehr anständig von Dir“
- Reaktion auf c) „Du bist ein Volksschädling ersten Grades!
Stirb' Du Sack!“
- Reaktion auf d) „??? Adolf Hitler ist doch kein armer Bettler, Du Mistratte!“

Als ich dann aber mein Interesse an dieser „Nazisoftware“ bekundete, erzählte der Sohn verschmitzt, daß er, bevor er Papa das Programm zeigte, schon eine Sicherheitskopie „gezogen“ hatte, die er mir nun zur Verfügung stellte:

2. Setze den Ausspruch fort:
Wo der Deutsche steht, ...

- a) ... stinkt es
- b) ... kommt kein anderer hin
- c) ... ist nichts los

Die „Titelseite“ des Programms beginnt mit der Darstellung eines Hakenkreuzes und dem Titel „The Nazi“.

- Reaktion auf a) „Du bist selber ein stinkender Türke.“
- Reaktion auf b) „Genau so ist es“
- Reaktion auf c) „Wo ein Deutscher steht, ist immer was los!
Sieg Heil!!!“

Die einzelnen, beispielhaften Fragen wurden von mir numeriert. Die Reaktion des Programms auf die jeweiligen Antworten ist dann im Anschluß aufgeführt.

1. Es klingelt an der Tür und Adolf Hitler steht draußen. Was machst Du?

3. Stell Dir vor, Du steigst in ein Taxi und der Fahrer ist ein Türke!

Was machst Du?

- a) Ich steige ein und fahre mit.
- b) Ich nehme ein anderes Taxi.
- c) Ich werfe eine Granate in's Taxi.

Reaktion auf a) „Du elender Türkenfreund“

Reaktion auf b) „Das ist gut, aber zu harmlos!“

Reaktion auf c) „Eine wahrhaft deutsche Lösung!“

In diesem Stil geht es dann weiter bis zur 21. Frage:

21. Wohin geht der deutsche Junge?

- a) Zu den Pfadfindern
- b) zum CVJM
- c) Zur Hitler-Jugend

Reaktion auf a) „Was will er denn da, Du Sack?“

Reaktion auf b) „Nun ist aber gut, Du mieser Öko!“

Reaktion auf c) „Genau da gehört der Deutsche hin!“

Nach dieser letzten Frage „meldet sich das Programm ab“.

bei ca. 50 Pfennig. Sie stellen eine neue Form der Verteilung von Text, Bild und Ton dar. Das Programm „NAZI DEMO“ zeugt in seiner Umsetzung und Ausstattung von einer hohen Professionalität des Programmierers. Es wurde für den Commodore Computer C 64 geschrieben und benötigt den gesamten Speicherplatz einer Diskettenseite. Der hohe Speicherbedarf ergibt sich hier aus den teilweise dokumentarischen Tonaufnahmen, die in digitalisierter Form abgespeichert wurden. Die Darstellung des Programms erfolgt hier nur in Auszügen „NAZI DEMO“.

Es werden über eine Laufschrift Sympathien gegenüber verschiedenen Organisationen aus dem rechten politischen Spektrum bekundet. Drückt man dann die Leertaste des Computers, so erscheint auf dem Bildschirm das Bild von Adolf Hitler vor dem Symbol des Hakenkreuzes.

Kurz darauf ertönt in einer für diesen Computer erstaunlichen Qualität einer alten Schallplatte ein Teil eines nationalsozialistischen Liedes (. . . „Führer befiehlt, wir folgen dir“). Danach folgt die Ansage:

„18. Oktober, das Oberkommando der Wehrmacht gibt bekannt:“

Im Anschluß ist auf dem Bildschirm zu lesen:

„Daß sich alle nicht germanischen Rassen in Dachau oder Buchenwald einzufinden haben um dort von der Waffen-SS entlaust zu werden!!

Gez. Adolf Hitler“

1.2 Die Ton-Dia-Show Hitler vor Hakenkreuzfahne mit digitalisiertem O-Ton

Als zweites Beispiel habe ich eine Art Ton-Dia-Show ausgewählt, die mit einem entsprechenden Kopierprogramm in ca. 3 Minuten auf eine andere Diskette übertragen werden kann. Der Preis für diese Datenträger liegt zur Zeit

Ton: Nachrichtensprecher:

„Unaufhaltsam marschiert der Deutsche Soldat nach vorn, für ihn ist kein Hindernis unüberwindlich.“

Bildschirm: „Warum muß der Bolschewik die deutsche Wehrmacht so fürchten?“

Ton: Kriegslied („Vorán, vorán, wir ziehn ...“)

Bildschirm: „Was geschieht mit einem elenden Volksverräter, der sich gegen den Führer stellt?“

Ton: Gesang: „Damit ist es vorbei, wir brechen dem Löwen die Kehle entzwei.“

Danach erfolgt ein kurzer Textabschnitt mit zwei Kontaktadressen und „West-Germany (Was sonst ???!!!)“.

Unser Strafrecht verbietet die „Verbreitung von Propagandamitteln verfassungswidriger Organe“ (§ 86 StGB) und das „Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen“ (§ 86 a StGB) sowie die „Aufstachelung zum Rassenhaß“ (§ 131 StGB). Wurden propagandistische Darstellungen und Bilder in der Vergangenheit als Schriften, in der Regel also gedruckt, verteilt, so zeigen diese beiden Beispiele, daß es inzwischen neue Möglichkeiten der Herstellung und Verteilung gibt. Das Medium Computer eignet sich hier ganz besonders. Inzwischen tauchen in den bundesdeutschen Wohnstuben immer mehr rechtsradikale Computerspiele und -programme auf.

2. Verbreitung von Software unter Kindern und Jugendlichen

2.1 Computerspiele

Um nun die Propagandavertriebswege dieser Programme besser erläutern zu können, gebe ich hier einige grundsätzliche Informationen zum Thema Computer:

Ca. 15% der bundesdeutschen Haushalte waren 1988 mit einem Microcomputer versorgt. Der Anteil dieser Geräte bei Familien mit Kindern über 10 Jahren und einem Fernsehapparat liegt bei über 30%. In Ballungszentren erhöht sich dieser Anteil auf bis zu 50%. Der extreme Preisverfall bei Hard- und Software und eine verbesserte Anwendersoftware lassen einen weiteren Anstieg der Computer in den Haushalten erwarten.

Bei dem mit über 2 Millionen in der Bundesrepublik am weitesten verbreiteten Homecomputer „Commodore 64“ ergab sich innerhalb der letzten vier Jahre ein Preisverfall von 70%. Der „Commodore 64“ ist besonders als Einsteiger-Modell für Heim, Schule und Ausbildung geeignet. Es gibt dafür eine breite Softwarebasis, neben einigen tausend Spielen existieren reichlich Anwenderprogramme.

Bis zu 85% der Einschaltzeit am Computer werden zu Hause für Spiele genutzt. Ein großer Teil des Computerspielmarktes entfällt auf Actionspiele, bei denen Schießen die Hauptaufgabe ist, bzw. auf Simulationsspiele, in denen „Krieg Spielen“ im U-Boot, im Panzer

oder im Hubschrauber geübt wird. Obwohl ein Großteil der Spiele ihren Schauplatz im futuristischen Weltall haben, fehlt es ihnen nicht an politischer Brisanz und Gegenwartsbezug. So steht im Actionspiel „S.D.I.“ ein drohender Atomkrieg im Mittelpunkt. Aufgabe des Spielers ist es, mit Satelliten im All per Laserstrahl feindliche, d. h. russische Atomraketen abzufangen und die westliche Welt vor dem atomaren Holocaust zu retten.

Ich befürchte, daß durch die Gewöhnung an Gewaltspiele und militärische Handlungen das politische Protestpotential gegen Gewalt und Krieg reduziert wird. Kriegs- und Kampfhandlungen bekommen hier einen spielerischen Charakter.

Nach Einschätzungen der Fachhändler kommen auf ein gekauftes Home-Computerspiel ca. 500 Raubkopien. Bei vorsichtiger Schätzung kann davon ausgegangen werden, daß je Computer und Haushalt durchschnittlich 50 Spielprogramme zur Verfügung stehen.

Die Händler versuchen, die Preise für Computerspiele weiter zu drücken und damit den schwarzen Markt der Raubkopien einzudämmen. Die durchschnittlichen Preise für Computerspiele bewegen sich derzeit auf einem Preisniveau zwischen 30 und 50 DM pro Spiel (Minimum 9,90 DM Maximum über 150 DM). Diese Programme sind mit einem Schutz versehen, der es unmöglich machen soll, Kopien von dem entsprechenden Datenträger zu ziehen.

Nun gibt es aber Kopierprogramme, mit denen die Software problemlos ver-

vielfältigt werden kann. Oder der Kopierschutz wird von qualifizierten Computertüftlern, in der Regel Jugendliche, beseitigt. So wird es dann möglich, Programme ohne Qualitätsverlust zu vervielfältigen. Heute läßt sich der Minderjährige den Computertyp kaufen, bei dem er sicher weiß, daß es unproblematisch ist, kostenlos an die entsprechende Software zu gelangen.

Mir ist bekannt, daß beispielsweise das beliebte Sportspiel „Wintergames“ in Berlin als „gecrackte“ Version (der Kopierschutz wurde entfernt) in Berlin innerhalb einer Woche unter den „Computerfreaks“ verteilt war.

Auf eine Diskette des „C 64“ passen 360.000 Zeichen. Ein normales Spiel benötigt in der Regel eine geringere Kapazität. Das Spiel „The Nazi“ hat sogar nur 15.393 Zeichen. Will man also gezielt junge männliche Personen in unserer Gesellschaft mit Propagandamaterial ansprechen, so geht man inzwischen wie folgt vor: Man nimmt ein beliebtes Computerspiel als Raubkopie und legt auf der gleichen Diskette zusätzlich noch ein politisches Computerprogramm ab.

Für die Verbreitung dieser Form von Propaganda sorgt die „Scene“ dann schon selbst. Es werden in der Regel ganze Disketten kopiert, da das Kopieren einzelner Programme oft zeitaufwendiger ist.

2.2 Kommunikation über Mailboxen

In Berlin wie auch in anderen Ballungszentren des Bundesgebietes findet

ein reger Informationsaustausch der „Computerscene“ über Mailboxen statt. Unter einer Mailbox versteht man ein Computersystem, das über das öffentliche Telefonnetz erreichbar ist. Die Teilnehmer benötigen neben dem Computer und einem Telefonanschluß die entsprechende Software und ein Telefonmodem oder einen Akustikkoppler. Mit dieser Ausrüstung ist der Teilnehmer in der Lage, Daten über das Telefon zum Mailboxcomputer zu übertragen oder von dort abzufragen. Während bei BTX-Nutzung der Anbieter immer über eine Telefonnummer identifiziert werden kann, ist dieses bei den Mailboxen nicht möglich.

Rechtlich ist zur Zeit der Betreiber einer Mailbox auch für ihren Inhalt verantwortlich, selbst wenn die Information von Dritten über die Telefonleitung eingegeben wurde – und nicht zurückverfolgt werden kann. Es stellt sich für ihn das grundsätzliche Problem, daß er die eingegangenen Informationen, die von anderen Nutzern ohne seine Beteiligung abgefragt werden können, nicht immer gleich überprüfen und ggf. eliminieren kann.

Um an die verschiedenen Mailboxnummern zu gelangen, braucht man sich nur in einen entsprechenden Computer „einzuloggen“. Die erste Telefonnummer kann man einer Computerzeitschrift entnehmen, oder man fragt nach einem Verzeichnis beim Kauf der entsprechenden Soft- und Hardware. In fast jeder Mailbox ist ein aktuelles Verzeichnis – zumeist regional und überregional gegliedert – zu finden, von dem aus es dann weiter möglich ist, entsprechende Anschlüsse zu testen.

Grundsätzlich werden in dieser neuen vernetzten Kommunikationsform Informationen aller Fachrichtungen ausgetauscht. Es handelt sich hier um einen offenen und häufig anonymen Kreis von Nutzern und Anbietern.

So ist es nicht verwunderlich, wenn hier auch politische Diskussionen geführt oder sexistische Sprüche ausgetauscht werden. Rechtlich relevant wurde das Thema Mailbox unter anderem, als innerhalb der „Computer-Freakscene“ die ersten Programme in Mailboxen mit eindeutig rechtsradikalem Inhalt erschienen. „Der Antitürkentest“ wurde inzwischen von der Bundesprüfstelle indiziert und vom Amtsgericht Berlin rechtskräftig beschlagnahmt und eingezogen.

3. Soziale Struktur der Nutzer

Es ist schwierig, Aussagen über die soziale Struktur jugendlicher Computer-Nutzer zu machen, da zur Zeit nur wenige wissenschaftlich fundierte Aussagen zu diesem Themenkomplex vorhanden sind.

Die folgenden Einschätzungen ergeben sich aus den Kontakten die ich zu Schülern, Lehrern, Sozialarbeitern aus Freizeitheimen, Verkäufern in Computerläden, Sysops (Besitzern von Mailboxen) und zu einzelnen „Freaks“ habe sowie aus den regelmäßigen Veranstaltungen der Mailboxbenutzer. (Hier habe ich teilweise bis zu zweihundert Besucher gezählt.)

3.1 Soziale Struktur der Spielnutzer

Grundsätzlich beginnt die Computerfaszination bei Minderjährigen mit dem Reagieren auf die faszinierende Welt der Computerspiele. Häufig besitzen die Kids bereits vor ihrem ersten Computer schon einen Karton voll raubkopierter Spieldisketten. Die Überredung der Eltern oder Verwandten zum Kauf eines Computers beim heutigen Leistungs- und sozialen Aufstiegsdruck und mit Unterstützung der Computerwerbung stellt dann kein großes Hindernis mehr dar. Sitzt der „Computerfreak“ erst einmal an seiner „Kiste“, so bleibt er im statistischen Durchschnitt dort ca. 4 Stunden sitzen. Ununterbrochene Spielzeiten von über 20 Stunden sind z. B. von J. Fritz beobachtet worden.

Nach dem Einstieg in dieses „Neue Medium“ ergibt sich je nach Schichtenzugehörigkeit, Bildungsinteresse und sozialem Umfeld ein spezifisches Nutzerverhalten. So kann man bei den jungen Computernutzern zwei Gruppierungen unterscheiden, wobei die Grenzen dazwischen jedoch fließend sind:

A) „Computerfreaks“, die ihren Spaß aus dem Umgang, dem Programmieren, dem Tauschen von Programmen oder gar dem Hacken (Herumstöbern in Datennetzen) ziehen.

B) Jugendliche, die danach streben, die jeweils neuesten Spiele erfolgreich zu bestehen.

Bei den reinen „Computerspielern“ handelt es sich in der Mehrzahl um Ju-

gendliche aus sozial schwachen Schichten mit geringem Selbstwertgefühl, die in einem Umfeld voller Mißerfolge wenigstens ein Stück Bestätigung erfahren, eine Bestätigung die gekauft werden muß und im sonstigen gesellschaftlichen Kontext nur selten einlösbar ist.

Die Adventurespiele, die eine gewisse Phantasie und Geduld erfordern, und die nicht so sehr auf Geschicklichkeit und Reaktionsgeschwindigkeit angelegt sind, werden eher von Schülern der höheren Schulen und Studenten gespielt.

Der Einstieg in die Programmier- und Computertechnik erfolgt ebenfalls zu einem großen Teil durch Jugendliche aus den höheren sozialen Schichten. Der Anteil der weiblichen Nutzer ist überproportional gering und liegt bei nur 10 bis 20%, wie auf fast allen Gebieten der privaten Computernutzung, besonders, wenn man hier die Textverarbeitung ausschließt.

3.2 Soziale Struktur der Mailboxnutzer

Ähnlich wie beim CB-Funk unter jungen Leuten hat sich inzwischen eine neue Kommunikationsform Jugendlicher ausgebildet, die über Mailboxen abgewickelt wird. Vorrangig sind Vertreter des männlichen Geschlechts in der Altersgruppe ab ca. 12 Jahren hier aktiv. Die meisten Nutzer konzentrieren sich um den Altersbereich zwischen 16 bis 24 Jahren. Sie stammen zum Großteil aus den mittleren sozialen Schichten. Auch Studenten aus technischen Disziplinen sind regelmäßige Nutzer. Das

innovative Potential dieser „User“ ist erstaunlich. Ihre Fähigkeiten, in Datenetze einzudringen und Schwachstellen auch im Datenschutz aufzudecken, sorgt immer wieder für die entsprechende Reaktion in den Medien.

Mailbox-Metropolen sind das Ruhrgebiet, Hamburg, München und Berlin (hier gibt es zur Zeit über 50 Mailboxen). Weit über 5.000 Jugendliche in Berlin sind technisch in der Lage, über Mailboxen miteinander zu kommunizieren. Der „harte Kern“ der Nutzer wird von Insidern auf ca. 600 geschätzt.

Fast unbemerkt von Computer-Laien hat sich eine elektronische „Nebenöffentlichkeit“ gebildet. In den Mailboxen findet man Computer-Tips und Programme für Insider, Mitteilungen, Treffpunkte. Es sind bereits erste Mailboxen von Jugendfreizeitheimen bekannt (z. B. in Hannover-Langenhagen), die über dieses Medium auch Kontakt zu Jugendlichen halten. Hier werden z. B. politische Diskussionen geführt und es wird über aktuelle Angebote informiert.

Das politische Ziel der teilweise sehr engagierten Nutzer und Anbieter besteht allerdings in erster Linie darin, jederman zu jeder Zeit alle Informationen zugänglich zu machen. Wie in jeder Form von Kommunikation, der sich Jugendliche bedienen, haben in der Mailbox Themen wie Sexualität und Politik einen entsprechenden Stellenwert. Das Medium „Mailbox“ wird inzwischen auch als Propagandainstrument rechtsradikaler Kreise genutzt. Wie die verstärkt auftauchende „Nazisoftware“ zeigt, verfügt dieser Personenkreis über

die entsprechenden Fähigkeiten und Ausstattungen. Bei der bundesweiten Aktion gegen Neonazis am 3. März 1988, bei der 92 Wohnungen in 61 Städten durchsucht wurden, wurden neben Waffen und Werbematerialien auch Computerhard- und -software beschlagnahmt.

4. Staatliche Reaktionsformen

4.1 durch Indizierungen

Es dauerte lange, bis der Staat auf diese Form der Neuen Medien reagierte. Im Dezember 1984 hatte das 12er-Gremium der Bundesprüfstelle über die ersten Indizierungsanträge zu den Computerspielen „River Raid“ und „Speedracer“ zu entscheiden. Die Bundesprüfstelle entscheidet aufgrund des GJS (Gesetz gegen die Verbreitung jugendgefährdender Schriften) und setzt die Programme auf den Index. So werden die Spiele im Rahmen des § 1 Abs. 3 GJS als Schrift definiert. „Den Schriften stehen Ton- und Bildträger, Abbildungen und andere Darstellungen gleich.“ Inzwischen sind 107 Computerspiele (Stand Dezember 88) auf dem Index der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften verzeichnet.

Ein „Erfolg“ der Indizierungen war, daß die entsprechenden Spiele in den Computer- und Elektronikläden „weggingen wie warme Semmeln“. Ein mir bekannter Softwarehändler bot mir an, doch bestimmte Ladenhüter zur Indizierung zu beantragen, er würde sie mir auch kostenlos überlassen; denn der Verkauf wäre dann sicher. Der Erfolg

der Indizierungen zeigte sich aber an einer ganz anderen als der erhofften Stelle: Die erwartete Fachdiskussion, besonders unter Pädagogen, kam zwar nur langsam in Gang, aber die „Computerkids“ haben sich mit erstaunlichem Engagement auf dieses Thema gestürzt.

4.2 (Un-)Möglichkeiten des staatlichen Eingriffs

Sieht man die Zahl der Mailboxen in der Bundesrepublik, die sich im Bereich von ca. 1.000 einpendeln dürften, dazu dann noch die Datenübertragung der „Freaks“ direkt von Computer zu Computer über das Telefonnetz und den engen Kontakt beim Softwaretausch durch das Kopieren und Verteilen nach dem Schneeballsystem von Raubkopien auf

Schulhöfen und in den Kinderzimmern, so wird deutlich, daß sich hier eine neue Kommunikations- und Informationsstruktur entwickelt hat, die nur punktuell mit dem staatlichen Instrumentarium beobachtet, geschweige denn überwacht werden kann.

Ich hoffe, daß ich in diesem Artikel die rasante Entwicklung der neuen Kommunikationsformen innerhalb der jungen Generation für den Interessierten, sowie die neuen Propagandatechniken rechtsradikaler Kreise darstellen konnte. Die Entwicklung in diesem Bereich schreitet sehr schnell voran. So ist es für die Zukunft wichtig, daß sich Eltern und Pädagogen zu diesem Themenkomplex verstärkt informieren und mit „ihren“ Jugendlichen im Gespräch bleiben.

LITERATUR

- Adams, G.: Türkenhaß und Pornos auf dem Computermonitor, Probleme des Jugendmedienschutzes, in: AJS Informationen 1/88, Stuttgart 1988.
- Chaos Computer Club und Wieckmann, J.: Das Chaos Computer Buch Hacking Made in Germany, Reinbek bei Hamburg 1988.
- Birkholz, C., Geisler, E.: Kriegsszenarien im Computerspiel, in: Programmiert zum Kriegsspiel, Bonn 1988.
- Fritz, J.: Sisiphus – oder die Grenzen der Geschicklichkeit. Elektronikspiele – Phänomene, Wirkungen, Hintergründe. In: Spielmittel Nr. 4, 1982.
- Fritz, Jürgen (Hrsg.): Programmiert zum Kriegsspiel, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1988.
- Fritz, J./Dorst, B./Metzner, J. (Hrsg.): Videospiele – regelbare Wellen am Draht, Bamberg 1983.
- Horx, M.: Chip Generation, ein Trip durch die Computerszene, Reinbek b. Hamburg 1984.
- Knapp, G.: Vom Flipperkasten zum Computerspiel, in: Kursbuch 75, März 1984, S. 153–160.
- Mergen, Armand: Grausame Automaten Spiele, Weinheim/Basel 1981.
- Ragge, J. U.: Heidi, Pac Man und die Video Zombies, Reinbek b. Hamburg 1985.
- Schorb, Bernd: Mit dem Joy-Stick in die Computerzukunft, in: Medien + Erziehung, Nr. 4/1983.
- Seesslen, Georg/Rost, Christian: Pac Man & Co – Die Welt der Computerspiele, Reinbek b. Hamburg 1984.
- Weber, Rainer: Videospiele in einer gewalttätigen Gesellschaft, in: Medien + Erziehung, Nr. 4/1983.
- Zielinski, Siegfried: Elektronische Bildschirmschlachten. Kritisch betrachtete Computer- und Videospiele, in: Zoom Nr. 9/1983.

Anschrift des Verfassers:

Thilo Geisler
Agricolastr. 11
1000 Berlin 21

SCHULEN

Bravo, Hitlerjunge

An westdeutschen Schulen treten Neonazis immer aggressiver auf, Computerspiele empfehlen: „Ab nach Auschwitz“. Lehrer und Kultusminister scheinen ratlos.

Am Abend des 8. März zogen rund 50 Schüler, teils bewaffnet, mit „Heil Hitler“-Rufen vor eine Gesamtschule im Berliner Stadtteil Neukölln. Eigentlich wollten sich dort ihre Eltern treffen – Thema der Versammlung: „Rechtsradikale Tendenzen an der Fritz-Karsen-Schule“.

Schulleiter Werner Hinkel, vom Neonazi-Aufmarsch beeindruckt, vertagte die Sitzung. Empört fragte die sozialistische Jugendorganisation „Die Falken“ in einem Flugblatt: „Kuschen vor den Nazis?“

Stuttgarter Schulen werden regelmäßig mit NS-Parolen und Hakenkreuzen beschmiert. Vor dem Märkischen Gymnasium im nordrhein-westfälischen Wattenscheid zerren Skinheads ihre Mitschüler schon mal ins Gebüsch und zwingen sie zum Hitler-Gruß. Und in Hamburger Schulen sind faschistische Computerspiele, wie die „Hamburger Morgenpost“ beobachtet hat, inzwischen „leichter zu bekommen als gute Zensuren“.

Ob per Graffito, Parole oder Diskette – der braune Ungeist ist in bundesdeutschen Schulen im Vormarsch. Seit der Europa-Wahl im Juni können auch die Kultusminister den Rechtsdrall nicht mehr leugnen. Anfang dieses Monats befand der Saarländer Diether Breitenbach (SPD), daß Schüler offen-

bar „besonders anfällig für neonazistische Heilslehren“ seien.

Minister Breitenbach verlangt von seinen Kollegen, daß sie sich vor dem neuen Problem „nicht weiter drücken“. Auch die Berliner Schulsenatorin Sybille Volkholz räumt ein, „daß sich das Problem in einigen Bereichen zuge-spitzt hat“.

Zu diesen Bereichen zählen vor allem Arbeiterviertel mit hohen Ausländeranteilen, wie etwa die Republikaner-Hochburg Berlin-Neukölln, wo der Fremdenhaß „natürlich auch vor den Schulmauern nicht haltmacht“ (Volkholz). In solchen Quartieren kursieren Handzettel einer „Deutschen Jugendinitiative“ mit der Frage: „Willst Du in Zukunft an Deiner Schule in der deutschen Minderheit sein?“

An acht Prozent der nordrhein-westfälischen Schulen, ergab eine Umfrage der Landesschülervertretung, agitieren Neonazis offen in Klassenräumen und auf Schulhöfen. Nazisymbole und rassistische Sprüche an Tafeln, Wänden und Klotüren verschandeln bereits zwei Drittel aller Schulen des Landes. Betroffen seien alle Schulformen, meint NRW-Landesschülersprecherin Svenja Schulze, Hauptschulen wie Gymnasien gleichermaßen.

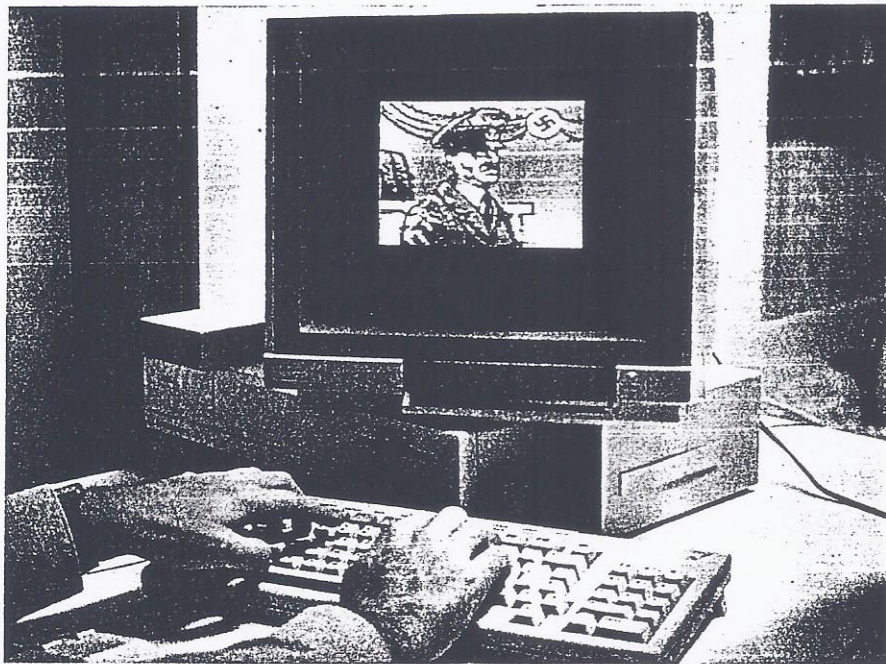
Auch in den Universitäten haben Neonazis schon Fuß gefaßt. Im Mai gründeten Hamburger Studenten die bundesweit erste Hochschulgruppe der Deutschen Volksunion. Der braune Studentenzirkel will bei den Hochschulwahlen mit einer eigenen Liste kandidieren.

Besonders schnell verbreitet sich der Rechtsextremismus unter Kindern und Jugendlichen mit Hilfe mühelos kopierbarer Computerspiele. Nach Erkenntnissen der Berliner Staatsanwaltschaft

Spiegel
29/89



Neonazi-Parole an Berliner Schule: „Schwachsinn an den Wänden“



Neonazi-Computerspiele: „Grüne und SPD liquidiert“

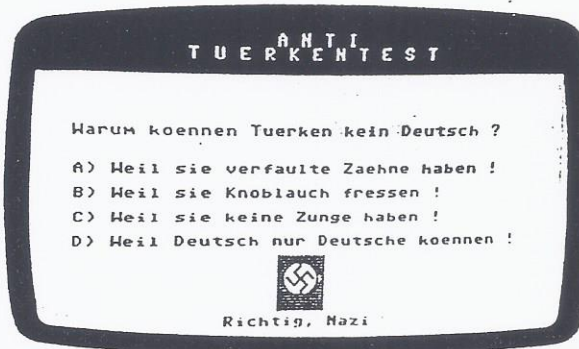
„grassieren diese Spiele auf den Schulhöfen“.

In „Stalag I“, zum Beispiel, muß der Spieler als Wächter eines Konzentrationslagers den Ausbruch von „Volksfeinden“ verhindern. Der „Anti-Türken-Test“, ein anderes Spiel, belohnt den Computerfan bei richtigen Antworten mit „Bravo, Hitlerjunge“, bei falschen Eingaben kommt der Befehl: „Ab nach Auschwitz“.

Der Erfinder des „Anti-Türken-Tests“ bekannte im Berliner Jugend-Magazin „Blickpunkt“, daß er sein Spiel im Informatik-Unterricht entwickeln konnte, der Lehrer habe „nichts geblickt“, die Eltern offenbar auch nicht. Das Produkt des 18jährigen fand sofort reißenden Absatz: „Viele in meiner Klasse wollten diesen Test haben, weil sie über Ausländer genauso denken wie ich.“

Mit „Kohl Diktator“ tauchte kürzlich eine neue Variante neonazistischer Disketten auf norddeutschen Schulhöfen auf. Der Bildschirm-Akteur soll zunächst einen prominenten Bonner Politiker, zum Beispiel Helmut Kohl, per Joystick-Attentat umbringen.

Nach der Aktion allerdings wird der Terrorist überraschend zum „Volkschädling“ erklärt und zusammen mit „bolschewistischen Organisationen, wie Grüne und SPD, liquidiert“. „Kohl Dik-



tator“ entläßt den Spieler mit dem Konterfei Adolf Hitlers und dem Gruß „Sieg Heil!“

Die Berliner Staatsanwaltschaft hat in den letzten sechs Monaten mehr als 600 Ermittlungsverfahren wegen des Vertriebs rassistischer Computerspiele auf Schulhöfen eröffnet. Die Zahl wäre wohl noch deutlich höher, wenn alle Schulen das Thema offen behandeln.

Heinz Galinski, der Vorsitzende des Zentralrats der Juden in Deutschland, glaubt, daß die Dunkelziffer hoch ist: Viele Schulleiter würden neonazistische

Umtriebe verheimlichen, „damit ja nichts an die Öffentlichkeit dringt“ und der Ruf der Schule nicht Schaden nimmt.

Schulsenatorin Volkholz weiß allerdings aus eigener Erfahrung als Lehrerin, „wie gefährlich es ist, wenn man Jugendliche mit 16 oder 17 schon auf politische Positionen festklopft, von denen sie dann nicht mehr runterkommen“. Die Pädagogin möchte rassistisches Denken durch „klare Argumente im Unterricht“ erschüttern.

Ihr Kollege Breitenbach aus dem Saarland will darüber hinaus „neue Formen der politischen Bildung“ in der Schule erproben. So sollen etwa Lehrer mit ihren Schülern auf „Spurensuche nach der jüngsten Vergangenheit gehen und Zeitzeugen befragen“. Ein sicheres Rezept gegen den Rechtsruck im Klassenzimmer, meint Breitenbach, sei allerdings noch „nicht in Sicht“.

Oft sind es nicht Lehrer, sondern Schülergruppen, die Neonazis entgegengetreten. Die Schülermitverwaltung der Heinrich-Heine-Gesamtschule in Duisburg beispielsweise hat vor Monaten alle ausländerfeindlichen Graffiti im Schulgebäude auf eigene Kosten übermalt. Inzwischen jedoch, klagt Klassensprecher Thorsten Cochems, 16, „sind die Wände wieder voll von diesem Schwachsinn“.

Im württembergischen Hechingen wurden Schüler, die sich über rechtsradikale Schmierereien beschwerten, von ihren Klassenkameraden als „Kommunistenpack“ beschimpft und bedroht. In Berlin veranstalteten kürzlich acht Skinheads eine Verfolgungsjagd auf Redakteure einer Schülerzeitung.

Die mit SS-Uniformen und Wehrmachtmützen geschmückten Schläger verschossen rote Leuchtmunition. Ein Schüler wurde mißhandelt, bis er krankenhausreif war.

Löscht den Mist von der Disk

X
UZ
29.9.89

Auf den Computer-Bildschirmen wimmelt es nur so von Hakenkreuzen. Auf Schulhöfen läuft ein schwunghafter Diskettenhandel.

Sie heißen „Anti-Türken-Test“, „Der Nazi“, „KZ-Manager“ oder „Vergewaltigungsspiel“. Die Computer-Bildschirme zeigen Bilder von Adolf Hitler mit Texten wie „Ich komme zurück, und dann stecke ich alle Türken in eine Gaskammer.“

In einem Spiel wird der Spieler gefragt: „Stell dir vor, du steigst in ein Taxi, und der Fahrer ist Türke. Was machst du?“ Auf die Antwort „Ich werfe eine Granate ins Taxi“ folgt das Lob: „Eine wahrhaft deutsche Lösung.“

Eine Flut neonazistischer und pornographischer Computer-Spiele ist per Diskette in bundesdeutsche Kinderzimmer geschwappt. „Die Diskettenkästen der Jugendlichen sind oft prall gefüllt mit Programmen, von denen die Erwachsenen keine Ahnung haben“, meinte vor kurzem Gerd Harms, Staatssekretär in der Berliner Jugendverwaltung.

Bei der Justiz häufen sich die Anzeigen wegen solcher Spiele. Seit Mitte



Die Antifa-Szene infiziert Nazi-Software mit Viren.

Foto: Brenner

vorigen Jahres sind Justizstaatssekretär Wolfgang Schomburg zufolge allein in West-Berlin rund eintausend Ermittlungsverfahren wegen raubkopierter Computerprogramme eingeleitet worden, in diesem Jahr sind es bereits rund 330 Verfahren. Zu 90 Prozent handelt es sich bei den Beschuldigten um jugendliche Computereffreaks.

Bei den bundesweit laufenden Ermittlungen haben sich Berlin und Frankfurt als Verteilerschwerpunkte herausgestellt. Bei dem Spiel „Nazi-Demo“ wurde auch ein Hinweis auf die faschistische „National-Zeitung“ entdeckt.

Bei der Suche nach den Hintermännern tun sich die Fahnder allerdings oftmals schwer. Die Spiele werden

schriftlich über häufig wechselnde Postfachadressen bestellt. Und viele Jugendliche bedienen sich des Mailbox-Verfahrens, bei dem die Programme mit einem Computer über bestimmte Telefonverbindungen abgerufen werden.

Auch die Urheber der Computerspiele sind meist unbekannt. Experten gehen davon aus, daß es vielfach auch jugendliche Computereffreaks sind, die aus Spaß am Computer solche Spiele selbst entwickeln oder bereits vorhandene Spiele auf neonazistisch „umprogrammieren“. So will ein 18jähriger Berliner Schüler Autor des „Anti-Türken-Spiels“ sein.

Auf Schulhöfen und in Jugendfreizeitheimen wird nach Beobachtungen von Pädagogen ein schwunghafter Tausch von Raubkopien dieser neonazistischen, sexistischen und gewaltverherrlichenden Computerprogramme getrieben. Indizierungslisten bekommen dabei immer mehr die Funktion einer „Hitliste“.

Die Westberliner Jugendverwaltung hat jetzt eine Gegenaktion gestartet und verteilt Aufkleber mit dem Appell: „Löscht den Mist von der Disk.“ Auf die wohl wirksamste Waffe sind jedoch Jugendliche aus der „Antifa-Szene“ gekommen. Sie infizieren die Programme inzwischen mit „Computerviren“, die die Spiele zerstören.

ddp/UZ

5. Jahrgang / 25 / 6. Dezember 1988

Seite 7

blick nach rechts

agitation von rechts

Nazi-Spiele per Computer

Neben dem Fußball-Fanclub haben Rechtsextremisten ein neues Feld gefunden, auf dem sie - gleichsam „spielerisch“ - ihr Gedankengut an die Jugendlichen herantragen wollen - rechtsextremistische Computerspiele. Die Spiele enthalten meist grauenhafte Details mit den Verbrechen des Dritten Reiches. Berichten zufolge wird da beispielsweise das Machwerk „Sieg des Diktators“ angeboten; dabei darf der Spieler eine „Kristallnacht gegen Neger, Türken, Juden und andere Parasiten“ veranstalten. Richtige Antworten werden ihm mit „Bravo Hitlerjunge“, falsch mit „Ab nach Auschwitz“ quittiert. Bei anderen Spielen wie „Hitler-Diktator“ und „Anti-Türken-Test“ gibt es „Heizjuden“ oder bei „Stalag I“ soll der Spieler als Wächter in einem KZ die Flucht von „Volksfeinden“ verhindern. Im Computerspiel „Achtung Nazi“ wird per Knopfdruck eine Massenvergasung simuliert. Auf dem Index der Bundesprüfstelle für den Jugendschutz stehen noch andere Titel wie „Ariertest“, „Castle Wolfenstein“, „Sieg Heil“, „The first Nazi Demo“, „The Nazi“. Der „Anti-Türken-Test“ wurde am 21.3.1988 vom Amtsgericht Berlin-Tiergarten eingezogen.

Die Computer-Spiele gelangen entweder über Mailbox-Systeme illegal - und häufig auch unerwünscht - an den Benutzer oder werden als Disketten an meist jugendliche Computereffreaks verkauft. Bevorzugter Umschlagplatz für den Handel mit den Disketten sind die Schulhöfe.

Eine Verbreitung dieser Spiele zu verhindern, ist deshalb schwierig, weil die Disketten einfach kopiert und zum Preis von DM 5,- weitergegeben werden. Auch ist die Entwicklung derartiger Programme und Graphiken mit moderner Computertechnik selbst für Laien relativ einfach.

Ein Volk, ein Reich, ein Joystick

Rote Blätter 9/89

Neonazis haben die Computer als Propagandainstrument entdeckt. Rechtsradikale Gruppierungen wie „FAP“ und „Nationale Front“ benutzen die Kommunikationskanäle jugendlicher Computerfreaks, um ausländerfeindliche Programme an die Schulen zu bringen.
Von Joachim Graf.

„Heil Dir im Hakenkreuz, Herrscher des Deutschen Reichs! Heil Führer Dir!“ steht auf Peters Monitor. Peter lädt ein anderes Programm in seinen Computer. Nun zeichnet Peters Homecomputer Marke „Commodore 64“ ein schwarzes Hakenkreuz im roten Kreis und spielt dazu das „Horst-Wessel-Lied“, die Hymne der faschistischen SA.

Peter sichtet gerade Disketten mit den neuesten Raubkopien, die er von seinem Freund bekommen hat. Wie die meisten seiner Klassenkameraden hat Peter kein Geld, sich Computerprogramme im Laden zu kaufen. Er besorgt sie sich als illegale Schwarzkopien. „Ich habe gute Connections“ erzählt der 15jährige. „Ich kriege hottest stuff direkt aus den Staaten.“ Die heutige Lieferung bestand nicht nur aus „hottest stuff“, aus den neuesten Programmen aus den USA. Neben dem Schachprogramm „Collossus Chess“ und dem Abenteuerspiel „Weird Dreams“ sind auf der Diskette „Hitler-Diktator“ und „KZ-Manager“ gespeichert – Naziprogramme.

Die „Connections“, die Verbindung der Cracker und Raubkopierer untereinander, nutzen rechtsradikale Gruppierungen wie Michael Kühnens „Freiheitliche Deutsche Arbeiter Partei“ oder die „Nationale Front“ für ihre Zwecke aus. Das Schneeballsystem, mit dem die Raubkopien an die Empfänger gelangen, ist schnell und anonym – ideal für die im Untergrund arbeitenden faschistischen Gruppen. Die Cracker entfernen den Kopierschutz von den Originalprogrammen und geben die gecrackten Programme, mit eigenen Vorspannprogrammen versehen, in denen ihr Pseudonym auftaucht, an eine

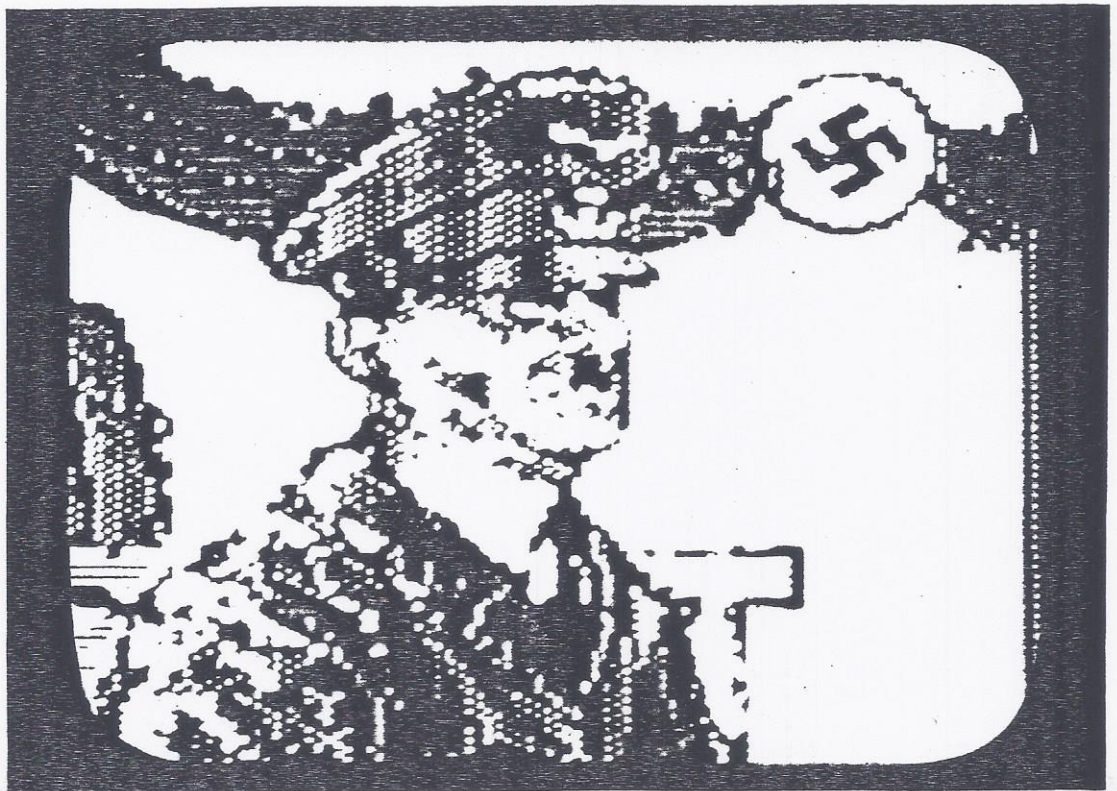
Handvoll gute Bekannte weiter, von denen jeder wieder ein Dutzend Bekannte beliefert. Zwei Wochen später sind billige Raubkopien des teuren Originalprogramms bundesweit überall erhältlich. Die Fahnder der Computerkriminalitätsabteilungen der Polizei und der Staatsanwaltschaften sprechen vom „Omnibusprinzip“, mit dem die neonazistischen Gruppen arbeiten: Auf Disketten mit den aktuellsten Raubkopien werden Naziprogramme dazu kopiert und weitergegeben. Da der Weg der Raubkopie jeweils nur bis zum letzten Tauschpartner zurückverfolgbar ist, können die Nazisoftware-Vertreiber anonym bleiben. Sie sind, anders als Hersteller kommerzieller Computerspiele, mit einem Verkaufsver-

bot ihres Spiels mittels einer Indizierung von Seiten der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS) nicht zu stoppen. Ganz im Gegenteil: Der Reiz des Verbotenen steigert den Marktwert. Wie Peter versuchen viele Computerfreaks, möglichst große Programmsammlungen anzulegen: „Die meisten Sachen schau ich mir nur einmal an, dann wandert die Disk in den Kasten“ berichtet Peter. Vier vollgestopfte Diskettenkästen stehen im Regal neben seinem Computer. Wieviel Programme er besitzt? Peter weiß es nicht genau. „So 3000 werden es schon sein.“ Peter ist kein Einzelfall. Günther Freiherr von Gravenreuth, Rechtsanwalt des Spieleherstellers Ariolasoft, kennt Fälle, wo bei Haus-

durchsuchungen Sammlungen mit 20000 und 30000 Programmen beschlagnahmt wurden: „Viele Jugendliche horten Programme wie eine moderne Art Briefmarkensammlung.“ Da haben Naziprogramme den Stellenwert eines preußischen Dreiers ohne Zähnung. Was selten ist, wird besonders gerne gesammelt.

Das haben inzwischen auch die illegalen Verkäufer von Raubkopien erkannt. Dem 38jährigen Berliner Justizwachtmeister Heinz B. (Name von der Redaktion geändert) wirft die Berliner Staatsanwaltschaft vor, kommerziell neben Raubkopien von Spielen und Anwenderprogrammen auch Nazi-Software vertrieben zu haben. Mehrere Jahre soll der Angeklagte, der von seinem

Nazi ware



Bei Anwerbezetteln der „Nationalistischen Front“ werden neben Schießausbildung auch Computerkenntnisse erfragt.



„Clean Germany“: Bettler, Homosexuelle, Grüne und Kommunisten sollen vernichtet werden.

„Juden vergasen find' ich ganz witzig“

Burkhard ist „zwar Ausländerfeind, aber kein richtiger Neonazi“, darauf legt er Wert. Der 19jährige Schüler hat das Computerspiel „Anti Türken Test“ programmiert. „Burkhard“ ist nicht sein richtiger Name: denn gegen den Urheber des „Anti Türken Test“ ermittelt seit über einem Jahr die Berliner Staatsanwaltschaft.

● „Was hast du gegen Türken?“ Burkhard: „Es gibt halt immer Ärger mit Türken, weil die Türken sich hier benehmen wie im Urwald und sich nicht den deutschen Gegebenheiten anpassen können.“

● „Wie bist du darauf gekommen, ein rechtsradikales Computerspiel zu schreiben?“ Burkhard: „Das hängt damit zusammen, daß ich schon seit einiger Zeit finde, was die FAP gegen Ausländer sagt, das finde ich prinzipiell richtig. Da war mal einer bei uns in

der Schule, von dem hab' ich eine Adresse bekommen in Westdeutschland, für Broschüren und so. Ich hab' auch ein paar bestellt – aber die gehen ein bißchen zu hart ran, für mein Gefühl.“

● „Achtung Nazi“ heißt ein anderes Computerspiel, das zuerst in Berlin verbreitet wurde – da werden auf Knopfdruck „Juden vergast“. Findest du so etwas gut?“ Burkhard: „Das find' ich schon ganz lustig, ja. Ich finde die Idee ganz witzig – sowas auf'm Computer umzusetzen... Aber sonst, ich meine – das ist doch irgendwie was Warmgemachtes von damals. Mit den Juden – das betrifft uns doch überhaupt nicht. Das eigentliche Ausländerproblem heute ist ja jetzt mit den Türken da, die sich überhaupt nicht einfügen können.“

Das Interview führte Gerd Meißner

Dienst in einem Berliner Gefängnis wegen Krankheit beurlaubt war, an interessierte Softwaresammler eine Liste mit über 1600 Computerprogrammen verschickt haben. Unter den Programmen, die er zum Stückpreis von drei Mark abgab, waren auch rund 50 Naziprogramme. Käufer fand Heinz B. durch Kleinanzeigen in Computerzeitschriften wie „Happy Computer“ oder „64er“. Doch Heinz B. „ist kein Nazi“, wie aus der Berliner Staatsanwaltschaft zu hören ist. „Er gehorchte nur den Gesetzen des Marktes.“

Auch in den bundesweit rund 500 Mailboxen tauchen immer öfter ausländerfeindliche und nazistische Propagandatekste auf. Rechtsradikale Einzelgänger und Gruppen verwenden diese von jedermann telefonisch erreichbaren elektronischen Briefkästen als, wie die BPS feststellt, „elektronische Nebenöffentlichkeit“ für ihr ausländerfeindliches Gedankengut. In der „Solinger Commodore Box (SCB)“ waren von November 1988 bis Februar 1989 Sätze zu lesen wie „Türken-schweine und die Scheißasylanten machen nur unser Volk kaputt“.

Mehr als 100 Computerspiele hat die BPS inzwischen auf ihren Index gesetzt. Darunter auch neun der etwa 50 in der Bundesrepublik kursierenden Nazi-Spiele. Deren Zahl macht zwar nur einen Bruchteil aller gehandelten Computerspiele aus, aber inzwischen finden sich Naziprogramme bereits in jeder zweiten Software-Sammlung. Neben bekannten Titeln wie „Anti-Türken-Test“ (Testfrage: „Warum hören Türken so gerne Judeneder“) und „Hitler-Diktator“ („Soll Ihre SS eine Judenverfolgung durchführen ja/nein?“) auch neuere Produktionen wie „The Nazi Part II“ und „Clean Germany“.

Tauchten die ersten faschistischen Programme überwiegend in Berlin auf, so sind inzwischen digital hochgerüstete Nazigruppen auch in Nordrhein-Westfalen und Frankfurt aktiv. Eine Duisburger, der FAP nahestehende Gruppe, die sich „Men at work“ nennt, schrieb das von der Bundesprüfstelle inzwischen indizierte Programm „Clean Germany“. Bei ihm ist größtes Augenmerk auf effektreiche Grafik- und Musikprogrammierung gelegt. „Clean Germany“ beschreibt Bettler, Homosexuelle, Grüne und Kommunisten als Gruppen, die „vernichtet“ werden müssen. Eine Laufschrift im sogenannten „Informationsteil“ nennt angebliche Merkmale dieser Gruppen: „Homosexuelle erkennst du sofort, weil

du Deutschland säubern willst. Sie bewegen ihren ganzen Körper, vor allem ihren Arsch, in homosexueller Weise. Achte darauf, ob diese Beschreibung auf jemanden paßt, der sich Dir nähert. Mach ihn nieder.“ Grüne, so „Clean Germany“, „verdienen ihr Geld damit, Alten und Behinderten den Arsch abzuwischen. Sie schämen sich, Deutsche zu sein – sie sind beschämend für Deutschland.“ In „Overkill“, dem neuesten Produkt der Gruppe, steuert der Spieler mit dem Joystick den Urinstrahl eines Typs im Kampfanzug und Springerstiefeln, um Türken und andere Ausländer zu Tode zu pissen. Die Titelbilder weisen als Programmierer lediglich Pseudonyme wie „made by Hitler & Heß“ aus. Ermittlungsverfahren, seit letztem Jahr in Gang gekommen, laufen deshalb allesamt gegen Unbekannt. Die Erfolgsaussichten sind dementsprechend niedrig. In den meisten Fällen ist Post an strammdeutsche Programmierer, an eine Postlagernummer zu richten. Da die Bundespost sich auf das Postgeheimnis beruft und von den Inhabern der Postlagerkarten weder Ausweis noch Name verlangt, sind die Inhaber der Postlageradressen nur schwer zu ermitteln. „Kriminalitätsunterstützend“ bezeichnen die Ermittler dieses Vorgehen der Bundespost. Rechtsradikale Programmierer sind keine Einzeltäter. Bei einer bundesweiten Razzia bei Mitgliedern der verbotenen „Aktionsfront Nationaler Sozialisten“ beschlagnahmten Polizeibeamte kistenweise Computer und Software. Und die Bielefelder „Nationalistische Front“ beispielsweise erfragt auf Anwerbezetteln inzwischen neben Schießausbildung auch Computerkenntnisse. Die Computerfreaks machen inzwischen selbst gegen Nazis mobil. In der Gebrauchsanleitung für den bundesweiten „Zerberus-Mailboxverbund“ mit knapp 100 angeschlossenen Systemen wird als Punkt 23 festgelegt, daß die Betreiber der einzelnen Mailboxen zu gewährleisten haben, daß „rassistische oder ausländerfeindliche Mails“ zu „unterbleiben“ haben. Und im Mailboxverbund des „Sozialistischen Computerclubs“ hat der Club in seinen Mailboxen („Linkes Internationales Netz- und Kommunikationssystem: LINK-System“) in Köln, München, Nürnberg und Saarlouis ein Brett „Antifaschismus“ eingerichtet, in dem politisch engagierte Computerfreaks Informationen austauschen und Aktionen gegen Rechtsradikale koordinieren.

Spiel mit Adolf Hitler

Immer mehr Jugendliche inszenieren Gewalttaten auf dem Computer-Bildschirm

Der Druck auf den Knopf genügt, schon entstehen bizarre Welten von Mord und Totschlag auf dem Monitor — aber auch im Kopf des Spielers. Vor allem männliche Jugendliche unterer Schichten erliegen der Faszination simulierter Allmacht, die Computer-Programme wie etwa „Nazi-Manager“ bieten. Manch einer verwechselt das Spiel mit der Wirklichkeit.

Nehmen Sie einmal an, Sie hätten 200 Türken zum Stückpreis von 14 Mark auf Lager. Ihr Gasvorrat reiche aber für mehr. Also kaufen Sie sich noch 100 Stück hinzu. Und wenn unterm Strich die Rechnung glatt aufgeht, werden Sie mit folgender Belobigung ausgezeichnet: „Das Gas hat seine Wirkung getan. Sie haben Deutschland von Parasiten befreit.“ Dazu erscheint das Bild eines in einer Gaskammer am Boden liegenden Menschen.

Versetzen Sie sich in die Lage von jemandem, der mit einer Pistole in der Hand sein Land verteidigen soll. Schießen Sie zu spät, so müssen Sie selbst dran glauben. Schießen Sie rechtzeitig, dann wird — sozusagen als *quantité négligable* — ein zwischen den feindlichen Parteien auf einem Skateboard spielendes Kind gleich mit weggeputzt. Peng!

Falls Sie noch immer mit dabei sind, Sie dieser Art zu denken, dieser Sprache noch folgen können, dann hören Sie doch bitte dem Lied „Führer befiehl, wir folgen dir“ zu, mit dem anschließenden Befehl: „18. Oktober. Das Oberkommando der Wehrmacht gibt bekannt: Daß sich alle nichtgermanischen Rassen in Dachau oder Buchenwald einzufinden haben, um dort von der Waffen-SS entlastet zu werden. Gez. Adolf Hitler.“ Danach erscheint auf dem Bildschirm folgender Text: „Was macht ein reinrassiger Deutscher, wenn ein dreckiger Bolschewik eine edle deutsche Frau belästigt?“

Wer bis jetzt am Computer sitzen geblieben ist, dem ist nicht mehr zu helfen. Den hat — mag er sich noch so dagegen gesträubt haben — höchstwahrscheinlich längst der Ehrgeiz gepackt, er ist der Faszination erlegen. Der Reiz, der von neonazistischen Computerspielen ausgeht — läßt man sich einmal auf sie ein — erfaßt nämlich offenbar auch die schärfsten Gegner derartiger Freizeitbeschäftigungen. So jedenfalls stellte es Thilo Geisler, beim Berliner Senat für Frauen, Jugend und Familie mit Computerspielen befaßt, dar, als er vor einem ausgewählten Publikum kürzlich in Bonn zur Abschreckung entsprechende

Disketten in die geläufigsten Heimcomputer, den „Amiga“ oder den „C 64“, einschob und dabei zugab: Von einem bestimmten Punkt an, „da hat man Lust zu sehen, was passiert, wenn man 500 Leute in die Gaskammer schickt“.

Genau das ist es, was diese Spiele so attraktiv und so gefährlich zugleich macht: Wer einmal in ihren Bann gezogen wurde, wer auch nur kurz die Nase hineinstecken wollte, muß (ob er will oder nicht), um überhaupt das Spiel in Gang zu bekommen, sich der diktierten Sprache und der vorgegebenen Gedankenwelt bedienen. Sämtliche der soeben beschriebenen, kaum nachvollziehbaren Szenen sind Ausschnitte aus Computer-Spielen, mit denen seit einigen Jahren der schwarze Markt des Disketten-tausches überschwemmt wird. Vor allem männliche Jugendliche vom zwölften Lebensjahr an (inzwischen aber auch weitaus jüngere) handeln entweder verschämt unter der Hand oder frech offensichtlich mit derart menschenverachtendem Gut. Ihre freie Zeit verbringen sie mit dem symbolischen Vernichten von Homosexuellen, Juden, Türken, Neger, Aids-Kranken, Zigeunern oder Freimaurern. Mit dem Joystick in der Hand werden derzeit in unzähligen Kinderzimmern Minderheiten gequält, in die Mülltonnen geschmissen, erschlagen, erschossen und vergast.

Die Computer-Kids aus Wanne-Eickel, Ingolstadt, Düsseldorf-Garath oder Berlin-Wedding müssen sich — um die Spannungen am Kochen zu halten — auf Überlegungen einlassen, die nach Auswärtz wohl kaum jemand noch für denkbar hielt: „Stell dir vor, du steigst in ein Taxi, und der Fahrer ist Türke. Was machst du?“, heißt es da beispielsweise, worauf es drei Antwortmöglichkeiten gibt. Doch nur bei der Taste „Ich werfe eine Granate ins Taxi“ geht das Spiel voran, wird der Spieler für eine „wahrhaft deutsche Lösung“ gelobt.

So oder ähnlich wird von Computerprogrammen unter den Titeln „Anti-Türken-Test“, „Clean Germany“, „The Nazi“ oder „KZ-Manager“ die Atmosphäre hochgekittelt. Computer-Fans versetzen sich für Stunden in die Rolle des KZ-Aufsehers, der die Flucht von Volksfeinden verhindert, der Massenvergasungen in den Duschräumen von Auswärtz befiehlt, Schiffe nicht mit Kohlen, sondern mit sogenannten „Heizjuden“ anfeuert und Kommentare der Art hört: „Zehntausend Negerlein, die wollten duschen gehen. Tür zu, Gas rein, da waren's nur noch zehn.“ Während man sich zum Gruß ein „Hallo Nazi“ entbietet, gefolgt von „Heil dir im Hakenkreuz“ und dem Original-Ton Goebbels: „Wollt ihr den totalen Krieg?“

Seit gut zwei Jahren wird der Holocaust, dieses Mal auf Fünfeinhalb-Zoll-Disketten, durch simplen Knopfdruck von unzähligen Kinderhänden ausgelöst. An drei Millionen Heimcomputern sitzen Jugendliche, im Durchschnitt bis zu vier Stunden am Tag. Meist sind es Auszubildende, häufig Hauptschüler aus unteren bis mittleren Einkommensschichten, die sich — als einzige Partner den Hardware-Freund — in ihre vier Wände verkriechen. Rund 6000

verschiedene Computerspiele sind auf dem Markt, 60 Prozent davon sind Kriegsspiele, 30 neonazistisch der vorgestellten Art.

Experten schätzen, daß auf ein verkauftes Computer-Spiel etwa 500 Raubkopien kommen, die über ein dichtes Netz von Mailboxen, Postlagerkarten, aber auch durch Tausch und Handel auf Schulhöfen oder in Jugendzentren rasend schnell Verbreitung finden. Viele Hacker scheuen sich nicht, ihre illegal kopierte Software über Kleinanzeigen in der Tagespresse anzubieten. Schon jetzt gibt es, statistisch gesehen, in jedem Haushalt, der mit einem Heimcomputer versehen ist, im Durchschnitt bis zu 100 Computer-Spiele. Nicht selten verfügen Jugendliche über einen Vorrat von 500 bis 1500 Programmen.

Als sich vor kurzem im Bürgerzentrum des Kölner Arbeitervorortes Kalk der Sozialarbeiter Jakob Klütsch mit Jugendlichen aus dem Viertel traf, um über das Problem neonazistischer Computerspiele zu diskutieren, stellte sich heraus, daß einer der Besucher fast 6000 Computerspiele zu Hause gehortet hatte und sie sammelte, wie andere Leute Briefmarken. Neulich hatte den Sozialarbeiter ein erst siebenjähriger Computerfreak angerufen. Er habe 20 Disketten, erzählte der Knirps am Telefon, darauf über 100 Spiele. Seine Oma habe sie ihm gekauft. Nun wäre sein Floppy kaputtgegangen. Ob er nicht auf dem Gerät von Klütsch mal ein paar Disketten einwerfen dürfe?

Klütsch konnte nicht sagen, ob auch der Siebenjährige schon rassistische oder rechtsextremistische Spiele in seiner Sammlung hatte. Aber selbst für so ein Kind dürfte es, wie an dem Abend deutlich wurde, nicht schwer sein, sich entsprechendes Material zu beschaffen. Offenbar werden derlei Machwerke nämlich nicht nur unter der Hand oder unterm Ladentisch gehandelt. Klütsch selbst hat Kontakt zu einem Duisburger Softshop aufgenommen: „Weil ich von einem Jugendlichen gehört habe, dort kriegt man Nazispiele. Hab da angerufen und mußte die Kopie vom Personalausweis hinschicken. Die wollten mir dann das Material per Post zusenden.“

Ungeübt und offenbar ohne jegliches Unrechtsbewußtsein wird hier ein Schwarzmarkt betrieben mit Waren, die, zum Teil jedenfalls, schon längst auf dem Index stehen. Bis Februar 1989 hatte die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS) insgesamt 110 Video-, Computer- und Automatenspiele indiziert, davon elf mit rechtsextremistischen oder rassistischen Inhalten. Doch viele der Pädagogen, die sich gezwungenermaßen inzwischen mit diesem Thema beschäftigen, halten ebenso wie Klütsch nicht viel vom Verbot der Spiele. Zu schnell verbreite sich derartige Software, zu schwerfällig und spät könne die BPS überhaupt erst reagieren. Während die braunen Hacker ihre Dubletten längst zu Hunderten und Tausenden kopierten, konnten die staatlichen Jugendschützer der BPS erst Anfang 1987 den ersten Computer in ihren Räumen aufstellen. Inzwischen wurde ihr Index zu einer Art Hitliste für die Kids. In Kalk be-

schrrieb dies einer aus der Soft-Generation: „Wenn in der Reklame für ein Spiel drin steht, soll in Kürze auf den Index, dann will man es erst recht haben.“

Auch die Staatsanwaltschaften hinken der Entwicklung auf dem Markt um Meilen hinterher. Obwohl das Strafrecht die „Verbreitung von Propagandamitteln verfassungswidriger Organe“ (§ 86 StGB) und das „Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen“ (§ 86 a StGB) sowie die „Aufstachelung zum Rassenhaß“ (§ 131 StGB) verbietet, kann kein Strafverfolger Schritt halten mit dem, was sich auf dem Diskettenschwarzmarkt tut. Lediglich zwei neonazistische Computerprogramme (der „Anti-Türken-Test“ und der „Arier-Test“) sind bundesweit von Gerichten wegen beschlagnahmt und verboten worden, was nicht bedeutet, daß sie damit auch aus den Heimcomputern verschwunden wären. In Nordrhein-Westfalen ermitteln ganze zwei Staatsanwaltschaften im Zusammenhang mit rassistischen Spielen. Gegen Unbekannt versteht sich, da es wohlweislich keinerlei Autorenhinweise auf den Nazidisketten gibt.

So tappen die Ermittler im dunkeln. Können nur vermuten, wo die rassistische Software hergestellt wird: Ein Großteil dieser Spiele soll von neonazistischen Gruppierungen über die USA, Kanada, Großbritannien oder gar Australien auf den westdeutschen Markt geschleust werden. Aber so manches der spannungsgeladenen Hetzprogramme entstand auch in den Köpfen von jugendlichen Hackern selbst. So wie der „Anti-Türken-Test“, den ein 18jähriger Berliner ersann. Die Staatsanwaltschaft kam ihm bis heute nicht auf die Schliche, aber Journalisten spürten ihn auf. Ihnen gegenüber erklärte er die im Multiple-Choice-Verfahren aufgebauten türkenfeindlichen Fragen dieses Programmes mit folgender Überlegung: „Wenn die sich hier aufzuführen wie im Urwald, irgendwelche Mädchen in'n Arsch kneifen, und ihre typisch türkischen Anmachmethoden verwenden, denn geht einem das auf den Keks.“

Darauf angesprochen, ob er es denn gut fände, wenn in einem Computer-Spiel auf Knopfdruck Juden vergast würden, meinte er: „Das finde ich schon lustig, ja. Ich finde die Idee ganz witzig — sowas auf'm Computer umzusetzen... Aber sonst, ich meine — da ist doch irgendwie was Warmgemachtes von damals. Mit den Juden. Das betrifft uns doch überhaupt nicht. Das eigentliche Ausländerproblem heute ist ja jetzt mit den Türken da, die sich überhaupt nicht einfügen können.“

Dumm und naiv, auch abgebrüht und gefühllos, so hört sich das an, was der Berliner Programmierer da von sich gibt. Ähnlich gelagert scheint die Sinnesart der meisten Jugendlichen zu sein, die sich mit dem Unerlaubten, zumindest jedoch Anrühlichen beschäftigen. Der Reiz des Verbote- nen, der geheime Schauer beim Betrachten verfeimter Symbole und nicht politische Motive sind es offenbar, die Jugendliche zum Ausrotten und Kaputtmachen, Demütigen und Diskriminieren am Bildschirm verlockt. Doch als bloßer Dummer-Jungen-Streich läßt sich das Ganze denn doch nicht abtun. Offenbar haben nämlich inzwischen die neonazistischen Organisationen hier klammheimlich und in aller Stille einen Rekrutierungs-Markt unermeßlichen Ausmaßes erschlossen.

In einer Schleswig-Holsteiner Mail-Box (einem über das öffentliche Telefonnetz anzupfeifenden Computersystem) fragte kürzlich ein Anwender namens Rommel: „Hat jemand Interesse, eine Jugendorganisation der Republikaner aufzubauen?“ Als

im März vergangenen Jahres bei einer bundesweiten Durchsuchungsaktion 92 Wohnungen mutmaßlicher Neonazis von der Staatsanwaltschaft inspiziert wurden, konnten neben Waffen und Werbematerial Computer-Hardware und Unmengen an Software beschlagnahmt werden. Und im Abspannen von so manchen Nazi-Spielen entbieten Freunde der propagierten Taten sich einen Gruß: Darunter die NPD, die FAP oder auch schon mal die „Deutsche Nationalzeitung“.

Als das Bundesfamilienministerium sich jüngst bei den zuständigen Stellen vor Ort nach Verbreitung und Wirkung von Disketten mit rassistischem und neonazistischem Gedankengut erkundigte, vertrat die Stadt Hamm in ihrer Antwort den Standpunkt, „daß nicht jeder Jugendliche, der derartige Disketten konsumiert, auch geneigt ist, sich rechtsradikalen Gruppen, Parteien oder Verbänden anzuschließen“.

Jugendforscher stimmen darin überein, daß mehr und mehr junge Leute zwar nicht parteilich organisiert sind, dafür aber in ihren Ideen und Vorstellungen sehr stark mit rechtsradikalen Organisationen übereinstimmen.

Als die Landeschülervertretung von Nordrhein-Westfalen Anfang 1989 die Ergebnisse einer Umfrage vorstellte, da wurde klar, daß so einiges, was der Bildschirm suggeriert, längst im Alltag Wirklichkeit geworden ist: An vier Prozent aller Schulen in NRW werden ausländische Schüler und Schülerinnen inzwischen tatsächlich bedroht und verprügelt. An den Mauern von knapp zwei Drittel aller Schulen prangen Nazi-Symbole. Eine Studie der Universität Bielefeld vom Februar dieses Jahres weist nach, daß 43 Prozent aller Jugendlichen auf solche Parolen abfahren wie „Deutschland den Deutschen“, 37 Prozent auf das markige „Kanaken raus“.

Die Professorin an der Fachhochschule für Sozialarbeit in Düsseldorf, Christiane Rajewsky, seit langem schon in ihrer Forschung mit dem Thema Neonazismus befaßt, fand heraus: Vielen Jugendlichen ist gemeinsam, „daß ihr Lernen in zunehmendem Maße durch Undurchschaubarkeit und Unkalkulierbarkeit ihrer sozialen und beruflichen Perspektive geprägt wird... Neue Orientierungsmuster gewinnen wieder an Bedeutung, wie „Volk“, „Nation“, „nationale Identität“, „Rasse“. Nicht selten beherrschen Feindbilder wie Ökos, Türken, Kommunisten das Denken.

Und wo schon im Alltag schablonenhaftes Einordnen von Menschen gang und gäbe ist, da greifen die Spiele dies nur auf, bieten als Erlösung aus Frust und Perspektivlosigkeit einen Schuldigen an: den Türken, den Juden und so fort. Angesichts einer halben Million arbeitsloser Jugendlicher unter 25 Jahren bildet der Computer offenbar nichts anderes als das Spiegelbild seiner Nutzer an: deren „Ängste, Sehnsüchte, Wünsche, Gefühle, Wertvorstellungen, Normen und Lebensorientierungen“, behauptet der Kölner Professor für Spielpädagogik, Jürgen Fritz.

„Im Videospiele können die Spieler ihr Leistungsvermögen unter Beweis stellen, sich in fremden Welten zurechtfinden, Überlegenheitsgefühle entwickeln, Macht und Einfluß haben, Situationen aufsuchen, die ihnen sonst verwehrt sind, Spannungen erleben, Gefahren meistern, neue Fähigkeiten erlangen, vorankommen“, schreibt Fritz in einem Buch über „Computer in der Jugendarbeit“. All das also können sie auf den Bildschirm zaubern, was so vielen von ihnen im wirklichen Leben nicht gelingt. So sitzen sie denn da, die „coolen“ Spieler, die der Computer nunmal braucht, ballern und feuern, vernichten und töten. Aber nach einem ein- bis zweistündigem Spiel fühlen sich die meisten „müde, er-

schöpft, angespannt, nervös, kribbelig und verkrampft“, kam bei einer Untersuchung heraus, bei der an Kölner Schulen getestet worden war, welche Auswirkungen das Computerspielen auf Schüler und Schülerinnen der 6. bis 12. Klasse hat.

Erzieher haben, was die Computerspiele anbetrifft, den Anschluß verpaßt: „Die Pädagogen haben schlicht verschlafen, was sich im Praxisbereich tut“, meinte kürzlich ein Erziehungswissenschaftler auf einer Tagung der nordrhein-westfälischen Jugendschutzstellen zu dem Thema. „Es fehlt in der ganzen Linie an vernünftigen Handlungskonzepten, wie jetzt mit einem Computer umzugehen ist.“ Und wenige überwinden — so wie Jakob Klütsch aus Köln-Kalk — ihre Scheu gegenüber einer Technik, von der sie befürchten, daß sie ihre Phantasie verkümmern läßt und ihre Kreativität erstickt.

Einer von vier Kölner Sozialpädagogen, die an einem Computer-Projekt teilnahmen, beschreibt das, was daraufhin mit ihm geschah, folgendermaßen: „So konnte ich mich beispielsweise nur mit Mühe von einem Abschiedsspiel trennen, da mich während des Spielens der Ehrgeiz gepackt hatte, endlich auch einmal in das ‚zweite Minenfeld‘ vorzustoßen“. Eine Abhängigkeit, die Angst macht. Die aber auch ein Quentchen von der Faszination erahnen läßt, die der Computer mit seinen Programmen auf die Kids ausübt.

Der Computer — eine Circe des New Age also, die die Jungen, die ihr verfallen, nicht mehr losläßt? Die Auschwitz und seine Folgen in den Kinderzimmern der 80er Jahre wiederauferstehen läßt? Bedeutet dies, daß vor dem Bildschirm von Kinderhand noch anonym als einst die Vernichtung unerwünschten Lebens geprobt wird? Damit die Theorie dann im Ernstfall nahtlos übergehend in die Tat umgesetzt werden kann? Werden hier die künftigen Massenmörder herangezüchtet, deren Eltern derweil bei Salzstangen und Kartoffelchips ahnungslos im Wohnzimmer mit Derrick fiebern oder Gottschalk blödeln? Oder wird durch derartige Ängste ein Verhalten überbewertet, das bislang auf dem Weg zum Erwachsenwerden immer schon dazugehörte: Das Provokieren der Altvorderen, das Ausloten dessen, wieweit man gehen darf, das Abgrenzen des Adoleszenten, der sich darüber selbst findet?

Die Forscher, die sich bislang an dieses Thema wagten, sind sich über die Auswirkungen derartiger Freizeitreize uneins. Die Jugendlichen selbst machen durch ihre Aussagen schon deutlicher, was da an Abgestumpftsein auf die Gesellschaft zukommt. „Es ist egal, ob man Rinder abschießt oder sonstwas, Hauptsache man hat Punkte“, erklärte ein Jugendlicher. Ein Berufsschüler meinte: „Hier in der Klasse geht's darum, daß der Stärkere siegt. Und darum sehen wir auch keine Schwierigkeit, daß man eben Krieg macht und dann seine Interessen auf so'ne Weise durchsetzt.“

Ein zwölfjähriger Schüler aus Ludwigsburg antwortete auf die Frage, warum er am Computer spiele: „Weil ich am Fernseher besser spielen kann wie so im Freien.“ Andere erklärten: „Nach der Schule bin ich so sauer, da brauche ich einfach ein Ballerspiel“. Zitate, die den Sozialarbeiter Jakob Klütsch bestätigen, wenn er sagt: „Es gibt Kinder und Jugendliche, die sind einfach herbe drauf“. Und die neonazistischen Disketten mit ihrem eindeutigen Rollenverhaltensmuster von Befehl und Gehorsam, dem Freund-Feind-Denken und den ausschließlich gewalttätigen Konfliktlösungen, die dort praktiziert werden, sind nach Ansicht von Klütsch „für die Computerfans nicht ohne“.

Auf den Schulhöfen floriert der Markt für Nazi-Disketten

Alarmierende Umfrage unter Fuldaer Schülern: Zwei Drittel aller Computerbesitzer kennen rassistische und neonazistische Spiele

Von unserem Redaktionsmitglied Karl-Heinz Karisch

FRANKFURT A. M., 18. März. Die elektronische Aufrüstung der militanten Rechten und der Neonazis ist bereits viel weiter fortgeschritten, als Pädagogen und Jugendschützer bislang vermuteten. Rund 77 Prozent aller Schülerinnen und Schüler, die einen Computer besitzen, sind mit rassistischen, ausländerfeindlichen und gewaltverherrlichenden Computerspielen vertraut. Das enthüllt eine Umfrage des Stadtschülerrates der hessischen Kleinstadt Fulda an 14 Schulen der Stadt, die am Wochenende vorgelegt wurde. Es handelt sich um die erste Untersuchung des rechtsradikalen Marktes für Software — auch „Naziware“ genannt.

Es gehe nicht darum, härtere Gesetze oder Strafen zu fordern, erläutert Fuldas Stadtschulsprecher Matthias Heitzer, sondern mit Kindern und Jugendlichen müsse stärker über die Gefahren dieser Spiele gesprochen werden. Kritisch sieht er die Politik des hessischen Kultusministers Christiane Wagner (CDU), der Ende vergangenen Jahres eine Umfrage an den rund 2000 hessischen Schulen gestartet hatte. Innerhalb eines Tages mußten die Direktoren mitteilen, ob Nazi-Disketten an ihren Schulen aufgetaucht seien. Das Ergebnis, so Fuldas Stadtschulspre-

cher: Lediglich vier Schulleiter hatten von Nazi-Spielen Kenntnis. „Dies führt zu dem Eindruck, daß es den Schulleitern wichtiger ist, eine heile Schulwelt zu demonstrieren, als auf unliebsame Entwicklungen zu reagieren“, sagt Heitzer.

Denn nach der Schule, da werden „Juden vergast“, der „Führer Adolf Hitler“ glorifiziert, „Türken verbrannt“ und „Arier-Tests“ vor den Bildschirmen bestanden. Und diese Spiele, so zeigt die Umfrage in der katholisch geprägten Stadt, werden von sehr vielen Schülern betrieben. Die Fuldaer Umfrage dürfte im Bundesdurchschnitt noch untertreiben, nachdem erste alarmierende Meldungen aus Großstädten wie Berlin kamen.

Unter 903 befragten Schülerinnen und Schülern (davon 588 männlich und 304 weiblich; elf machten keine Angabe über ihre Geschlechtszugehörigkeit) kannten 357 rassistische Computerspiele. Rund die Hälfte der Befragten besaß einen Computer. Unter den Computerbesitzern kannten 264 Spiele mit rassistischem, ausländerfeindlichem und gewaltverherrlichendem Inhalt: 180 Schülerinnen und Schüler besaßen selbst derartige Spiele, das sind rund 40 Prozent. Disketten mit solchen Inhalten werden nicht in Ge-

schäften verkauft, sondern unter anderem über sogenannte elektronische Briefkästen (Mailboxen) kostenlos verbreitet. Ohne Qualitätsverlust können dann Kopien in endloser Folge gezogen werden.

„Die Schule ist der Hauptumschlagplatz für Raubkopien“, berichtet Verbindungslehrer Hans-Wolf Hallacker, der den Stadtschülerrat bei seiner Umfrage beriet. Die Spiele wurden in 83 Fällen auf dem Schulhof angeboten, 104 Mal in der Klasse und 39 mal im Verein, nur elfmal zu Hause. Bestätigt wurde bei der Fuldaer Untersuchung eine Beobachtung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdete Schriften (BPS) in Bonn. Demnach werden die Nazi-Spiele häufig gemeinsam mit attraktiven anderen Computer-Spielen auf Disketten kopiert. 208 Schüler gaben an, die Naziware mit anderen Spielen zusammen bekommen zu haben, 73 erhielten sie ohne „Beiwerk“.

Schülerinnen sind gegenüber neonazistischem Gedankengut weniger aufgeschlossen als Schüler. Sie lehnten es mehrheitlich ab, sich mit diesen Spielen zu beschäftigen. Aus zahlreichen Anmerkungen der befragten Schüler geht weiter hervor, daß besonders die Neun- bis Zwölfjährigen für besonders gefährdet

gehalten werden. Ein Schüler schrieb: „In dem Alter interessiert man sich noch nicht für Politik und man hat noch keine politische Meinung. Die rassistischen Spiele bieten die einzige Information.“ Für Lehrer Hallacker sind dies schlimme Tendenzen: „In ihrem Denken und Handeln verletzen die jungen Spieler die Menschenwürde anderer Rassen und Nationen, sie bestreiten ihnen das Lebensrecht in der Völkergemeinschaft.“

Ein Auszug aus einem Spiel, das besonders oft genannt wurde, belegt die Gefährlichkeit und den Zynismus. Der „KZ-Manager“ beginnt: „An das deutsche Jungvolk! Wissenschaftliche Studien haben festgestellt, daß das miese Türkenpack die deutsche Wirtschaft ruiniert und viele wichtige Arbeitsplätze besetzt. Wenn die Parasiten dieses Landes vergast werden, fördert dies die deutsche Wirtschaft, da dadurch die Arbeitslosigkeit sinkt. Außerdem sind diese Bakterien ekelhaft und systematisch vernichtet werden.“ Das dann folgende „Spiel“ simuliert in verbrecherischer Weise den Vorgang der Vernichtung in einem KZ. Es endet mit der Aufforderung, den „KZ-Manager“ weltweit zu verbreiten.

Elektronische Indoktrination mit Gewaltverherrlichung

Ihr Artikel mit den alarmierenden Ergebnissen der vom Stadtschülerrat Fulda durchgeführten ersten Untersuchung des rechtsradikalen Marktes für Nazi-Disketten sollte als kostenloser Sonderdruck an die hessischen Schulen sowie an alle Eltern-, Schüler- und Lehrerververtretungen verteilt werden (FR vom 19. März 1990 „Auf den Schulhöfen floriert der Markt für Nazi-Disketten“). Derart konkrete Zahlenangaben über die Verbreitung solch volksverhetzender Computerprogramme unter hessischen Schülern machen der Öffentlichkeit schlagartig das erschreckende Ausmaß der elektronischen Indoktrination mit Gewaltverherrlichung und Ausländerhaß klar.

Bereits im September 1989 hat die „AG Unabhängige Lehrer (UL)“ im Lande Hessen den hessischen Kultusminister (HKM) auf die rapide Zunahme des Austausches solcher Disketten-Kopien auf Schulhöfen und die verheerenden Folgen aufmerksam gemacht. Neben unserer

Empfehlung eines bundesweiten Abwehr-Aktionsprogramms im Rahmen der Kultusministerkonferenz hielten wir schon damals eine detaillierte Aufklärungskampagne des hessischen Kultusministers für alle Lehrerinnen und Lehrer des Landes für unerlässlich.

Aufgrund unserer Initiative hat das hessische Kultusministerium inzwischen zwei Erlasse herausgegeben, in denen diese Computerspiele u. a. „außerordentlich widerlich und unerträglich“ genannt werden. Die vom HKM allen Schulen des Landes empfohlenen weiteren Maßnahmen zur Bekämpfung der Bildschirm-Volksverhetzung sind in unseren Augen ein erster Schritt in die richtige Richtung und das klare Ergebnis der besorgten Anregung unserer Arbeitsgemeinschaft.

Franz Maywald
(Pressesprecher der
AG Unabhängige Lehrer/UL
Hessen), Biebental

FR 23.3.90

FR 19.3.90

Quälen, Töten und Vergasen bestimmter Bevölkerungsgruppen wird am Computer „gelernt“

Die rechtsextremistischen, rassistischen Computer-„Spiele“, die sogenannte Naziware, sind wie gefährliche Seuchen. Schleichend verbreiten sich diese Machwerke ohne sichtbare Krankheitssymptome, ohne daß diese „Spiele“ zur Kenntnis genommen werden, bis dann die Seuche für alle erkennbar ausbricht und ihr Gift seine verhängnisvolle Wirkung in den Köpfen der Menschen tut. — Das Studium allgemeiner Bekanntheit scheint in Fulda wie in Berlin erreicht zu sein, wenn schon Schüler darüber Studien anstellen (FR vom 19. 3. 1990: „Auf den Schulhöfen floriert der Markt für Nazi-Disketten“) und die Medien ausführlich und warnend über diese bei jugendlichen Computereffreaks weitverbreiteten grauenvollen Computer-„Spiele“ und ihre Wirkungen berichten.

Naziware sind rechtsextremistische, rassistische und gewaltverherrlichende Programme in der äußeren, tarnenden Hülle von Spielen, die auf den Computern der Jugendlichen ablaufen. Bei diesen grauenvollen Spielen mit Titeln wie „The First Nazi-Demo“, „Hitler-Diktator“, „Clean Germany“ oder „Anti-Türken-Test“ handelt es sich von der Form her zumeist um Aktions- oder Simulations-spiele, bei denen das Quälen, Abschießen, Töten, Vergasen bestimmter Bevölkerungsgruppen „eingetübt und gelernt“

wird. Diese Programme schüren in immer geschickterer Weise schon vorhandene Vorurteile und verbreiten raffiniert nationalsozialistisches, rassistisches Gedankengut zumeist gegen Juden, gegen Ausländer allgemein und besonders gegen Türken oder Asylanter.

Inzwischen tauchen immer raffinierte, gefährlichere Nazi-„Spiele“ auf, beispielsweise für das bei Jugendlichen sehr beliebte Computermodell „Amiga“ (mit hervorragender Farb- und Musikdarstellung-Nachfolgemodell des legendären, aber einfachen „C-64“) der sogenannte „KZ-Manager“. Bei diesem Programm in Art einer sehr komplexen Wirtschaftssimulation kann sich der „Spieler“ zum massenhaften Vergasen von Türken innerhalb von 300 Tagen vom KZ-Hilfsarbeiter bis zum SS-Offizier hocharbeiten.

Dieses gemeine Programm „KZ-Manager“ hat alle notwendigen Elemente eines faszinierenden Computerspiels. Es enthält starke visuelle Reize in Form von wechselnden, professionell gemachten Bildern, die dem Stand heutiger kommerzieller Spiele entsprechen, und es enthält eine Titelmelodie (die allerdings nur sehr kurz und im modernen Sound ohne Bezug zum 3. Reich ist). Weiterhin läßt sich der augenblickliche „Spielstand“ speichern, was bei einem so komplexen Programm im Sinne seiner perfiden Herstel-

ler notwendig ist, um Pausen einlegen zu können, und es enthält eine am Ende automatisch speicherbare Punkteliste, eine „Highscore-Liste“, in der der „Spieler“ seine Leistungen im Umbringen von Menschen als Erfolg mit seinem Namen verbuchen kann. Solche Ergebnislisten stellen ein unmittelbares und stimulierendes Feed-Back-System im Sinne der Lerntheorie dar. Zwischendurch werden immer wieder vom Programm zufalls-gesteuert unmenschliche Sprüche und „Witze“ übelster Sorte eingeblendet, um den „Spieler“ am Programm festzuhalten. In gleicher Weise fesselnd wirken die ausgesprochenen Beförderungen, z. B. zum „SS-Obersturmbefehlshaber“ (Original-schreibweise) oder das Verleihen von Orden. Das Warten, was jetzt noch Neues kommt, erhöht ganz stark den Anreiz nicht aufzuhören. Langeweile darf bei einem für Jugendliche interessanten Spiel nicht aufkommen, das wissen auch die hetzerischen Programmierer des „KZ-Managers“, die sich selbst „The Missionaris“ nennen.

Den prickelnden Reiz für Jugendliche, etwas Verbotenes zu tun, sollten wir auch nicht unterschätzen, wenn wir die Gefahr dieser neuen Manipulationswerkzeuge Naziware bedenken. Es herrscht unter jugendlichen Computereffreaks geradezu eine Manie, sich „gecracte“ kommer-

zielle Computerspiele, die Raubkopien, und die Nazispiele zu besorgen, um ihre umfangreichen Sammlungen zu vervollständigen. Die Naziware macht es ihnen dabei besonders leicht, da diese Programme natürlich nicht kopierschutz sind, um ihre Verbreitung zu fördern.

Eindämmen lassen sich diese angedeuteten Entwicklungen nur, wenn alle staatlichen Institutionen einschließlich und besonders der Schule und alle gesellschaftlichen Gruppen zusammenarbeiten. Neben der unverzichtbaren und notwendigen Erziehung und gründlichen Aufklärung werden wir dabei nicht auf repressive Maßnahmen verzichten können. Aber überschätzen dürfen wir die Möglichkeiten von Verboten und Bestrafungen nicht. Nach einer Zeitungsmeldung schätzt der Leiter der „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften“, daß es etwa 2 Wochen dauert, bis ein neues dieser Nazi-„Spiele“ über die Bundesrepublik verbreitet ist. Die verhängnisvollen Botschaften, die dabei verbreitet werden, sind grauenvoll und nicht mehr mit den simplen Computersprüchen pubertierender Jugendlicher früherer Zeiten vergleichbar.

Seien wir deshalb aufmerksam und vergessen wir nie: Computerspiele sind Lernspiele.

Jörg Johannes Heidrich, Berlin

FR v. 31.3.1990

Nazi-Computerspiele werden auch über Mailboxen verbreitet

Zielgruppen sind Jugendliche aus sozial schwachen Schichten / Bundesprüfstelle schlägt Alarm: Neues Mittel der Propaganda

BONN, 2. Januar (AP/kal). Vor der zunehmenden Verbreitung von Computerspielen mit rechtsradikalem Inhalt hat die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS) in Bonn gewarnt. In der jüngsten Ausgabe ihres „BPS-Reports“ heißt es: „Inzwischen tauchen in den bundesdeutschen Wohnstuben immer mehr rechtsradikale Computerspiele und -programme auf.“

Neonazistische Kreise hätten die Computertechnik als neues Mittel der Verbreitung ihrer Propaganda erkannt und benutzen sie, um „gezielt junge männliche Personen“ — die hauptsächlich Computernutzer — anzusprechen, klagt die Prüfstelle. Die Entwicklung auf diesem Gebiet schreite „sehr schnell voran“.

Auf dem Index der BPS finden sich inzwischen Computerspiele mit Namen wie „Anti-Türken-Test“, „Clean Germany“ und „The Nazi“. Ihre rassistische und nazistische Hetze kommt nach den Beobachtungen der BPS oft unter der Tarnung anderer Computer-Software daher: „Man nimmt ein beliebtes Computerspiel als Raubkopie und legt auf der gleichen

Diskette zusätzlich noch ein politisches Computerprogramm ab.“

Rechtsradikale Kreise nutzen auch verstärkt sogenannte Mailboxen als „Propagandainstrument, wird berichtet. Eine Mailbox ist ein „elektronischer Briefkasten“, der über Telefon erreichbar ist. Teilnehmer an einer Mailbox können über sie Nachrichten und ganze Programme austauschen. In diesen Systemen habe sich eine „elektronische Nebenöffentlichkeit“ gebildet, heißt es im „BPS-Report“.

Die Erkenntnisse der BPS über die Hauptbenutzer von Computerspielen legen den Verdacht nahe, daß dieser Personenkreis Rechtsradikalen als leichter beeinflussbar erscheinen könnte: „Bei den reinen Computerspielern“ handelt es sich in der Mehrzahl um Jugendliche aus sozial schwachen Schichten mit geringem Selbstwertgefühl, die in einem Umfeld voller Mißerfolge wenigstens ein Stück Bestätigung erfahren.“ An den Mailboxen beteiligten sich hauptsächlich männliche Jugendliche und junge Erwachsene.

Die bisher bekanntgewordenen Neonazi-Programme huldigen dem Führer-

kult, verherrlichen Krieg und Rassismus und benutzen nationalsozialistische Symbole. Teilweise würden sogar dokumentarische Tonaufnahmen etwa von Hitler-Reden digitalisiert und als Bestandteil des Spiels abgespeichert, berichtete die BPS. Sie wies darauf hin, daß 85 Prozent der Zeit am Heimcomputer zum Spielen benutzt würden. Die Zahl der indizierten Computerspiele habe 1988 bei 106 gelegen.

Die der Bundesprüfstelle bekannten Spiele sind nach Ansicht von Experten lediglich „die Spitze eines Eisberges“. Nur in Ausnahmefällen verirren sich die „Naziware“ genannten Programme bis zur Bundesprüfstelle. Und dort war man lange Zeit der technischen Entwicklung hinterhergehinkt. Erst Anfang 1987 hatte sich die Behörde den ersten Computer gekauft. Die Spiele werden auf Schulhöfen weitergereicht. Ohne Datenverlust können sie endlos wieder und wieder kopiert werden. Die Folge ist ein schwunghafter Austausch, wie die Hersteller von unbespielten Disketten wissen, die Ende vergangenen Jahres mehrfach in Liefer-schwierigkeiten bei preiswerter Ware ge-

raten waren. Um den Bildschirm „braun einzufärben“, bauen Neonazis teilweise aufwendige US-Spiele um. So wurde das Originalprogramm „Castle Wolfenstein“ — hier muß der Spieler als Gefangener einem deutschen Kriegsgefangenenlager entkommen — ins Gegenteil programmiert. Wächter von Konzentrationslagern verhindern nun den Ausbruch von „Volksfeinden“. In der Sammlung der Bundesprüfstelle befindet sich auch das Spiel „Hitler Diktator“. „Soll Ihre SS eine Judenverfolgung durchführen (j/n)?“, wird der „Spiel-Führer“ da gefragt. Dumpf-rassistische Testfragen beherrschen das mit Hakenkreuzen garnierte Programm „Anti-Türken-Test, made in Buchenwald“.

Da die Programme nicht verkauft werden und die rassistischen Programmierer sich hinter Angaben wie „Copyright by Hitler & Hess“ verstecken, gibt es wenig Möglichkeiten, an die Urheber heranzukommen. Die Jugendzeitschrift des Deutschen Gewerkschaftsbundes, „ran“, forderte deshalb schon vor geraumer Zeit ihre Leser auf, die braune Software zu löschen, wo immer sie auftaucht.

FR v. 3.1.1989

BÜRGERSCHAFT DER FREIEN UND HANSESTADT HAMBURG

An die
Schulleiterinnen und Schulleiter
aller Hamburger Schulen

im Juni 1988

Sehr geehrte Damen und Herren!

Berichte über das Auftauchen von Computer-Clips in Hamburger Schulen, in denen Judenvernichtung, Ausländerhaß und das Führerprinzip propagiert werden, haben die in der Bürgerschaft vertretenen Parteien betroffen gemacht und sind Anlaß für diesen Brief.

Wenn rechtsradikale Gruppen das Schülerinteresse an Computer-Spielen nutzen, um brutalen Völkermord spielerisch nachvollziehen zu lassen und zu neuem Haß aufzustacheln, müssen alle Möglichkeiten genutzt werden, die Weiterverbreitung solcher Machwerke zu verhindern.

Wir wenden uns deshalb an alle Hamburger Schulleiter mit der Bitte, gemeinsam mit Lehrern, Eltern und Schülern gegen die Verbreitung dieser Computer-Clips aktiv zu werden. Den Schülern muß deutlich werden, daß dem Holocaust die Erziehung zum Haß vorausgeht. Die größte Chance, die Weiterverbreitung solcher Schandwerke zu verhindern, liegt im Verhalten der Schüler. Sie müssen lernen, sich gegenseitig in der Abwehr dieser Manipulationsversuche zu stützen und diesen Appell an ihre Stärke zu durchschauen.

Aktive Arbeit mit Ausländern, Kontakte zur jüdischen Bevölkerung und die Mitarbeit in demokratischen Gremien bieten die sicherste Gewähr, vorbeugend tätig zu werden. Doch jede einzelne Schule, jeder einzelne Lehrer muß über den besten Weg entscheiden.

Lassen Sie uns gemeinsam versuchen, den Anfängen zu wehren.

Die bildungspolitischen Sprecher der Bürgerschaftsfraktionen

H. Epstein
SPD-Fraktion

H. Krippner
CDU-Fraktion

R. Soltan
FDP-Fraktion

Ulla Busch
GAL-Fraktion

Computerspiele, die Haß gegen Juden, Türken u.a. schüren oder nationalsozialistisches Gedankengut propagieren, sind als offensichtlich sittlich schwer jugendgefährdend zu indizieren. Hier: Computerspiel "The Nazi"

Bundesprüfstelle Entscheidung Nr. 3275(V) vom 24. Juni 1988 (bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 118 vom 30.6.1988)

Sachverhalt

Ein unbekannter Hersteller hat das Computerprogramm "The Nazi" programmiert. Es wird auf Disketten für Computersysteme vertrieben. Der Senator für Jugend und Familie des Landes Berlin hat beantragt, das Computerspiel "The Nazi" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Zur Begründung führt der Antragsteller aus, das Programm sei besonders sittlich gefährdend für minderjährige Computerspieler. Das beigefügte Programm nutze nur einen geringen Teil der Speicherkapazität einer entsprechenden Diskette und werde in den Kreisen der Raubkopierszene zusammen mit anderen Programmen getauscht und weiter vervielfältigt. Der Inhalt der Texte sei für Kinder und Jugendliche sittlich gefährdend, da er verrohend wirke und zu Rassenhaß anreize.

Ein Verfahrensbeteiligter i.S.d. § 12 GJS konnte nicht ermittelt werden.

Gründe

Das Computerspiel "The Nazi" war auf Antrag des Senators für Jugend und Familie des Landes Berlin in die Liste der jugendgefährdenden Medien aufzunehmen. Es ist offensichtlich sittlich schwer jugendgefährdend (§ 6 Nr. 3 GJS), weil es nationalsozialistisches Gedankengut propagiert und Haß gegen Juden, Türken u.a. schürt.

Das Computerspiel besteht aus 21 Fragen mit je 3-4 vorgegebenen möglichen Antworten, aus denen der Spieler eine auswählen soll, sowie vorgegebenen Bewertungen der Antworten. Das Spiel beginnt mit der Präsentation des Hakenkreuzes und dem Titel "The Nazi". Die Fragen, Antwortvorgaben und Bewertungen haben folgenden Wortlaut:

1. Es klingelt an der Tür und Adolf Hitler steht draußen. Was machst Du?

Ich sage...

- a) Moin, Adolf
- b) Heil Dir mein Führer
- c) Geh weg Du Jude
- d) Wir geben nichts

Reaktion auf

- a) "Dieser Gruß ist eines Führers nicht würdig!!!"
- b) "Sehr anständig von Dir"
- c) "Du bist ein Volksschädling ersten Grades! Stirb' Du Sack!"
- d) "???" Adolf Hitler ist doch kein armer Bettler. Du Mistratte!"

2. Setze den Ausspruch fort: Wo der Deutsche steht, ...

- a) ...stinkt es
- b) ...kommt kein anderer hin
- c) ...ist nichts los

Reaktion auf

- a) "Du bist selber ein stinkender Türke."
- b) "Genau so ist es"
- c) "Wo ein Deutscher steht, ist immer was los! Sieg Heil!!"

3. Stell Dir vor, Du steigst in ein Taxi und der Fahrer ist ein Türke! Was machst Du?

- a) Ich steige ein und fahre mit
- b) Ich nehme ein anderes Taxi
- c) Ich werfe eine Granate in's Taxi

Reaktion auf

- a) "Du elender Türkenfreund"
- b) "Das ist gut, aber zu harmlos!"
- c) "Eine wahrhaft deutsche Lösung!"

4. Ein Kamerad nennt Dich eine "Judensau"! Was machst Du mit ihm?

- a) Ich verzeih ihm
- b) Ich erschieße das Schwein
- c) Ich tue, als wäre nichts passiert

Reaktion auf

- a) "So ein Volksverräter? Nie!!!"
- b) "Eine sehr deutsche Lösung"
- c) "Du feige Judendratte"

5. Der Lehrer betritt die Klasse und ruft laut "Heil Hitler" in die Klasse. Wie reagierst Du?

- a) Ich zeige den Sack an!
- b) Ich sage ihm, daß man "Guten Tag" sagt
- c) Ich erwidere seinen Gruß

Reaktion auf

- a) "Weshalb???"
- b) "Bist Du Tamile von Sinnen?"
- c) "Dafür kriegst Du bestimmt eine 1+!"

6. Warum würdest Du nie auf einer Baustelle arbeiten? Weil ...

- a) ...die Bezahlung zu wenig ist.
- b) ...da zu viele Türken arbeiten.
- c) ...mir Arbeit im Freien nicht zusagt.

Reaktion auf

- a) "Das spielt keine Rolle!"
- b) "Richtig, das ist das Problem"
- c) "Dem Deutschen sagt gerade das zu!"

7. Ein türkischer Junge kommt auf Dich zu. Was tust Du?

- a) Ich gehe an ihm vorbei
- b) Ich gebe ihm eine Zyankalium-Kapsel und sage, es wäre ein Bonbon.
- c) Ich schlage auf ihn ein!

Reaktion auf

- a) "Du bestrafst ihn nicht? Schändlich!"
- b) "Sehr gut! Tötet das Türkenpack"
- c) "Viel zu human für diese Säcke!"

8. Ein Türke und ein Deutscher sind in eine Schlägerei verwickelt. Was tun?

- a) Ich helfe dem Türken.
- b) Ich halte mich da raus.
- c) Ich töte den Türken.

Reaktion auf

- a) "Du bist echt ein Arsch!!!"
- b) "Das ist undeutsches Verhalten! Pfui!!"
- c) "Richtig, denn der Deutsche hat immer Recht!!!"

9. Welche Ausspruch stimmt?

Der Führer ...

- a) ...ist ein Ratte!
- b) ...lügt das Volk an!
- c) ...hat immer Recht!

Reaktion auf

- a) "Du bist echt die letzte Tamilensau"
- b) "Falsch! Du bist ein Lügner!"
- c) "Richtig! Adolf Hitler: SIEG HEIL!!!"

10. Wer ist mieser von diesen Säcken?

Klar, mieser sind ...

- a) ...die Amerikaner!
- b) ...die Russen!
- c) ...alle, die nicht deutsch sind!

Reaktion auf

- a) "Du elender Bolschewistensack!"
- b) "Du bist selber der Mieseste"
- c) "Sehr gut kombiniert - Richtig!"

Es folgt unter der Überschrift:

"Hier noch ein paar Siegeszeichen" die grafische Darstellung von 12 Hakenkreuzen.

11. "No Future" für ...

- a) ...Türken!
- b) ...Tamilen!
- c) ...Juden!
- d) ...alle drei!

Reaktion auf

- a) "Nicht nur!"
- b) "Nicht nur!"
- c) "Nicht nur!"
- d) "Genau! Bald ist das Pack tot!!!"

12. Wie alt wird Rudolf Hess?

- a) Noch eine Woche.
- b) Noch 2 Jahre.
- c) noch 22 Jahre.
- d) Er wird ewig leben.

Reaktion auf

- a) "Das ist zu kurz Du Jude!"
- b) "Das ist zu kurz Du Jude!"

- c) "Ein anständiges Alter aber falsch"
- d) "Bei Adolf! Du hast Recht!!!"

13. Wie sieht das deutsche Mädels aus?

- a) blond, mit Zöpfen.
- b) schwarzhaarig wie die Nacht.
- c) keine Haare.

Reaktion auf

- a) "Gut erkannt von Dir!"
- b) "Das ist aber nicht reinrassig!"
- c) "Du bist eine verkommene Beutelratte"

14. Zu welchen Arbeiten eignen sich Neger?

- a) Zu Führerarbeiten!
- b) Nur für niedrigste Arbeiten!
- c) Für Arbeiten im Lager (Dachau)!

Reaktion auf

- a) "Nur Deutsche können Führer sein!"
- b) "Du hast gar nicht so unrecht!"
- c) "Dafür sind sie gerade gut genug"

15. Was zeichnet den Deutschen aus?

- a) Die Tapferkeit
- b) Die Treue zum Führer
- c) Die Liebe zu Deutschland
- d) Alle drei!

Reaktion auf

- a) "Nicht nur das formt den Deutschen!"
- b) "Nicht nur das formt den Deutschen!"
- c) "Nicht nur das formt den Deutschen!"
- d) "Du hast echt Menschenkenntnis!!!"

16. Was ist Dein Traumberuf?

- a) Türkisch-Dolmetscher
- b) Priester in einer Synagoge
- c) Gauleiter von Berlin

Reaktion auf

- a) "Wozu, wenn alle Türken bald tot sind?"
- b) "Seit der Kristallnacht gibt es diesen Job nicht mehr!"
- c) "Das ist wahrlich ein guter Beruf!"

17. Was ist das dümmste Tier?

- a) Das Meerschwein!
- b) Der Affe!
- c) Der Jude!

Reaktion auf

- a) "Fast! Nur das Tier "Jude" ist dümmer!"
- b) "Warum bezeichnest Du Dich als dumm?"
- c) "Du kennst die Rassenkunde sehr gut!"

Danach folgt: "Der Spruch des Monats:"

"Lieber tot als Jud!"

18. Was sind Punks für Dich?

(nur eine Antwort ist möglich)

- a) Gequirelte Scheiße

Reaktion: "Sehr richtig beantwortet!!!"

19. Wer ist für Dich Abfall?

- a) Der Jude
- b) Der Deutsche
- c) Der Neger

Reaktion auf

- a) "Da ist wirklich was dran"
- b) "Was soll die Scheiße, Du blöder Nigger?"
- c) "Das war schon immer so! Jawohl!"

20. Wer gewann den 2. Weltkrieg?

- a) Deutschland
- b) Deutschland
- c) Deutschland

Reaktion auf a-c) "Ja! Dank dem Führer Adolf Hitler!"

21. Wohin geht der deutsche Junge?

- a) Zu den Pfadfindern
- b) Zum CVJM
- c) Zur Hitler-Jugend

Reaktion auf

- a) "Was will er denn da, du Sack?"
- b) "Nun ist aber gut, Du mieser Öko!"
- c) "Genau da gehört der Deutsche hin!"

Nach dieser letzten Frage "meldet sich" das Programm ab.