

Zeitschrift: Zoom : Zeitschrift für Film
Herausgeber: Katholischer Mediendienst ; Evangelischer Mediendienst
Band: 41 (1989)
Heft: 19

Artikel: "Naziware" : rechtsradikales via Computer
Autor: Geisler, Thilo
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-931562>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 24.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Thilo Geisler

«Naziware»: Rechtsradikales via Computer

Die zweite «Limit»-Sendung vom 5. Oktober befasste sich mit den Themen «Rechtsradikalismus» und «Rassismus». Speziell in Hinblick auf die Faszination, die die Thematik auf Jugendliche ausübt, erscheint es notwendig, entsprechend konstruierte Medieninhalte in ihrer Bedeutung und allfälligen Wirkung zu analysieren. Thilo Geisler, Referent des Berliner Senats für Frauen, Jugend und Familie, befasst sich seit Jahren mit rechtsradikalen Computerspielen und hat den nun folgenden Überblick im Bewusstsein geschrieben, dass Raubkopien – und das Interesse an einschlägiger harter «Software» – vor der österreichischen und der Schweizer Grenze nicht hält machen.

Das bundesdeutsche Strafrecht verbietet die «Verbreitung von Propagandamitteln verfassungswidriger Organe» (Paragraph 86 StGB) und das «Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen» (Paragraph 86a StGB) sowie die «Aufstachelung zum Rassenhass» (Paragraph 131 StGB). Wurden propagandistische Darstellungen und Bilder in der Vergangenheit als Schriften, in der Regel also gedruckt, verteilt, so zeigt sich, dass es inzwischen neue Möglichkeiten der Herstellung und Verteilung gibt. Das Medium Computer eignet sich hier ganz besonders. Mittlerweile tauchen in den bundesdeutschen Wohnstuben immer mehr rechtsradikale Computerspiele und -programme auf.

I.

Wer programmiert? Es lassen sich in der Regel drei Gruppen unterscheiden, wobei die Grenzen zwischen ihnen fließend sind:

- Jugendliche, die mit geringen Programmierkenntnissen ein Programm schnell erstellen und in Umlauf bringen. Hierbei handelt es sich in erster Linie um Jugendliche, die nur provozieren wollen, ohne über entsprechendes historisches und soziales Hintergrundwissen zu verfügen. Häufig werden die Spiele nur programmiert, weil den Jugendlichen ein anderes provokantes Thema fehlt, zu dem sie ein Programm erstellen könnten. Es hätte stattdessen auch ein zotiger Sextext in die Tasten gehackt werden können.

- Jugendliche, die bestimmte Bevölkerungsgruppen oder Andersdenkende ablehnen, durch diese vielleicht in irgendeiner Weise frustriert wurden und diese Erfahrungen dann in gezielt provokant konstruierte Computerprogramme umsetzen.

Bei diesen beiden Gruppen handelt es sich nicht um Jugendliche, die sich irgendeiner politischen Gruppierung angeschlossen haben, sondern in der Regel um solche, die in ihrem «stillen Kämmerlein» vor sich hin programmieren, vielleicht ihr Werk stolz einzelnen Freunden zeigen. Häufig sind es auch nur spontane Äusserungen eines Minderjährigen.

- Die klar erkennbaren Profis entsprechender politischer Organisationen: Wie die Beschlagnahmaktionen in der Vergangenheit gezeigt haben, werden Computer auch von rechtsradikalen Kreisen genutzt. Entsprechende «Propagandaprogramme» oder «Diskettenzeitungen» werden gezielt von hochqualifizierten Programmierern erstellt und in Umlauf gebracht. Diese Programme werden nicht ausschliesslich in der Bundesrepublik programmiert, sondern kommen häufig aus dem englisch-sprachigen Ausland. Bekannt wurde die «Naziware» auch in den USA, Kanada, Australien und Grossbritannien.

Die Themen «Nazi», «SS» und «Faschismus» mit ihren Symbolen und spezifischen Uniformen werden überdies in den ausländischen Medien nicht selten reisserisch genutzt und auch in Video-, Spielfilmen und Comics «verwertet». Dies geschieht oft nur aus rein kommerziellem Interesse.

II.

Zielgruppe und Verbreitung: Bei den Jugendlichen, die provozieren wollen, dürfte in erster Linie die anonyme Welt der Erwachsenen das Ziel sein. Besonders bei ihnen sollen ja emotionale Reaktionen hervorgerufen werden. Die speziell zu Propagandazwecken programmierte Software hingegen verfolgt das Ziel, neue Mitglieder zu werben. Es ist zu vermu-



Ein Beispiel: Der «KZ-Manager» aus dem Jahr 1988

Zu Beginn des Programms gibt es «... special greetings to my friends from the NPD» und dann die Aufforderung in englischer Sprache, dieses Programm über die ganze Welt zu verbreiten. Als Eröffnungsbild wird eine Grafik von Treblinka gezeigt (rauchender Schornstein, wehende NS-Fahne, Wegweiser «Treblinka: 2 km»). Danach wird auf ein Bildschirmgrosses Hakenkreuz im weissen Kreis auf rotem Grund übergeblendet. Um den Spieler für das Programm zu motivieren und ihn einzustimmen, werden drei Bildschirmseiten mit Texten wie dem folgenden gezeigt:

«An das deutsche Jungvolk! Wissenschaftliche Studien haben festgestellt, dass das miese Türkenpack die deutsche Wirtschaft ruiniert, da es viele wichtige Arbeitsplätze besetzt. Wenn alle Parasiten dieses Landes vergast

werden, fördert dieses die deutsche Wirtschaft, da dadurch die Arbeitslosenzahl sinken würde. Außerdem sind diese Bakterien ekelerregend, unsauber und müssen deshalb radikal und systematisch vernichtet werden! Dieses Programm simuliert den freudigen Vorgang der Vernichtung.»

Beginnt der Spieler zum ersten Mal das Programm, so hat er noch einige Fragen zu beantworten wie: «Wo findet man Türken: Auf weggeworfenen Parkbänken, unter Kanaldeckeln, in Mülltonnen (ganz unten), im Puff, im Sozialamt, im KZ?» oder «Woran erkennt man einen Türk: An faulem Geruch (Kümmel), am Aussehen (Lumpen), an der Wohnung (überfüllte Mülltonne), am Essen (Müll), an ihrem vielen Geld, an ihren schicken Kleidern?»

Verweigert der Spieler die Ant-

wort, so werden die Fragen nochmals gestellt. Erst nach erfolgter Beantwortung erscheint der Text: «Sie haben alle Fragen korrekt beantwortet. Deshalb werden Sie im KZ eingestellt. Ihre Aufgabe ist es, alle Parasiten bis zum Kriegsende zu eliminieren (Türken). Sie beginnen im Jahre 1944, und sie haben genau 300 Tage Zeit, um ihre Aufgabe zu erfüllen!! Die Missionaries wünschen Ihnen viel Glück. Auf dass das Gas Ihnen nie ausgehe.» Durch entsprechendes Manövrieren hat dann der Spieler über die dreihundert Runden hinweg Gelegenheit, «Gaskammern zu errichten» und durch das «Vergasen von Türk» die «Lagerbestände zu füllen». Ziel des Spiels ist es, sich zum Lagerkommandanten hochzuarbeiten – einzelne «Erfolge» werden mit teilweise makabren hochauflösenden Computergrafiken «belohnt».

ten, dass sich unter den Millionen Computernutzern in aller Welt immer einige finden werden, die dieser Werbung gegenüber aufgeschlossen sind. Gerade durch dieses Medium werden gezielt männliche Kinderjährige angesprochen. Werden nun in die einschlägigen Computerprogramme Postfachanschriften eingeblendet, so kann mit Sicherheit davon ausgegangen werden, dass einige Jugendliche dort um weiteres Informationsmaterial bitten werden.

Nach den Erfahrungen der Berliner Staatsanwaltschaft wurde bei jeder dritten Be- schlagnahmeaktion gegen «Raubkopierer» von Computer- software auch «Naziware» ge- funden. Daraus lässt sich schliessen, dass ein Grossteil der Softwaresammler, der weit über hundert Programme besitzt, ebenfalls rechtsradikale Computerprogramme besitzt.

III.

Verbreitung von Software unter Kindern und Jugendlichen: Zur Zeit handelt es sich bei dieser Software in der Regel um «Multiple-Choice-Tests» mit einem nur geringen Spielwert. Um die Propagandavertriebs- wege dieser Programme besser erläutern zu können, hier einige grundsätzliche Informationen zum Thema Computer:

Rund vierzehn Prozent der bundesdeutschen Haushalte sind zurzeit (1989) mit einem Microcomputer versorgt. Der Anteil dieser Geräte bei Familien mit Kindern über zehn Jahren und einem Fernsehapparat liegt bei über dreissig Prozent. In Ballungszentren erhöht sich dieser Anteil auf bis zu fünfzig Prozent. Der extreme Preisverfall bei Hard- und Software, das Angebot von Geräten mit einer Grafik in TV-Qualität und Stereosound und die entsprechende Anwendersoftware las-

sen einen kontinuierlichen Anstieg der Computer in den Haushalten erwarten.

Bei dem mit über zwei Millionen in der Bundesrepublik am weitesten verbreiteten Home- computer «Commodore 64» ergab sich innerhalb der letzten vier Jahre ein Preisverfall von siebzig Prozent. 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. Seit Mai 1989 hat jedoch der Computer- typ «Amiga» der Firma Commodore den «C 64» von Platz Eins der Verkaufsstatistik verdrängt.

Gerade dieses Gerät scheint der Spielcomputer der nächsten Jahre zu werden. Es versteht sich von selbst, dass alle Computer der neueren Generation auch für ernsthafte Anwendungen genutzt werden können.

Bis zu 85 Prozent der Ein- schaltzeit am Computer werden zu Hause für Spiele genutzt. Ein grosser Teil des Computerspiel- marktes entfällt auf Action- spiele, bei denen Schiessen die Hauptaufgabe ist, und auf Simulationsspiele, in denen «Krieg-Spielen» im U-Boot, im Panzer oder im Hubschrauber geübt wird. Obwohl ein Gross- teil der Spiele ihren Schauplatz im futuristischen Weltall haben, fehlt es ihnen nicht an politi-

Literatur zum Thema «Rechtsradikale Computerspiele»

Adams, G.: Türkenhass und Pornos auf dem Computermonitor, Probleme des Jugendmedien- schutzes, in: AJS Informationen 1/88, Stuttgart 1988

Ammann, T. und andere: Hacker für Moskau. Deutsche Computer- spione im Dienst des KGB, Reinbek bei Hamburg 1989

Birkholz, C. und Geisler, E.: Kriegsszenarien im Computer- spiel, in: Programmiert zum Kriegsspiel, Bonn 1988

Chaos Computer Club und Wieckmann, J.: Das Chaos Computer Buch. Hacking Made in Germany, Reinbek bei Hamburg 1988

Fehr und Geisler: Rechtsradikale Computerspiele (Naziware) als Einstieg zum politischen Dialog zwischen den Generationen, in: AJS Forum 2-3/89, Stuttgart 1989

Fritz, J.: Sisiphos – oder die Grenzen der Geschicklichkeit. Elektronikspiele – Phänomene, Wirkungen, Hintergründe, in: Spielmittel 4/82

Fritz, Jürgen: Programmiert zum Kriegsspiel. Herausgegeben von der Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1988

Fritz, J./Dorst, B./Metzner, J.: Videospiele – regelbare Welten am Draht, Bamberg 1983

Geisler, Thilo: Computer und Telefon als rechtsradikales Propagandamedium, in: Bewährungs- hilfe 1-2/89

Horx, M.: Chip Generation, Ein Trip durch die Computerszene, Reinbek bei Hamburg 1984

Knapp, G.: Vom Flipperkasten zum Computerspiel, in: Kursbuch 75, März 1984, S. 153-160

Mergen, Armand: Grausame Automatenspiele, Weinheim/Basel 1981

Rogge, J. U.: Heidi, Pac Man und die Video-Zombies, Reinbek bei Hamburg 1985

Schorb, Bernd: Mit dem Joy- Stick in die Computerzukunft, in: Medien + Erziehung 4/1983, S. 194-205

Seesslen, Georg und Rost, Christian: Pac Man & Co – Die Welt der Computerspiele, Reinbek bei Hamburg 1984

Weber, Rainer: Videospiele in einer gewalttätigen Gesellschaft, in: Medien + Erziehung 4/1983, S. 206-217.

Zielinski, Siegfried: Elektronische Bildschirmschlachten, Kritisch betrachtete Computer- und Videospiele, in: ZOOM 9/1983, S. 11-16

scher 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 (russische) Atomraketen abzufangen und die westliche Welt vor dem atomaren Holocaust zu retten. Es steht zu befürchten, 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 rund fünfhundert Raubkopien. Bei vorsichtiger Schätzung kann davon ausgegangen werden, dass je Computer und Haushalt durchschnittlich fünfzig 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 Mark pro Spiel. Diese Programme sind mit einem Schutz versehen, der es unmöglich machen soll, Kopien von dem entsprechenden Datenträger zu ziehen. Nun gibt es aber entsprechende Kopierprogramme, mit denen die Software problemlos vervielfältigt 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.

Es ist bekannt, dass bei-

spielsweise das beliebte Sportspiel «Wintergames» 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 verbotene rechtsradikale Programm «The Nazi» hat sogar nur 15393 Zeichen. Will man also gezielt junge männliche Personen in unserer Gesellschaft mit Propagandamaterial ansprechen, so geht man inzwischen wie folgt vor: Man nehme ein beliebtes Computerspiel als Raubkopie und lege auf der gleichen Diskette zusätzlich noch ein politisches Computerprogramm ab. Für die Verbreitung dieser Form von Propaganda sorgt die «Szene» dann schon selbst. In der Regel werden ganze Disketten kopiert, da die Kopie einzelner Programme zeitaufwendiger ist.

In Berlin wie auch in anderen Ballungszentren des Bundesgebietes findet ein reger Informationsaustausch der «Computerszene» 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 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. Für ihn stellt sich das grundsätzliche Problem, dass er die eingegangenen Informationen, die von anderen Nutzern ohne seine Beteiligung abgefragt werden können, nicht immer gleich überprüfen und 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-Freakszene» die ersten Programme in Mailboxen mit eindeutig rechtsradikalem Inhalt erschienen, wie zum Beispiel der «Antitürkentest». Dieses Programm wurde inzwischen von der Bundesprüfstelle indiziert und von einem Berliner Gericht rechtskräftig beschlagnahmt und eingezogen.

Vielen Minderjährigen fehlt das fachliche und juristische Hintergrundwissen zum Thema «raubkopierte Software». Da fast ausnahmslos jeder, der einen Computer besitzt, auch Raubkopien hat, ist das Un-

rechtsbewusstsein bei den Minderjährigen hier nur schwach oder gar nicht entwickelt. So bieten viele von ihnen unbekümmert und offensiv ihre Raubkopien über Fachzeitschriften, die Tagespresse, oder regionale Programmzeitschriften an. In der Regel handelt es sich hier immer um strafrechtlich relevante Verstöße. Auch die Verteilung von verbotenen Spielen durch Minderjährige bedeutet einen Verstoss nach dem Gesetz gegen die Verbreitung jugendgefährdender Schriften. Das hiesse in diesem Fall, dass ein Gesetz, das Jugendliche schützen soll, in der Praxis gegen sie angewandt würde.

IV.

Die soziale Struktur der Nutzer: Es ist schwierig, Aussagen über die soziale Struktur jugendlicher Computer-Nutzer zu machen, da zur Zeit nur wenige wissenschaftlich fundierte Aus-

sagen zu diesem Themenkomplex vorhanden sind.

Grundsätzlich beginnt die Computerfaszination bei Minderjährigen mit dem Reagieren auf die faszinierende Welt der Computerspiele. Häufig besitzen die Kids bereits vor ihrem ersten Computer einen Karton raubkopierter Spieldisketten. Die Überredung der Eltern oder Verwandten zum Kauf eines Computers stellt beim heutigen Leistungs- und sozialen Aufstiegsdruck und der ständigen Unterstützung durch die Computerwerbung dann kein grosses Hindernis mehr dar.

Sitzt der «Computerfreak» erst einmal an seiner «Kiste», so bleibt er im statistischen Durchschnitt dort rund vier Stunden sitzen. Ununterbrochene Spielzeiten von über zwanzig Stunden sind auch schon beobachtet worden. Nach dem Einstieg in dieses «Neue Medium» ergibt sich je nach Schichtenzugehö-

rigkeit, Bildungsinteresse und sozialem Umfeld ein spezifisches Nutzerverhalten:

- «Computerfreaks», die ihren Spass aus dem Umgang, dem Programmieren, dem Tauschen von Programmen oder gar dem Hacken (Herumstöbern in Datennetzen) ziehen.
- Jugendliche, die danach streben, die jeweils neuesten Spiele erfolgreich zu bestehen.

Bei den reinen «Computerspielern», die in erster Linie nur auf das Bildschirmgeschehen reagieren und «Knöpfchen drücken», handelt es sich in der Mehrzahl um jüngere Jugendliche 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 ältere Jugendliche aus den höheren sozialen Schichten. Der Anteil der weiblichen Nutzer ist überproportional gering und liegt bei nur zehn bis zwanzig Prozent wie auf fast allen Gebieten der privaten Computernutzung; besonders, wenn man hier die Textverarbeitung ausschliesst.

V.

Staatliche Reaktionsformen: Es dauerte lange, bis der Bundesdeutsche Staat auf diese Form der neuen Medien reagierte. Im Dezember 1984 hatte die Bundesprüfstelle über die ersten Indizierungsanträge zu

Im Kampf gegen die Video-Piraterie

ag. SAFE, die Schweizerische Organisation zur Bekämpfung der Piraterie, hat ihre ersten konkreten Massnahmen im Kampf gegen die Piraterie an Film- und Fernsehwerken und Videokassetten vorgestellt. SAFE hat es sich zur Aufgabe gemacht, gegenüber Publikum und Behörden Auskunft über die Piraterie und ihre Erscheinungsformen zu geben. In ihrem ersten Tätigkeitsjahr hat SAFE deshalb Merkblätter herausgegeben, in denen Fragen rund um den Schutz des Urheberrechtes beantwortet werden. So kann sich der Konsument darüber informieren, welche Verwendungsarten von legalen Videoaufnahmen erlaubt sind und welche nicht. Ein weiteres Merkblatt gibt Auskunft über die verschiedenen Erscheinungsformen der Piraterie und über die Möglichkeiten wie man sich dagegen schützen kann. Die Merkblätter werden nun an Videotheken,

Schulen, Polizei, Gerichte und andere Behörden verteilt. Interessenten können diese Merkblätter bei SAFE, Schwarztorstrasse 7, Postfach, 3001 Bern (Tel. 031/45 17 45) kostenlos beziehen.

SAFE verfügt über die technischen Geräte welche es ermöglichen, Videoraubkopien von Originalen zu unterscheiden. Bisher konnten Videokassetten einzig aufgrund ihrer äusseren Gestaltung als Raubkopie identifiziert werden. Ob es sich beim Videoband um eine Kopie handelte konnte nicht festgestellt werden. Mit Hilfe von eigens für diesen Zweck ausgerüsteten Apparaturen ist SAFE nun in der Lage, diese Unterscheidung aufgrund einer messtechnischen Prüfung vorzunehmen. SAFE bietet damit als einzige Institution in der Schweiz die Möglichkeit, zweifelhafte Videokassetten begutachten zu lassen.

den Computerspielen «River Raid» und «Speedracer» zu entscheiden. Inzwischen sind 123 Computerspiele (Stand Juni 89) auf dem Index der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften verzeichnet.

Hat man die Zahl der Mailboxen in der Bundesrepublik vor Augen, die sich im Bereich von tausend Stück einpendeln dürfen, dazu dann noch die Datenübertragung der «Freaks» direkt von Computer zu Computer über das Telefonnetz und den engen Kontakt beim Softwautausch 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.

Die öffentliche Diskussion zum Thema «Naziware» hat erstaunlich viele Eltern und Pädagogen motiviert, sich mit dem Thema «Computerspiele» auseinanderzusetzen. Was mit den Abschiess-, Baller- und Kriegsspielen, die seit 1984 auf dem Index der Bundesprüfstelle landen, nicht gelang, wird durch die rechtsradikale Software möglich.

Über diese Spiele ergibt sich aber auch die Möglichkeit, in den bisher ungenügend geführten politischen Dialog zwischen den Generationen zum Thema Rechtsradikalismus und zur historischen Aufarbeitung der Zeit des «Dritten Reichs» einzutreten. Das neue Medium Computerspiel, das in erster Linie von der jungen Generation besetzt ist, bietet die Möglichkeit des didaktischen Einstiegs in den Dialog. Nur müssten Eltern und Pädagogen sich inzwischen so weit qualifizieren, dass sie mit dem Fachwissen ihrer «Schützlinge» mithalten können ... ■

Thema: Die SRG zum Radio- und Fernsehgesetz (RTVG)

Roy Oppenheim

Konkurrenz, nicht mehr Kommerz

Sie ist auf diese Woche der laufenden Herbstsession des Nationalrates angesetzt worden: die Debatte um ein neues eidgenössisches Radio- und Fernsehgesetz. Es waren heisse Diskussionen zu erwarten zwischen Befürwortern und Gegnern einer vermehrten Konkurrenz zur öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalt SRG (Schweizerische Radio- und Fernsehgesellschaft), zwischen denen, die Programme in erster Linie als Handelsware verstehen, und jenen, die den Dienstleistungscharakter zuhanden der Öffentlichkeit in den Vordergrund rücken. Mehr oder weniger Vielfalt, ein besseres oder schlechtes Fernsehen und Radio der Zukunft – was machbar ist und was auch wirklich wünschbar, darüber gehen die Meinungen nach wie vor auseinander. Die Position der SRG legt im folgenden Beitrag Roy Oppenheim, Stabschef und Mitglied der SRG-Generaldirektion, dar.

Die Radio- und Fernsehstruktur in Europa verändert sich rasant und wird zu ganz neuen Arbeitsteilungen und Zusammenschlüssen führen. Kaum eine Woche vergeht, ohne dass neue Sender ihre Tätigkeit aufnehmen, Programme ihren Betrieb einstellen, neue Veranstalter auf der Medienbühne erscheinen.

Die Schweiz als zentrale und mehrsprachige Nation von hohem Entwicklungsgrad inmitten Europas – im Schnittpunkt von Nord und Süd, West und Ost – ist in besonderem Masse von der stürmischen Medienentwicklung betroffen. In kaum einem Land Europas strahlen so viele ausländische Radio- und Fernsehprogramme ein wie in die Schweiz, und zudem ist der Verkabelungsgrad der Schweiz einer der höchsten. Auch die inländische Medienlandschaft ist in Bewegung geraten: Im Lokalradiobereich wird seit wenigen Jahren eine liberale Konzessionierungspraxis im Rahmen der Rundfunkverordnung (RVO) geprobt; im Fernsehbereich ist das Monopol der SRG nicht nur durch die massive Konkurrenz aus dem benachbarten Ausland, sondern auch durch Abonnementsfernsehen (Teleclub, Teleciné) und Wirtschaftsfernsehen (European Business Channel [EBC]) relativiert. Zudem stehen verschiedene Gruppierungen in den Startlöchern, um sich am Wettkampf für zusätzliches Fernsehen zu beteiligen.

Regularisierung – Liberalisierung?

In Anbetracht der allgemeinen Entwicklung ist eine Liberalisierung unumgänglich – allerdings in Grenzen, denn Radio- und Fernsehsendungen sind nicht einfach Waren, sondern kulturelle und geistige Leistungen. Und zudem unterliegen Radio- und Fernsehfrequenzen als