

Videogames neonazisti e di estrema destra in Austria¹

di **Fritz Hausjell**

Come negli anni Trenta e Quaranta i nazionalsocialisti si servirono di moderni mezzi di comunicazione e li perfezionarono per la loro propaganda, così anche oggi gli «eterni nostalgici» continuano ad essere moderni nella scelta dei loro mezzi. Quando i *videogames* sono diventati, tra i giovani, in modo sempre più preponderante uno dei passatempi essenziali, hanno fatto ben presto la loro comparsa dei programmi di «gioco» che avevano come contenuto il Terzo Reich, Hitler e i campi di concentramento. «Clean Germany», «Türkenspiel», «Hitler-Diktator», «Ariertest», «KZ-Manager» e simili sono i nomi di tali perfidi programmi, il cui scopo dovrebbe essere quello di esercitare, nel gioco, i giovani ai pregiudizi, di inculcare in essi il razzismo e di metterli al comando di un meccanismo assassino.

Nel frattempo — all'inizio degli anni Novanta — i giochi al computer sono diventati, tra i bambini e i giovani austriaci, un passatempo molto diffuso al quale essi dedicano molto tempo. Questo è quanto dimostrano i risultati di una rilevazione² svolta, nella primavera del 1992 su tutto il territorio austriaco, tra 500 ragazzi di età compresa tra i 10

¹ Si tratta di dischetti di cui è possibile eseguire delle copie, che funzionano sui personal computer dei sistemi correnti. La questione non si pone neppure per i computer da *videogames* Nintendo e Sega, in quanto essi precludono qualunque possibilità di eseguire copie.

² Questo studio è stato elaborato da E. Ahammer e A. Bauer-Mitterlehner, entrambe laureande all'Istituto di pubblicistica e di scienze della comunicazione dell'Università di Vienna, insieme con l'autore. Il finanziamento della rilevazione, eseguita dall'Istituto Gallup (Vienna) è stato sostenuto, in via informale, dal Ministero federale per la pubblica istruzione e per l'arte. Il saggio di diploma di L. Ahammer e A. Bauer-Mitterlehner è stato nel frattempo concluso.

e i 19 anni. Solo uno su cinque, di questa fascia di età, non gioca mai al computer. I ragazzi lo fanno ancora più spesso delle ragazze, la differenza tra coloro che non giocano mai è del 19%. L'11% dei ragazzi e il 30% delle ragazze, nel 1992, hanno detto agli intervistatori dell'istituto Gallup, che conducevano il sondaggio di opinione, che essi non azionavano mai i giochi al computer. Tra coloro che invece giocavano frequentemente sussistevano però pochissime differenze tra i due sessi: il 38% delle ragazze e il 44% dei ragazzi hanno dichiarato di giocare quotidianamente o perlomeno più volte alla settimana con questi programmi di giochi al computer.

Inoltre, dai dati raccolti emerge che tra i più giovani, nel tempo libero, si ricorre più spesso e anche in modo più frequente ai giochi al computer rispetto ai ragazzi più grandi, sullo schermo proprio, o su quello del padre, della madre di un amico: addirittura il 57% dei ragazzini tra i 10 e i 14 anni riferiscono di giocare con il computer quotidianamente o almeno diverse volte alla settimana, mentre nella fascia di età tra i 15 e i 19 anni costoro sono «solo» il 26%. Senza dubbio le cause sono molteplici. Da un canto, coloro che oggi hanno tra i 15 e i 19 anni, quattro anni fa, a causa dei prezzi notevolmente più alti, avevano a disposizione un numero decisamente minore di apparecchi, e così non avevano neppure la possibilità di caricare questi giochi sul computer. Quindi, coloro che oggi hanno 15-19 anni si sono orientati prevalentemente verso altre attività nel tempo libero. Il fatto che i ragazzi più grandi oggi giochino con meno frequenza al computer dipende anche dalle loro situazioni di vita estremamente diverse: essi frequentano scuole superiori che li prepareranno ad un lavoro e che impegnano molto del loro tempo, oppure, come apprendisti, lavoratori, impiegati e disoccupati, hanno meno tempo e/o peggiori condizioni finanziarie rispetto ad alunni degli ultimi anni della scuola elementare o liceali.

Se si osservano le condizioni di istruzione e lavorative dei giovani, queste differenze si chiariscono ulteriormente. Alla domanda «Con che frequenza giochi al computer?» il 59% degli alunni delle scuole elementari, medie e delle classi differenziali sopra i 10 anni risponde: «quotidianamente», oppure «più volte la settimana», l'11% risponde «una volta la settimana» e in totale il 29% risponde «raramente» o «mai».

Il numero dei liceali che gioca al computer è, complessivamente, lo stesso di quello degli alunni delle scuole elementari, medie e differenziali. Ma, secondo le loro dichiarazioni, essi lo fanno con un intensità significativamente inferiore: quotidianamente o più volte la settimana in totale il 39%, una volta alla settimana il 28% e raramente o mai il 34%.

Ragazzi che frequentano una scuola superiore professionale (un istituto superiore di commercio, un istituto tecnico superiore, un istituto superiore federale, un istituto commerciale) hanno, nella loro totalità e quasi con la stessa frequenza, altrettanta dimestichezza con i *videogames* degli alunni delle scuole elementari, medie e differenziali a partire dai 10 anni, lo stesso vale per i liceali. Tra i giocatori accaniti (che giocano cioè quotidianamente o più volte la settimana), gli alunni che frequentano una scuola superiore professionale rappresentano quasi solo la metà, rispetto agli alunni delle scuole elementari, medie e differenziali. Il 31% degli alunni di scuole superiori professionali, nel corso di questa indagine, si sono dichiarati dei giocatori accaniti (vale a dire quotidianamente o più volte la settimana), il 24% riteneva di giocare al computer circa una volta la settimana; e comunque il 45% si dedica raramente o mai a giochi al computer.

Dovrebbe dipendere principalmente dalla disponibilità di tempo e di denaro degli apprendisti e degli alunni delle scuole professionali, il fatto che tra essi, in rapporto «solo»

il 23% carica sullo schermo dei giochi al computer più volte la settimana e occasionalmente con frequenza quotidiana. Un ulteriore 16% lo fa circa una volta la settimana, il 33% raramente e il 28% mai («raramente» o «mai» assommano quindi al 61%).

Lavoratori, impiegati e disoccupati sono, infine, non solo coloro che usano di meno i giochi al computer: tra di loro ce ne sono anche molto pochi che svolgono questo tipo di attività durante il tempo libero. In totale solo l'8% dichiara di sedersi di fronte ad un *videogame* da più volte in settimana a, in parte, quotidianamente. Il 22% lo fa circa una volta in settimana, ma il 40% lo fa raramente e un ulteriore 30% non lo fa mai.

Nel complesso, l'uso di *videogames* si è nel frattempo sviluppato chiaramente in un'attività del tempo libero, praticata più agevolmente di molte altre. Alla domanda, posta all'inizio del nostro studio «Cosa fai nel tuo tempo libero?» abbiamo ottenuto il risultato illustrato nella tav. 1.

L'ordine della tavola corrisponde alla successione dei rilevamenti fatti con le interviste. La graduatoria riportata a sinistra si riferisce al totale dei valori di «molto spesso» e «spesso». Il giocare al computer si trova in settima posizione tra le 19 attività del tempo libero da noi esaminate e quindi a metà tra il primo e il secondo terzo. Tra le attività riguardanti i media, i giochi al computer, pur essendo dei media molto recenti, si trovano già al terzo posto per frequenza di utilizzo, dopo la televisione e la radio.

Molto di ciò che viene designato con il nome collettivo di «giochi al computer», a dire il vero, non merita questo nome, poiché molto spesso si tratta di brutalità, di omicidi, di caccia all'uomo, di sessismo e anche di razzismo, di «revisionismo» storico e di disumanità nazista. In effetti i giovani giocano relativamente spesso a scacchi con il computer, ma azionano con una frequenza appena minore il gioco «Terminator II» che richiede violenza. Chi conosce il film

| Posiz. | Attività nel tempo libero | Molto spesso | Spesso | A volte | Mai |
|--------|---------------------------------------|--------------|--------|---------|-----|
| 2. | Televisione | 30 | 44 | 23 | 3 |
| 17. | Andare al cinema | 3 | 12 | 56 | 29 |
| 7. | Eseguire giochi al computer | 17 | 24 | 41 | 18 |
| 9. | Visione videocassette | 10 | 28 | 43 | 19 |
| 11. | Giochi elettronici | 9 | 16 | 29 | 46 |
| 1. | Incontrarsi con gli amici | 42 | 36 | 18 | 3 |
| 4. | Ascoltare la radio | 29 | 36 | 29 | 7 |
| 10. | Leggere libri | 14 | 22 | 47 | 18 |
| 8. | Leggere giornali/riviste | 13 | 28 | 45 | 14 |
| 16. | Mi informo di politica | 4 | 11 | 32 | 54 |
| 18. | Frequentare dei corsi | 4 | 8 | 24 | 65 |
| 3. | Stare con la famiglia | 29 | 37 | 27 | 8 |
| 13. | Collaborazione in un gruppo giovanile | 9 | 14 | 17 | 60 |
| 14. | Suonare uno strumento | 8 | 11 | 22 | 59 |
| 5. | Praticare sport | 23 | 33 | 30 | 14 |
| 19. | Impegnarsi in politica | 0 | 3 | 19 | 77 |
| 6. | Riposare/oziare | 15 | 27 | 44 | 14 |
| 12. | Bricolage | 6 | 19 | 40 | 36 |
| 15. | Passeggiare da solo | 6 | 9 | 30 | 55 |

Indicazioni in %

n=500

Tav. 1

con Arnold Schwarzenegger ha una vaga idea di che cosa si tratta. Chi prende in mano lo speciale *joystick* per questo «gioco» si rende conto del suo contenuto: esso è la riproduzione di una bomba a mano. All'incirca un quarto di coloro che utilizzano i giochi al computer, nel 1992 conosceva questo programma. Circa un terzo di costoro giocava a volte o spesso a «Terminator II» e un quinto di loro lo faceva un tempo, ma non più nel 1992. L'ambiente è febbrile, i successi del 1992 spesso due anni più tardi sono già completamente superati e sostituiti da nuovi programmi. Così

oggi i titoli favoriti potrebbero essere altri, ma i contenuti non dovrebbero essere sostanzialmente cambiati.

Altrettanto inquietanti sono le risposte fornite nel 1992 dai giovani alla domanda riguardante la diffusione e l'utilizzo di giochi al computer neonazisti. All'interno di una lista piuttosto lunga di titoli di programmi di giochi di generi diversi sono stati inseriti a caso sette titoli di programmi neonazisti. Tra i fruitori di giochi al computer di età compresa tra i 10 e i 19 anni almeno un buon quinto (21%) ha ammesso di conoscere almeno uno dei programmi nazionalsocialisti. Comunque uno su sette o uno su otto giocatori (13,5%) nel 1992 ha fatto scorrere almeno uno di questi giochi a volte o spesso sullo schermo, mentre tra costoro quasi tutti possedevano personalmente uno di questi programmi su dischetto; sono il 12% di coloro che giocano al computer.

Rispetto a tutti i ragazzi di età compresa tra i 10 e i 19 anni, quindi anche a coloro che non caricano mai giochi sul computer, nel 1992 comunque uno su nove (11%) ha azionato, a volte o spesso, un «gioco» neonazista e si è immedesimato, ad esempio, nel ruolo di un «*manager* di un campo di concentramento», il cui compito consiste nel gestire, nel modo più efficiente possibile, un campo di concentramento «per» turchi, e quindi nell'assassinare il numero più alto possibile di turchi sullo schermo.

Poiché dei bambini e dei ragazzi che già possedevano almeno uno di questi orribili programmi nel 1992, quasi uno su due (47%) voleva avere «altri ancora di questi giochi al computer» e almeno uno su due (56%) ha ammesso di tenere segreti questi dischetti, non si intravede una soluzione a questo problema. Esiste invece una forte necessità di agire in questa direzione nella scuola, nelle famiglie e da parte dei media.

A scuola, innanzitutto, per il motivo che già i giovanissimi, dai 10 ai 14 anni, nel loro tempo libero utilizzano *soft-*

ware, quasi con la stessa diffusione e frequenza. Il 12% dei giocatori al computer tra i 10 e i 14 anni, nel 1992 hanno caricato a volte o spesso almeno uno dei programmi neonazisti. Tra i ragazzi di 15/19 anni la percentuale sale al 15%. Ciò che viene trasmesso attraverso i «giochi», una falsa idea della storia, ma soprattutto risentimenti e un'ottusa antipatia contro singoli gruppi sociali, può essere a malapena inquadrato dalle fasce di età più giovani. Ripetuti chiarimenti sulla storia contemporanea nei gradi superiori dell'istruzione, non li riguardano. Potrebbe essere necessario demistificare il fascino dello sconosciuto e quindi del proibito, soprattutto attraverso una precisa mediazione dei contenuti dei giochi, affrontando il tema in modo diretto nelle prime classi dei licei, principalmente però nelle scuole medie, nelle scuole professionali e negli istituti superiori di formazione professionale.

I liceali si dedicano, tra l'altro, meno di tutti a questi programmi specifici; «solo» il 7% di coloro che, nei licei, giocano al computer lo fanno, a volte o spesso, con programmi come «Hitler-Diktator», «KZ-Manager» o simili. La percentuale di questi giocatori è due volte maggiore tra gli alunni delle scuole elementari, medie e differenziali (14%) e tra i lavoratori, gli impiegati e i disoccupati (13%). Proporzionalmente di tre volte maggiore è il loro numero nel gruppo degli alunni degli istituti superiori di formazione professionale (19%), degli apprendisti e degli alunni delle scuole professionali (21%).

È necessario intervenire sulle famiglie poiché — come ha dimostrato un ulteriore risultato dello studio — un terzo dei giovani (34%) utilizza i programmi di giochi al computer neonazisti «molto spesso» e «spesso» in casa da soli e un quarto (25%) in casa con amici. Ma un quarto (25%) gioca a questi programmi anche a casa con il padre, alcuni (7%) anche con la madre. Se invece si considerano i giochi al computer in generale, quindi non solo quelli «neonazi-

sti», il padre non appare spesso come *partner* al gioco. I giovani dichiarano però relativamente spesso di aver ricevuto in regalo dal padre il programma nazista. Poiché i padri, in parte, hanno sottoposto questi giochi anzitutto ai loro figli, la speranza che padri (e madri) eseguano questi «giochi» insieme ai loro figli con lo scopo di dissuaderli, dovrebbe essere purtroppo poco giustificata. Lo studio non è in grado di rispondere al quesito di quanti siano i genitori che sanno quello che fanno e quanti, invece, nella loro ingenuità non si rendono conto di cosa possono combinare.

Alla domanda «Dove e con chi esegui i giochi al computer» nel 1992 è stato risposto come dalla tav. 2, dove però i rapporti tra giochi al computer in generale, da un canto, e «giochi» neonazisti, dall'altro, vengono contrapposti. Per i «giochi» neonazisti vengono riportati, per una chiara sottolineatura, due valori: quelli di «molto spesso» e «spesso» e quello di «molto spesso», «spesso» e «a volte».

La stampa e la radio potrebbero diffondere l'informazione sull'argomento in modo sensato, ma anche in questo caso l'informazione dettagliata riguardo al decorso di questi programmi dovrebbe essere messa in primo piano. I risultati dello studio dimostrano infatti, che i bambini e i giovani inseriscono i dischetti con i programmi neonazisti nel *drive* del computer con motivazioni alquanto differenziate. Ciò che negli altri programmi di gioco viene, in prima istanza, individuato come motivo del gioco («perché diverte», «perché sono emozionanti»), non motiva particolarmente i giocatori di programmi nazisti. Sono leggermente più frequenti motivazioni come «per l'azione», «perché altrimenti mi annoio», «perché voglio liberarmi della mia rabbia», «perché sono contrario a tutti questi stranieri» e «per poter dire la mia». Non esistono però motivi preponderanti indicati dagli intervistati. Evidentemente molti giovani — intervistati da adulti — hanno scoperto le loro carte meno del solito.

| Luogo e partner di gioco | Giochi al computer in generale | «Giochi» al computer neonazisti | |
|--|--------------------------------|---------------------------------|------------------------|
| | | molto spesso + spesso | molto spesso + a volte |
| A casa da solo | 52 | 34 | 57 |
| A casa con amici | 49 | 25 | 42 |
| A casa con fratelli/sorelle | 32 | 12 | 19 |
| A casa con il padre | 17 | 25 | 30 |
| A casa con la madre | 10 | 7 | 11 |
| Da amici | 50 | 14 | 31 |
| In locali/trattorie da solo | 4 | 4 | 7 |
| In locali/trattorie con amici | 7 | 3 | 7 |
| In locali/trattorie con estranei | 1 | 0 | 3 |
| In sale/gioco da solo | 2 | 3 | 4 |
| In sale/gioco con amici | 8 | 6 | 11 |
| In sale/gioco con estranei | 0 | 5 | 5 |
| In un grande magazzino/negozio di giocattoli/negozio di computer | 7 | 3 | 9 |
| A scuola | 14 | 3 | 5 |
| Con parenti | 20 | 4 | 15 |
| Con compagni nel gruppo giovanile | 5 | 5 | 10 |
| Indicazioni in % | n=400 | n=54 | n=54 |

Tav. 2

Per mezzo di un'adeguata informazione da parte dei media riguardo al contenuto preciso dei programmi, si potrebbe riuscire, da un canto, a soddisfare la curiosità esistente. Dall'altro si fornirebbe la conoscenza necessaria a quei genitori desiderosi di assumersi la loro responsabilità, ma che fino ad ora sono rimasti all'oscuro.

Tra il 1986/87 questo tipo di programmi hanno fatto la loro prima comparsa sugli schermi degli *homecomputer* dei

giovani della Germania occidentale. Circa un anno più tardi ciò è avvenuto anche in Austria. Sebbene il giornalista viennese Werner Müller già nella primavera del 1988 avesse trasmesso alla televisione austriaca il suo primo rapporto sul fenomeno — i suoi colleghi invece hanno riconosciuto e affrontato il problema solo un anno più tardi — da principio ben poco è accaduto. Come reazione al tempestivo reportage di Werner Müller trasmesso dall'ÖRF, la SPÖ ha presentato in parlamento un'interrogazione all'allora ministro della giustizia Foregger. Questi però non riconobbe la necessità di un intervento³.

A metà del 1989 un preside di una scuola media della Stiria diede l'allarme. Si arrivò alle denunce e ad un'informazione abbastanza ampia per mezzo dei media⁴. Le attività della Procura della repubblica non portarono però alcun esito. Né gli ideatori dei programmi, né coloro che li diffondevano poterono essere rintracciati. Fino alla metà del 1992, la Procura della repubblica è intervenuta, su tutto il territorio austriaco, una mezza dozzina di volte — sempre senza successo. Gli esiti dei sequestri e delle perquisizioni negli appartamenti dei membri appartenenti all'area degli attivisti neonazisti dall'inizio del 1992, in rapporto ai programmi di computer neonazisti, non possono oggi ancora venire diffusi, in quanto si tratta di procedimenti giudiziari tuttora in corso.

Nell'aprile del 1991 la «Aktion Kritischer Schüler» di Salisburgo ha pubblicato un piccolo studio che ha sortito un certo effetto, ma che è stato contestato riguardo alla sua rappresentatività. Il 39% dei giovani interpellati ha di-

³ A tale proposito si veda *Regierung gegen Nazi-Videogames*, in «AZ», 4.5.1991.

⁴ A tale proposito si veda «Nazi-Spiele» an Schulen entdeckt, in «Kleine Zeitung», 5.7.1989; *Computerspiele mit nationalsozialistischen Inhalten werden immer beliebter: Polen und Juden sterben im Kinderzimmer*, in «Salzburger Nachrichten», 5.7.1989; E. Bobi, *Nazi-Computerspiele in Schulen verteilt*, in «Neue Zeit», (Graz), 5.7.1989, prima pagina e p. 7.

chiarato di essere a conoscenza dell'esistenza di programmi al computer neonazisti. E il 22% di coloro che avevano un personal computer in casa, si erano già confrontati almeno una volta con programmi simili⁵. È rimasto poco chiaro però quanto numeroso fosse il gruppo di coloro che possedevano un *homecomputer*, per i quali sono stati rilevati questi valori; non è stato neppure chiarito quanti di essi utilizzassero questi specifici «giochi» e con quale frequenza.

I dati — soprattutto condizionati dalla leggerezza giornalistica — hanno subito velocemente un percorso ambiguo: lo studio regionale è stato ingiustamente rivalutato⁶ come relativo all'intero territorio austriaco; coloro che avevano dichiarato di essersi già confrontati una volta con i «giochi» vennero immediatamente definiti fruitori; e a cosa si riferisse quel 22% non venne mai indagato dai media di informazione. Tanto problematico fu il rapporto giornalistico con questi dati — e dovrebbe esserlo occasionalmente anche con i dati di altri studi — così unanime fu almeno la critica dei mezzi d'informazione contro la diffusione dei «giochi» al computer nazionalsocialisti.

La vasta risonanza dei media su questo studio della AKS, come l'impegno attivo di alcuni insegnanti — ad esempio Albert Kaufmann, David Wohlhart e Rudolf Reiter — smossero infine anche il mondo politico. Il ministero degli esteri dichiarò, che il governo federale condannava severamente questi «giochi» e che inoltre la giustizia avrebbe proceduto con severità contro manifestazioni di questo

⁵ Comunicato stampa della «Aktion kritischer Schulerinnen und Schüler», 24.4.1991 riguardante i «Faschistoide Computerspiele».

⁶ Si veda N. Rief, *Spiele, in denen die NS-Zeit verherrlicht wird, verseuchen den Heimcomputermarkt*, in «Die Presse», 21.5.1991 (in questo articolo lo studio della AKS di Salisburgo diventa «l'inchiesta del centro Simon Wiesenthal di Vienna»); *Spaß mit Adolf. Die «New York Post» entdeckte Österreichs Nazi-Kids*, in «Wochenpresse», 18.7.1991 (qui lo stesso studio diventa «l'indagine di Albert Kaufmann» e i risultati ottenuti dagli studenti di Salisburgo diventano quelli dei «bambini delle scuole di Graz»; una settimana più tardi il giornale ha rettificato su richiesta di Kaufmann).

tipo⁷. Tale dichiarazione era indirizzata principalmente ai politici ed ai media stranieri che nel frattempo avevano prestato attenzione al fenomeno⁸.

Nello stesso periodo — nella tarda primavera del 1991 — i parlamentari della SPÖ hanno indirizzato nuovamente un'interrogazione al governo, questa volta ai ministri della pubblica istruzione e della giustizia⁹. Il ministero della pubblica istruzione di Scholten ha redatto velocemente, in collaborazione con il DÖW, un voluminoso opuscolo per insegnanti, il quale, nel frattempo, ha da tempo raggiunto la seconda edizione¹⁰. In questo modo, attraverso la scuola, era stato fatto il primo passo verso una chiarificazione.

Nell'ottobre 1991, in un commento sul quotidiano «AZ» ho proposto tre punti¹¹:

1. Il ministero della ricerca scientifica e per l'insegnamento dovrebbe commissionare uno studio empirico sull'utilizzo dei giochi al computer, per individuare finalmente reazioni pedagogiche eventualmente ancora necessarie. Rimangono infatti ancora da scoprire non solo le dimensioni del problema, ma anche il motivo che spinge i giovani ad utilizzare questi «giochi» sui loro computer, e a quale età questo preoccupante fenomeno ha preso l'avvio.

2. Indipendentemente da ciò, agli insegnanti dovrebbero essere fornite quanto prima esatte descrizioni dei singoli programmi nazionalsocialisti. Gli insegnanti, che durante

⁷ *Bund gegen neonazistische Video-Games*, in «Der Standard», 4.5.1991, p. 6.

⁸ *US-Senator verurteilt neonazistische Computerspiele*, in «Die Presse», 10.5.1991.

⁹ Interrogazione nr. 1193/J del 29.5.1991 dei parlamentari Schranz, B. Ederer, E. Nedwed e colleghi al ministro federale della giustizia riguardo all'utilizzazione di giochi nazionalsocialisti al computer; cfr. inoltre *SP Wendet sich an Michalek und Scholten: Anfragen über NS-Computerspiele*, in «Wiener Zeitung», 5.6.1991.

¹⁰ DÖW - Bundesministerium für Unterricht und Kunst (a cura di), *Amoklauf gegen die Wirklichkeit. NS-Verbrechen und «revisionistische» Geschichtsschreibung*, II edizione riveduta, Vienna, 1992.

¹¹ F. Hausjell, *Vorschläge gegen NS-Computerspiele*, in «AZ», 29.10.1991, p. 23.

l'insegnamento si preoccupano di affrontare il problema, hanno infatti poca voce in capitolo, non conoscendo i programmi, e con la loro conoscenza superficiale corrono inoltre il pericolo di rendersi ridicoli agli occhi degli allievi esperti.

3. Questi determinati programmi di «gioco» potrebbero essere messi parzialmente fuori uso, mediante la programmazione di un virus corrispondente (che, ad esempio, reagisca alla croce uncinata).

La «Neue Kronen Zeitung» che, nell'aprile 1991, nella sua pagina dedicata ai giovani aveva informato in modo abbastanza dettagliato e chiaro riguardo ai «giochi» neonazisti al computer in Austria, e aveva, a tale proposito, presentato lo studio dell'AKS¹², sei mesi più tardi cambiò rotta. Così come questo giornale generalmente non forniva informazioni sulle attività neonaziste, o se lo faceva, ciò avveniva in modo insufficiente, e tendenzialmente mettendo in dubbio l'esistenza del problema come tale, all'inizio di dicembre del 1991 anche per il fenomeno dei «giochi» al computer neonazisti si procedette allo stesso modo: si dubitò se in Austria esistesse (ancora) un simile fenomeno. Come indizio alla «Neue Kronen Zeitung» bastò il fatto che i propri giornalisti, alla ricerca di quei determinati dischetti, non erano riusciti a trovarli¹³.

Si potrebbe immaginare che il servizio mirasse, in primo luogo, al ministro per l'istruzione pubblica, Rudolf Scholten e ai suoi sforzi contro l'insidia via dischetto e, più generalmente, contro le sue giuste dichiarazioni chiarificatrici a

¹² B. Stanzer, *High-Tech-Köder für Jugendliche ausgelegt: Neonazi-Propaganda per Computer-Spiel!* in «Neue Kronen Zeitung», 28.4.1991, p. 21.

¹³ *Video-Spiele sollen Österreichs Ansehen in aller Welt herabsetzen*, in «Neue Kronen Zeitung», 7.12.1991, p. 10. Inoltre in questo articolo si afferma che il risultato dello studio dell'AKS di Salisburgo è stato «falsato in diverse pubblicazioni» e prosegue: «Così si legge nel "New York Post", il 22% di tutti gli alunni aveva già giocato con questi dischetti nazisti.» L'accusa di falso rivolta al giornale scandalistico di New York coinvolge, naturalmente, in pari misura la «Neue Kronen Zeitung» che l'ha sollevata. Essa ha riportato infatti in questo articolo — forse a causa di indagini poco accurate? — : «L'insegnante

proposito dell'indirizzo antiumanitario dell'estrema destra. Il fatto che questo servizio seguisse semplicemente il principio, secondo cui non può essere vero ciò che non corrisponde alla concezione del mondo della «Kronen», è un motivo altrettanto ipotizzabile.

Comunque sia, gli spiacevoli risultati di un'indagine su un campione rappresentativo di 500 tra bambini e giovani, si contrapposero, alcuni mesi più tardi, a quelli delle ricerche della «Neue Kronen Zeitung». Risulta però difficile interpretare questo fatto come una piccola vittoria contro il giornalismo scandalistico. Mi augurerei invece, che i due risultati corrispondessero. Che cioè fossimo stati ingannati dai 500 intervistati e che quindi la «Neue Kronen Zeitung» avesse indagato bene. Che tutti i bambini ed i ragazzi in Austria crescessero in modo tale, da concepire «KZ-Manager» e i suoi simili come una cosa stupida e — se comunque lo avessero, per una volta, copiato su un dischetto — lo cancellassero semplicemente con il comando «delete».

Questo desiderio però — malgrado tutto il ben noto scetticismo, indotto proprio dal mestiere, nei confronti dei risultati dei sondaggi — non è possibile che venga esaudito. Anche non attribuendo estrema esattezza ai valori ottenuti e anche ammettendo gravi incongruenze nei risultati, non si riesce a liberarsi del problema. Proviamo a considerare

e giornalista di Graz, Albert Kaufmann, ha similmente eseguito delle ricerche in questa direzione e ha scoperto che il 22% di quegli allievi che possiedono un computer per videogiochi, è a conoscenza dell'esistenza di questi giochi; si tratta di una percentuale estremamente esigua». Il fatto che questo sondaggio non fosse stato fatto da Kaufmann e che il 22% degli allievi (di Salisburgo) interrogati che possedevano un computer non fossero semplicemente «a conoscenza dell'esistenza di questi giochi», ma che invece li «conoscessero» («Neue Kronen Zeitung», 28.4.1991, p. 21) e che anzi si fossero già «confrontati con propaganda di questo tipo» (Comunicato stampa dell'AKS, 24.4.1991) e il 39% degli scolari di Salisburgo intervistati abbiano dichiarato di essere «informati» dell'esistenza di tali giochi al computer (AKS), anzi di «sapere» («Neue Kronen Zeitung», 28.4.1991), avrebbe dovuto colpire la «Neue Kronen Zeitung» se avesse eseguito una scrupolosa ricerca delle fonti.

più scrupolosamente, qui di seguito, ancora alcuni dati relativi ai «giochi» al computer neonazisti.

Anche le bambine giocano con i «giochi» neonazisti al computer e in percentuale di poco inferiore ai bambini ed ai ragazzi. Dell'89% dei giovani di sesso maschile che, almeno raramente giocano con i *videogames*, il 15%, nel 1992, secondo quanto hanno dichiarato, almeno a volte scelgono un gioco neonazista. Tra le ragazze di età compresa tra i 10 e i 19 anni, già nel 1992 il 70% giocava almeno raramente al computer, e tra queste l'11% almeno a volte sceglieva un gioco del tipo «KZ-Manager». Il divario tra ragazze e ragazzi aumenta leggermente se si distribuiscono le cifre tra tutti, anche tra quei giovani che non giocano mai con i *videogames*. Ma le cifre restano pur sempre allarmanti: tra tutti i bambini ed i ragazzi di sesso maschile di età compresa tra i 10 e i 19 anni, nel 1992 uno su 8 (13%) si metteva di fronte, almeno a volte, ad un *software* di propaganda neonazista allo schermo del computer. Tra le ragazze si trattava di una ogni 12 o 13 (8%).

Fino ad oggi non è stato possibile scoprire dove abbia preso l'avvio la diffusione dei dischetti di programmi neonazisti. Sono invece note le vie di distribuzione. La metà di coloro che nel 1992 hanno fruito almeno qualche volta di un videogioco nazionalsocialista, lo avevano barattato, soprattutto con amici (71%), ma anche a scuola (37%) e a casa (27%). Altri, invece (34%), avevano dichiarato di averlo copiato gratis da amici o da compagni di scuola, un ulteriore 22% di averlo ricevuto in regalo principalmente dal proprio padre! Il 16% ha dichiarato di averlo semplicemente comperato in negozio. Attorno al 1992 con l'esclusione di un'unica menzione (2%) il *mail-box* non era, presumibilmente, un veicolo di diffusione per programmi di «giochi» nazionalsocialisti.

L'ondata di giochi neonazisti e simili non è ancora passata. Quando, nel marzo/aprile 1992, ad alcuni giovani, che avevano dichiarato di accedere, almeno a volte, ad un programma di «gioco» neonazista, è stato chiesto quando avevano utilizzato questi *software* nazionalsocialisti per la prima volta, abbiamo ottenuto le seguenti risposte:

| | |
|---------------------------|-----|
| Non lo sa più | 6% |
| Circa 4/5 anni fa | 32% |
| Circa 2/3 anni fa | 36% |
| Circa 1 anno fa | 18% |
| Circa alcuni mesi fa | 5% |
| Circa alcune settimane fa | 3% |

Questi risultati dimostrano chiaramente che negli ultimi anni, in modo abbastanza costante, sempre nuovi ragazzi si sono decisi ad utilizzare questi tipi di programmi di «gioco». Se si considera che gli ultimi tre dati insieme riguardano un periodo di tempo di circa un anno e mezzo, nel corso del quale, in totale, il 26% ha fruito per la prima volta di un simile programma (che, calcolato per eccesso, significa circa il 35% in due anni), negli anni dal 1987/88 fino al 1992 si tratta di un processo abbastanza costante. Almeno fino alla primavera del 1992 questa continua diffusione non ha dato segno di regredire.

Inoltre, sulla base del sondaggio del 1992, c'erano da temere nuovi programmi, poiché il 22% di quei giovani che a quel tempo avevano inserito almeno qualche volta un dischetto con un videogioco neonazista nel *drive* del loro computer, si erano già dati da fare per programmare — e quindi creare — un «gioco» al computer simile ai vari «KZ-Manager», «Hitler-Diktator» ecc. Mentre il 12% ha ammesso, durante l'intervista, che «non se ne era fatto nulla», il 10% ha risposto «sì, ha funzionato e funziona molto bene».

Cosa si deve dedurre da questi ultimi risultati citati del sondaggio? I ragazzi si sono vantati senza motivo o hanno detto la verità? In ogni caso, da allora, accanto ai programmi già noti, ne sono apparsi alcuni nuovi.

I nomi dei giochi al computer neonazisti o razzisti finora noti sono¹⁴: «Achtung Nazi», «Antitürkentest», «Ausschwitz Total», «Castle Wolfenstein», «Harry's House», «Hetzjagd» (Caccia ad inseguimento), «Hitler ist tot», «Kampfgruppe», «KZ-Manager I e II», «Nazi-Demo», «Nazi-Manager», «Nazi-Test», «Proud to be German», «Sieg Heil!!!», «Stalag I», «The first Nazi-Demo», «The Holofroud», «Treblinka» e «Victory of the Dictator».

(traduzione di Carmen Putti)

¹⁴ Da E. Ahammer-A. Bauer-Mitterlehner, *Nutzung und Verbreitung von neonazistischen Computerspielen unter Österreichs Jugendlichen zwischen 10 und 19 Jahren. Erste repräsentative Studie*, Tesi di diploma all'Istituto di pubblicistica e scienze della comunicazione dell'Università di Vienna, Vienna 1993, p. 110 e sgg; comunque tale lavoro non fornisce nel dettaglio le fonti; la lista è stata tratta da una verifica della bibliografia corrispondente, non è stata però controllata analiticamente.