

**Folgeindizierung  
Entscheidung Nr. 10458 (V) vom 16.4.2012  
bekannt gemacht im Bundesanzeiger AT 27.4.2012**

Antragsteller:  
von Amts wegen

Verfahrensbeteiligte:  
Hersteller/Vertrieb unbekannt

**Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat  
von Amts wegen am 16.4.2012  
gemäß § 21 Abs. 5 Nr. 3 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:**

Vorsitzende:

Anbieter von Bildträgern u. Telemedien:

Anbieter von Bildträgern u. Telemedien:

einstimmig beschlossen:

Das Computerspiel  
**„Hitler Diktator“**  
Hersteller/Vertrieb unbekannt,

wird folgeindiziert  
und in Teil **B** der Liste  
der jugendgefährdenden Medien  
eingetragen.

## S a c h v e r h a l t

Das Computerspiel „Hitler Diktator“, Hersteller/Vertrieb unbekannt, wurde mit Entscheidung Nr. 2896 (V) vom 6.5.1987, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 97 vom 26.5.1987, in die Liste der jugendgefährdenden Medien eingetragen. Das Computerspiel wurde mit Beschluss des Amtsgerichts Recklinghausen vom 27.1.1989 (Az.: 25 Ds 39 Js 922/88, 25 AK 3/89) bundesweit beschlagnahmt und eingezogen.

In der Indizierungsentscheidung wurde ausgeführt, dass das Computerspiel zum Rassenhass anreizt und den Nationalsozialismus verherrlicht bzw. verharmlost.

Die damalige Indizierung verliert gemäß § 18 Abs. 7 S. 2 JuSchG im Mai 2012 ihre Wirkung.

Gemäß § 21 Abs. 5 Nr. 3 JuSchG wird die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien auf Veranlassung der Vorsitzenden von Amts wegen tätig, wenn die Aufnahme in die Liste nach § 18 Abs. 7 JuSchG wirkungslos wird und die Voraussetzungen für eine Aufnahme in die Liste weiterhin vorliegen.

Die Verfahrensbeteiligte konnte nicht form- und fristgerecht über die Absicht der Bundesprüfstelle, über eine Folgeindizierung im vereinfachten Verfahren gemäß § 23 Abs. 1 JuSchG zu entscheiden, unterrichtet werden. Trotz umfangreicher Recherchen konnte ein Hersteller oder Vertrieb nicht ermittelt werden.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfkarte und auf den des Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des 3er-Gremiums haben sich das Computerspiel angesehen und die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung einstimmig beschlossen und gebilligt.

## G r ü n d e

Das Computerspiel „Hitler Diktator“ hat in der Liste der jugendgefährdenden Medien zu verbleiben und wird daher folgeindiziert.

Sein Inhalt ist weiterhin offensichtlich geeignet (§ 23 Abs. 1 JuSchG), Kinder und Jugendliche sozialethisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal „Gefährdung der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihrer Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit“ in § 18 Abs. 1 Satz 1 JuSchG nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle sowie höchstrichterlicher Rechtsprechung auszulegen ist.

Träger- und Telemedien, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden, sind von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien in eine Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen. Dazu zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien sowie Medien, in denen

1. Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden oder
2. Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe gelegt wird.

Das Computerspiel wird aus dem Grunde folgeindiziert, weil es den Nationalsozialismus verherrlicht bzw. verharmlost bzw. zum Rassenhass anreizt.

Zum Rassenhass anreizende Träger- und Telemedien sind solche, die geeignet sind, eine gesteigerte, über die bloße Ablehnung oder Verachtung hinausgehende feindselige Haltung gegen eine durch ihre Nationalität, Religion oder ihr Volkstum bestimmte Gruppe zu erzeugen, welche zugleich bei Kindern und Jugendlichen einen geistigen Nährboden für die Bereitschaft zu Exzessen gegenüber diesen Gruppen schafft (Nikles, Roll, Spürck, Umbach; Jugenschutzrecht, 2. Auflage, § 18 Rdnr. 5). Ein Medium reizt mithin zum Rassenhass an, d. h. stellt Rassenhass als nachahmenswert dar, wenn darin Menschen wegen ihrer Zugehörigkeit zu einer anderen Rasse, Nation, Glaubensgemeinschaft o. ä. als minderwertig und verächtlich dargestellt oder diskriminiert werden.

Auch wenn ein Medium nicht direkt zum Rassenhass anreizt oder aufstachelt, fällt es dennoch unter § 18 Abs. 1 Satz 1 JuSchG, wenn es namentlich das sich aus Art. 3 und 4 GG ersichtliche Toleranzgebot der Verfassung z.B. dadurch verletzt, dass es Kinder und Jugendliche dazu verleitet, andere zu missachten, die eine andere Hautfarbe, einen anderen Glauben oder aber eine andere Weltanschauung haben (Jörg Ukrow, Jugenschutzrecht, Rdnr. 284).

Neben den in § 18 Abs. 1 JuSchG aufgeführten Medien sind nach langjähriger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle, bestätigt durch höchstrichterliche Rechtsprechung, auch solche Medien jugendgefährdend, die den Nationalsozialismus verherrlichen oder verharmlosen.

Jugendgefährdende Propagierung der NS-Ideologie liegt vor, wenn für die Idee des Nationalsozialismus, seine Rassenlehre, sein autoritäres Führerprinzip, sein Volkserziehungsprogramm, seine Kriegsbereitschaft und seine Kriegsführung geworben wird; Ferner dann, wenn das NS-Regime durch verfälschte oder unvollständige Informationen aufgewertet und rehabilitiert werden soll, insbesondere wenn Adolf Hitler und seine Parteigenossen als Vorbilder (oder tragische Helden) hingestellt werden. Die in einer Aufwertung, Rehabilitierung oder Verharmlosung der NS-Ideologie liegende Eignung zur sittlichen Gefährdung von Kindern und Jugendlichen im Sinne einer sozialetischen Desorientierung hat das Bundesverfassungsgericht anerkannt, vgl. BVerfG, Beschluss vom 11. Januar 1994 -1 BvR 434/87-, BVerfGE 90, 1, 18, und der Senat für vergleichbare Medien wiederholt bestätigt (vgl. etwa Senatsurteil vom 4. September 2001 - 20 A 1161/99 -, UA S. 14 m.w.N.).

Zur Begründung hat das Dreiergremium auf die Ausführungen in der seinerzeitigen Entscheidung verwiesen:

„Das dem Spiel zugrunde liegende Computerprogramm ist auf einer Spieldiskette gespeichert. Die Daten sind auf diesem Medium elektromagnetisch festgehalten. Das Computerspiel ist auf einem Bild- und Tonträger gespeichert.

Zu der Melodie des Liedes „Heil dir im Siegerkranz“ erscheint als Titelbild ein großes spiegelverkehrtes Hakenkreuz auf dem Monitor. Folgender Text erscheint unter dem nationalsozialistischen Symbol:

„Heil Dir im Hakenkreuz, Herrscher des Deutschen Reichs! Heil Führer Dir!

Füll' in des Reiches Glanz die hohe Wonne ganz:  
Diktator des Reichs zu sein!

Heil Führer, Dir!“

Nach dem Titelbild erscheint folgender Text auf dem Bildschirm:

„Ein Spiel von FLO, bearbeitet von Adolf Hitler jr. Sie sind die Diktatoren von verschiedenen Reichen, die im II. Weltkrieg um die Weltherrschaft kämpfen. Dazu müssen sie vielfältige Faktoren bedenken. Am Ende des Spiels zählt zwar nur die Größe ihres Reiches, aber um fremde Länder zu erobern, müssen sie teure Heerestruppen ausheben, ohne sich zu viele Feinde in ihrem Reich zu schaffen. Dies erfordert höchstes Geschick in Finanz-, Außen- und Innenpolitik sowie auch etwas Glück, mögen die Nazis ihnen stets zur Seite stehen.“

Der Spieler wird durch das Spiel in das Berlin des Jahres 1 versetzt. evtl. Mitspieler starten von Paris, London, Moskau oder Athen aus.

Jedem Spieler wird zu Beginn des Spiels in einer Art Bilanz angegeben, wie groß sein Territorium, wie hoch sein Staatsvermögen ist und wie viel Heertruppen, SS-Truppen und Kriegsflootten ihm zur Verfügung stehen.

Anschließend wird dem Spieler mitgeteilt, seine Armeen stünden vor einem der folgenden Länder:

Portugal, Schottland, Nordfrankreich, Island, Sardinien, Korsika, Schweden, Finnland, Syrien, Israel, Lybien, Bayern, Italien, Irland, Persien, Restdeutschland, Ägypten, Norwegen, Dänemark, Arabien, China, Süddeutschland, Saudi-Arabien, Südengland, Südfrankreich, Sizilien, Spanien, der mittlere Osten, den USA, Russland, Türkei, Iran, Irak, Zypern, Österreich, Madagaskar, Nordafrika, Südafrika, Polen, Rumänien, Jugoslawien.

Es wird ihm weiter mitgeteilt, wie viel feindliche Divisionen sich in dem jeweiligen Gebiet befinden. Er kann dann entscheiden, ob er überhaupt und wenn ja, mit wie viel Divisionen er den jeweiligen Gegner angreifen möchte. Möchte der Spieler nicht angreifen, folgt die nachfolgend geschilderte Spielpassage. Hat er sich zu einem Angriff entschieden, wird ihm auf dem Bildschirm mitgeteilt, ob er die Schlacht (die selbst nicht näher dargestellt wird) gewonnen oder verloren hat und wie viele der eigenen Divisionen in dem Kampf untergegangen sind. Bei einem Sieg wird weiter mitgeteilt wie viele Gefangene, wie viele Quadratmeter Land, wie viel Geld erbeutet wurden und mit wie viel jährlichen Abgaben der Spieler von dem okkupierten Land rechnen kann.

Dem Spieler wird dann ein Einblick in den Zustand seiner Staatsfinanzen gewährt. Bei dem Spieler wird dann angefragt, wie hart er die Gefangenen arbeiten lassen will; hierbei kann er aus einer Skala zwischen 1 und 9 auswählen. Wählt er den Höchstwert von 9 sterben sehr viele Zwangsarbeiter. Gleichzeitig steigt aber die Ernte und Güterproduktion.

Anschließend wird beim Spieler angefragt, wie hart er die Steuern festsetzen möchte. Hierbei steht ihm wiederum eine Skala von 1 bis 9 zur Verfügung.

Nach einem Bildschirmausdruck über den Verlust von Handelsschiffen oder der Mitteilung, dass 12 Prozent der Steuereintreiber von Juden ausgeraubt wurden, wird dem Spieler mitgeteilt, wie viel Exporterlöse und Steuereinnahmen er erzielt hat. Gleichzeitig wird ihm mitgeteilt, welcher Gesamtbetrag an liquidem Staatsvermögen ihm zur Verfügung steht.

Das nächste Standbild dient dazu, dem Spieler die Zufriedenheit im Reich mitzuteilen. Das Computerprogramm gibt in Prozentzahlen an, in welchem Maße die SS-Truppen, Soldaten,

Händler, „Ihre Alte“, Jugend, Kommandeure, Bürger und Gefangene zufrieden sind. In der nächsten Spielsequenz wird der Spieler mit Forderungen der vorgenannten Gruppen konfrontiert; bei ihm wird angefragt, wie viel tausend Mark er für die jeweilige Gruppe zur Verfügung stellen möchte.

Wenn der Spieler den einzelnen Volksgruppen zu wenig Mittel bewilligt, sinkt deren Zufriedenheit. Sind diese völlig unzufrieden, können sie in einen Streik treten, eine Verschwörung (unter Leitung der Geschwister Scholl) anzetteln, aus dem Gefängnis ausbrechen, eine Rakete auf den Spieler abfeuern, und anderes mehr.

Das Programm fragt in der nächsten Szene beim Spieler ab, ob er mit Schiffen gegen seine Feinde vorgehen möchte. Als Erfolg dieser Aktion tritt eine Einschränkung des Feindesunwesens ein. Der Spieler verliert regelmäßig bei dieser Aktion Kriegsflotten.

Sodann wird angefragt, ob die SS des Spielers eine Judenverfolgung durchführen soll. Wird diese Frage bejaht, teilt das Programm als Ergebnis mit, wie viel Prozent der Juden gefangen und in Gaskammern geworfen wurden.

Anschließend wird der Spieler aufgefordert, in Truppen, Bunker und KZ zu investieren.

Hat der Spieler diese Spielsequenz beendet, sei es nach Investitionen, sei es ohne, wird er in die Situation des nächsten Jahres hineinversetzt. Er steht dann in Berlin (Paris, London, Moskau, Athen) des Jahres 2; das Spiel beginnt von vorne, ein anderer Kriegsgegner wird als Angriffsziel benannt.

In unregelmäßigen Abständen wird der „Führer“ aufgefordert, Gerichtsentscheidungen zu fällen. Hierbei geht es um Streitigkeiten z.B. Übergriffe der SS.

Am Schluss des Spieles erscheint ein großes Hakenkreuz auf dem Monitor, folgender Text wird unter diesem auf dem Bildschirm sichtbar:

„Bis zum Feld der Stein geworden, übergrünt Moosgeflecht,  
Tausend, abertausend Jahre  
Bluehe deutsches Vaterland, Oh 3. Reich!“

Die Jugendgefährdung ist auch offensichtlich.

Das OVG Münster hat in einer Entscheidung (Urteil vom 24.10.1996, 20 A 3106/96) noch einmal betont, „dass der Zweck des § 15a GjS (vereinfachtes Verfahren, nunmehr § 23 Abs. 1 JuSchG) die Vereinfachung und die Beschleunigung des Verfahrens sowie Entlastung des 12er-Gremiums ist (...). Das 12er-Gremium soll von der routinemäßigen Anwendung seiner Bewertungsmaßstäbe sowie von solchen Entscheidungen freigestellt werden, die auf der Grundlage seiner bisherigen Praxis zweifelsfrei nicht anders als im Sinne des Indizierungsantrages ausfallen können. Danach spricht alles dafür, eine Jugendgefährdung als „offenbar gegeben“ im Sinne des § 15a Abs. 1 GjS (§ 23 Abs. 1 JuSchG) anzusehen, wenn sie sich aus denjenigen abstrakt-generellen Kriterien und Bewertungsgrundlagen ergibt, die im Plenum der Bundesprüfstelle Anerkennung gefunden haben und als feststehend gehandhabt werden (...).“ Dies ist vorliegend zu bejahen, da das 12er-Gremium der Bundesprüfstelle Medien, die zum Rassenhass anreizen bzw. den Nationalsozialismus verherrlichen bzw. verharmlosen, stets als jugendgefährdend indiziert hat.

Nicht indiziert werden dürfen gemäß § 18 Abs. 3 Satz 2 JuSchG Medien, wenn sie der Kunst oder Wissenschaft, der Forschung und Lehre dienen. Die Bundesprüfstelle vermag jedoch in den wiedergegebenen Texten, keinen besonderen künstlerischen Wert festzustellen. Ein besonders kreatives Konzept ist nicht vorhanden. Von einer künstlerischen Gestaltung oder einer Einbettung in eine Gesamtkonzeption eines Kunstwerkes kann keine Rede sein. Auch eine werkgerechte Interpretation führt lediglich zu dem Ergebnis, dass auch die Form der Aussage durch Texte keinen eigenen künstlerischen Wert enthält. Irgendein Echo, dass in Kritik oder Wissenschaft, über den Inhalt des Computerspiels hinaus, gefunden hätten, ist nicht festzustellen. Die Bundesprüfstelle kommt deshalb zu dem Ergebnis, dass der Kunstgehalt des Computerspiels als gering einzustufen ist.

Dem gegenüber ist der Grad der Jugendgefährdung als hoch anzusiedeln. Medien in denen der Nationalsozialismus verharmlost wird, sind geeignet, Kinder und Jugendliche zu desorientieren, da die große Gefahr besteht, das bei ihnen Begeisterung für die Ideen des Nationalsozialismus geweckt wird. Aus diesen Gründen hat nach Auffassung des Gremiums der Jugendschutz Vorrang vor dem Kunstschutz.

Ein Fall von geringer Bedeutung nach § 18 Abs. 4 JuSchG war aufgrund der von dem Werk ausgehenden Jugendgefährdung, die das Gremium nicht nur als gering einstuft, nicht anzunehmen. Zum Verbreitungsgrad des Computerspiels liegen der Bundesprüfstelle keine Angaben vor. Angesichts der heutigen technischen Vervielfältigungstechniken geht das Gremium jedoch nicht von einer nur geringen Verbreitung aus.

Nach Einschätzung der Mitglieder des Dreiergremiums ist das Computerspiel jugendgefährdend und verstößt darüber hinaus gegen § 131 StGB. Er war daher in **Teil B** der Liste der jugendgefährdenden Medien einzutragen.

Aus der Indizierungsentscheidung ergeben sich folgende Verbreitungs- und Werbebeschränkungen:

#### § 15 Jugendgefährdende Trägermedien

Abs. 1 Trägermedien, deren Aufnahme in die Liste jugendgefährdender Medien nach § 24 Abs. 3 Satz 1 bekannt gemacht ist, dürfen nicht

1. einem Kind oder einer jugendlichen Person angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden,
2. an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, ausgestellt, angeschlagen, vorgeführt oder sonst zugänglich gemacht werden,
3. im Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen, in Kiosken oder anderen Verkaufsstellen, die Kunden nicht zu betreten pflegen, im Versandhandel oder in gewerblichen Leihbüchereien oder Lesezirkeln einer anderen Person angeboten oder überlassen werden,
4. im Wege gewerblicher Vermietung oder vergleichbarer gewerblicher Gewährung des Gebrauchs, ausgenommen in Ladengeschäften, die Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich sind und von ihnen nicht eingesehen werden können, einer anderen Person angeboten oder überlassen werden,
5. im Wege des Versandhandels eingeführt werden,
6. öffentlich an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, oder durch Verbreiten von Träger- oder Telemedien außerhalb des Geschäftsverkehrs mit dem einschlägigen Handel angeboten, ange-

kündigt oder angepriesen werden,

7. hergestellt, bezogen, geliefert, vorrätig gehalten oder eingeführt werden, um sie oder aus ihnen gewonnene Stücke im Sinne der Nummern 1 bis 6 zu verwenden oder einer anderen Person eine solche Verwendung zu ermöglichen.

Abs. 3 Den Beschränkungen des Absatzes 1 unterliegen auch, ohne dass es einer Aufnahme in die Liste und einer Bekanntmachung bedarf, Trägermedien, die mit einem Trägermedium, dessen Aufnahme in die Liste bekannt gemacht ist, ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleich sind.

Abs. 5 Bei geschäftlicher Werbung darf nicht darauf hingewiesen werden, dass ein Verfahren zur Aufnahme des Trägermediums oder eines inhaltsgleichen Telemediums in die Liste anhängig ist oder gewesen ist.

Abs. 6 Soweit die Lieferung erfolgen darf, haben Gewerbetreibende vor Abgabe an den Handel die Händler auf die Vertriebsbeschränkungen des Absatzes 1 Nr. 1 bis 6 hinzuweisen.

### Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung des 3er-Gremiums im vereinfachten Verfahren ist vor einer Klageerhebung zunächst innerhalb eines Monats nach Zustellung der Entscheidung die Entscheidung des 12er-Gremiums der Bundesprüfstelle zu beantragen.

Eine Anfechtungsklage gegen diese abschließende Entscheidung kann sodann innerhalb eines Monats ab Zustellung beim Verwaltungsgericht Köln, Appellhofplatz 1, 50667 Köln, erhoben werden. Die Klage ist gegen die Bundesrepublik Deutschland, vertreten durch die Bundesprüfstelle zu richten (§§ 25 Abs. 1, 2, 4 JuSchG; 42 VwGO). Sie hat keine aufschiebende Wirkung.