

**Folgeindizierung
Entscheidung Nr. 11049 (V) vom 8.8.2013
bekannt gemacht im Bundesanzeiger AT vom 30.8.2013**

Antragsteller:
von Amts wegen

Verfahrensbeteiligte:
Hersteller/Vertrieb unbekannt

**Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat
von Amts wegen am 8.8.2013
gemäß § 21 Abs. 5 Nr. 3 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:**

Stellvertretende Vorsitzende:

Kunst:

Anbieter von Bildträgern und von Telemedien:

einstimmig beschlossen:

Das Computerspiel (C 64)
„**Ariertest**“
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 „Ariertest“ für C 64, Hersteller/Vertrieb unbekannt, wurde mit Entscheidung Nr. 3360 (V) vom 7.9.1988, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 184 vom 30.9.1988, in die Liste der jugendgefährdenden Medien eingetragen.

In der Indizierungsentscheidung wurde ausgeführt, das Spiel präsentiere und propagiere nationalsozialistisches Gedankengut; es werde für die grundlegenden Wertvorstellungen des Hitlersystems, dessen Rassenlehre, Führung und Kriegsführung geworben. Das Spiel stachle zudem zum Rassenhass auf und betreibe Volksverhetzung.

Das Spiel wurde im Nachgang zum Indizierungsverfahren wegen des Verstoßes gegen § 130 StGB mit Beschluss des Amtsgerichts München vom 2.12.1988 (Az.: 112 u. Js 211124/88) und mit Beschluss vom 24.5.1989 (Az.: 471 Ds 112 u. Js 211124/88) bundesweit beschlagnahmt und eingezogen.

Die Indizierung verliert gemäß § 18 Abs. 7 Satz 2 JuSchG im September 2013 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 Prüfsakte und auf den des Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des 3er-Gremiums haben das Computerspiel gesichtet und die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung einstimmig beschlossen und gebilligt.

G r ü n d e

Das Computerspiel „Ariertest“ für C 64, Hersteller/Vertrieb unbekannt, 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 folgeindiziert, weil es den Nationalsozialismus verherrlicht und 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, Erdemir, Gutknecht; Jugenschutzrecht, 3. 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, Jugendschutzrecht, 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, Rehabilitation 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 4.9.2001 - 20 A 1161/99 -, UA S. 14 m.w.N.).

Zur Begründung verweist das 3er-Gremium auf die Ausführungen in der seinerzeitigen Indizierungsentscheidung:

„Der „Ariertest“ will herausfinden, ob die Testperson Arier, Halbarier, ein Mischling, ein noch erziehbarer Jude oder ein ewiger Jude ist. Nach einer Bewertung des Namens werden dem Spieler dazu verschiedene Fragen gestellt, durch deren Beantwortung er positive wie negative „Arier-Punkte“ sammeln kann. In einem zweiten Programmteil wird der Spieler aufgrund der Ergebnisse des Frage-Antwortteiles einer bestimmten Einstufung zwischen Arier und Jude eingeordnet. Durch Antworten auf weitere Fragen kann der Spieler bis zum „Arier“ aufsteigen oder bis zum „ewigen Juden“ absteigen.“

Der „Ariertest beginnt mit folgendem Vorspann:

FUER
RUDOLF STEFEN
DEN SCHUETZER DER

DEUTSCHEN JUGEND,
 DER EINZIGEN GUTEN JUGEND,
 DIE VOR DEM VERFALL DER SITTEN,
 DER VON DEN SCHEISSJUDEN
 VERURSACHT WURDE,
 ZU BEWAHREN IST!

Auf dem nächsten Standbild steht geschrieben „Freiheit für Rudolf Hess!“

Nach der Ankündigung „Adolf Hitlers Software Ltd. präsentiert“ erscheint das Titelbild. Bei diesem ist am oberen Bildschirmrand ein blaues Hakenkreuz abgedruckt. Darunter erscheint die Schrift „Arier oder Jude? Das ist hier die Frage“. Hakenkreuz und Judenstern sind neben dieser Frage abgebildet. Am unteren Bildschirmrand befindet sich der Copyrightvermerk 1986 BY ADOLF HITLER SOFTWARE LTD.

Nach dem Titelbild erscheint folgender Ariertest:

IM NAMEN DES FUEHRERS DES GROSSDEUTSCHEN
 REICHES HAT SICH DIE GESAMTE BEVOELKERUNG
 UND DES DEUTSCHEN REICHES DES FOLGENDEN
 A R I E R T E S T E S ZU UNTERZIEHEN!

GEZ. DR. JOSEF GOEBBELS

Zunächst einmal werden die Personalien des Spielers abgefragt. Bestimmte Namenssilben bringen dem Spieler negative Arierpunkte ein. Verdächtige Namenssilben sind:

TAL, ZZI, TOU, THAL, BERG, STEIN, TALER, ROSEN, EISEN,
 BERGER, THALER, LER, OEL, GAERTNER, WITSCH,
 BRENNER, REITER, MANDEL, BROT, HORN, SALZ, GOLD,
 MANN, BAUM, WEIN, FELD, BEIN, FUSS, SAID, PROBST,
 OW, OE, UE, NUE, IN, U,.....

Verdächtige Vornamenssilben sind:

UL, ES, D, LAW, SIS, UET, EL, FA, IS, IR, AH, AN,
 LAUS, ON, ET, AT,

Hat nach dieser Abfrage der Spieler weniger als 10 Minuspunkte, sind seine „Personalien in Ordnung“. Liegen die negativen Arierpunkte im Bereich zwischen -10 und -20, sind die „Personalien verdächtig“. Hat der Spieler mehr als 20 negative Arierpunkte nach Abfrage des Namens, sind seine „Personalien sehr verdächtig“.

Nun beginnt der eigentliche Frageteil. Bei jeder Frage werden Name und Vorname des Spielers am oberen Bildschirmrand, der jeweilige Arierpunktstand am unteren Bildschirmrand wiedergegeben.

Im Einzelnen werden dem Spieler folgende Fragen präsentiert, deren Beantwortung von dem Spielprogramm mit den daneben jeweils rechts ausgewiesenen Punkten bewertet werden (die Punktwertung wird nicht mit auf dem Bildschirm ausgegeben).

GEBOREN IN ...

1 ISRAEL	-100
2 DEUTSCHLAND	+20
3 AFGHANISTAN	0

BEKENNTNIS:

1 ORTHODOX	+0
2 RÖMISCH/KATHOLISCH	+1
3 JUDENTUM	-20

HAARFARBE:

1 SCHWARZ	- 3
2 BRAUN	+5
3 BLOND	+20

AUGENFARBE:

1 BRAUN	- 5
2 ROT	-10
3 BLAU	+15

ERGAENZE: DEUTSCHLAND, DEUTSCHLAND...

1 FAHR ZUR HOELLE	-20
2 UEBER ALLES	+20
3 WARUM NICHT?	0

EIN ECHTER DEUTSCHER:

SCHNELL WIE DIE WINDHUNDE,
ZAEH WIE LEDER ...

1 HART WIE KRUPPSTAHL!!!	+20
2 DUMM WIE EIN ROSENTHAL!	-10
3 SCHWUL WIE EIN SCHMUL!	-10

EIN VOLK, EIN REICH, ...

1 EIN JUDE	-10
2 EIN FUEHRER	+10
3 ZWEI VOELKER, ZWEI REICHE	0

DIE JUDEN SIND ...

1 UNSER UNGLUECK	+30
2 AN ALLEM SCHULD	+30
3 WIR SELBST	-200

IN DEUTSCHLAND LEBEN 2 MILLIONEN JUDEN.

DAS SIND ENTSCIEDEN ...

1 ZUVIELE	+15
2 ZU WENIGE	-10
3 WENIGER ALS IN ISRAEL	-10

DEUTSCHE, KAUFN NICHT BEI...

1 DEUTSCHEN	-10
2 AUSLAENDERN	+10
3 JUDEN (z.B. HERTIE)	+20

WELCHE PARTEI WAEHLST DU?

1 NSDAP	+10
2 JUEDISCHE VOLKSPARTEI	-20
3 DIE GRUENEN	-5

WIE HEIßT UNSER FUEHRER?

1 SCHMUL OELBAUM	-35
2 ADOLF HITLER	+30
3 JOSEF STALIN	-25

UNSER WAHLSPRUCH:

1 HOCH DIE INTERNATIONALE SOLIDARITÄT	-25
2 DER JUDE IST UNSER GROESSTER FEIND	+20
3 NAZIS RAUS AUS UNSERER STADT	-30

DEN JUDEN TOD DURCH

1 GAS	+15
2 AKKORDARBEIT	+30
3 NICHTS. ES LEBE DER JUDE	-30

BESEITIGUNG DER RESTE

DURCH...

1 HOCHOEFEN	+15
2 VERARBEITUNG ZU SCHMIERSEIFE	+20
3 VERSAND PER LUFTPOST NACH ISRAEL	+5

UNSERE HAUPTSTADT IST ...

1 STALINGRAD	-10
2 JERUSALEM	-15
3 BERLIN	+20

WIR BEZAHLEN MIT HARTEN ...

1 RUBEL	-10
2 DEUTSCHEN REICHSMARK	+10
3 SCHEKEL	- 15

WANN HAT UNSER FUEHRER GEBURTSTAG?

1 AM 20. APRIL	+20
2 AM FREITAG, DEM 13.	-5
3 AM SABBAT	-15

DIE JUDEN SIND DIE BEGRUENDER ...

1 DER ARBEITSLOSIGKEIT	+10
2 DES WIRTSCH. AUFSCHWUNGS	-10
3 DES OEFFENTLICHEN SITTENVERFALLS	+20

BIST DU SCHWUL

1 NATUERLICH NICHT !!!	+20
2 NATUERLICH!!!	-20
3 WEISS ICH NICHT	-5

WIE OFT HAST DU SCHON EINE JUEDISCHE NUTTE GEFICKT?

1 NOCH NIE. WIRD AUCH NIE VORKOMMEN	+30
2 1-5 MAL	-10
3 MEHR ALS 5 MAL	-25

Nach Beantwortung aller Fragen wird das Testergebnis ausgewiesen. Die Arierpunkte werden mitgeteilt und die diesen entsprechende Note. Zugleich wird der Rang dem Spieler angegeben. Den Noten entspricht jeweils folgender Rang:

- 1 ARIER
- 2 HALBARIER (VERDAECHTIG)
- 3 MISCHLING 2. GRADES
- 4 MISCHLING 3. GRADES
- 5 JUDE (NOCH ERZIEHBAR)
- 6 EWIGER JUDE (HOFFNUNGSLOS)

Arier

Hat der Spieler die Qualifikation eines „Ariers“ erreicht, gibt der Bildschirm folgenden Text wieder:

SIEG HEIL!

SOLCHE MAENNER WIE DICH BRAUCHT UNSER
DEUTSCHLAND, UM WIEDER SEINEN GUTEN RUF
ZU ERLANGEN, DER DURCH DIE JUEDISCHEN
SCHMAROTZER, DIE SICH IN DEN LETZTEN
JAHRHUNDERTEN WIE EIN BAZILLUS AUSGE-
BREITET HABEN, ZERSTOERT WURDE

UND GENAU ZU DIESEM ZWECK WIRST DU GE-
BRAUCHT. IN UNSEREM PARTEIPROGRAMM STEHT

ES: „DAS JUEDISCHE VOLK WIRD AUSGEROTTET.“
 DANACH MUSST DU HANDELN. AUCH WENN JEDER
 DER 80 MILLIONEN DEUTSCHEN ANKOMMT UND SEINEN
 BRAVEN JUDEN HAT. ES IST JA KLAR, DIE ANDEREN SIND
 SCHWEINE, ABER DIESER EINE HIER IST EIN PRIMA JUDE.
 VON SOLCHEN LUEGEN DARFST DU DICH NICHT BEEINFLUSSEN
 LASSEN, DENN DENK DARAN:
 DER JUDE IST UNSER GROESSTER FEIND!!!“

MENSCHLICHE KULTUR UND ZIVILISATION SIND
 AUF DIESER WELT UNZERTRENNLICH GEBUNDEN
 AN DAS VORHANDENSEIN DES ARIERS UND DER
 JUDE BILDET DEN GEWALTIGSTEN GEGENSATZ
 ZUM ARIER. AUSSERDEM BESITZT DER JUDE
 KEINE IRGENDWIE KULTURBILDENDE KRAFT.

SOWEIT DAS WORT UNSERES FUEHRERS IN SEINEM
 MEISTERWERK „MEIN KAMPF“.
 BESITZT DU UEBERHAUPT DIESES WAHRHAFT
 MEISTERLICHE BUCH!? (J/N)

Kennt der Spieler das Buch „Mein Kampf“ wird der folgende Text ausgegeben, das Programm endet danach.

SEHR GUT. EINER BEFOERDERUNG ZUM SS-
 OBERSTURMBANDFUEHRER STEHT NUN NICHTS
 MEHR IM WEGE, NACHDEM SICH DURCH DIE
 LETZTE FRAGE AUCH DIE JUDEN, DIE ES VER-
 STANDEN, SICH ALS ARIER AUSZUGEBEN, ALS
 SOLCHE ZU ERKENNEN GABEN!

FALLS DU DICH BEWAEHRST, BESTEHT SOGAR
 DIE MOEGlichkeit, EINIGE VERDIENSTKREUZE
 AUS DER HAND VON DR. GOEBBELS ERHALTEN.
 ALS LETZTES ZIEL DEINER LAUFBAHN STEHT EIN
 MINISTERPOSTEN (MINISTER FUER DEUTSCH-JUEDISCHE
 BEZIEHUNGEN).

WIR ERHEBEN UNS UND STRECKEN DIE RECHTE
 HAND ZUM GRUSS!!!

DEUTSCHLAND, DEUTSCHLAND, UEBER ALLES,
 UEBER ALLES IN DER WELT,
 WENN ES STETS ZUM SCHUTZ UND TRUTZE
 BRUEDERLICH ZUSAMMEN HAELT
 VON DER MAAS BIS AN DIE MEMEL,
 VON DER ETSCH BIS AN DEN BELT –
 DEUTSCHLAND, DEUTSCHLAND UEBER ALLES,
 UEBER ALLES IN DER WELT

Zu dem Text des letzten Absatzes ertönen die Klänge des Deutschlandliedes.
 Gibt der Spieler an, das Buch „Mein Kampf“ nicht zu kennen, wird das Programm mit den Bewertungen für
 „Halbarier“ fortgesetzt.

Halbarier

Für Halbarier (verdächtig) hält das Programm folgende Texte bereit:

Zunächst erscheint die Formulierung „Sieg?“ auf dem Bildschirm. Die richtige Antwort auf diese Frage ist
 „Heil“. Gibt der Spieler „Heil“ ein, erscheint folgender Text auf dem Bildschirm:

GRATULATION. DURCH DIESE ANTWORT IST ES
 DIR SOEBEN GERADE NOCH GELUNGEN, DEINE

DEUTSCHE STAATSANGEHOERIGKEIT ZU RETTEN.
DA DEINE TESTERGEBNISSE ABER NICHT ZUM
ARIER LANGEN, HABEN WIR, DAS SIND DOKTOR
GOEBBELS UND ADOLF HITLER, FUER DICH
FOLGENDES LOS BESTIMMT:

DU WIRST ALS STURMBANDFUEHRER DER SA
ODER SS FUER DEIN VATERLAND DEN KAMPF
GEGEN DAS JUDENTUM UND DEN KOMMUNISMUS
AUFNEHMEN. DEINE AUFGABE BESTEHT ALSO
DARIN, ALLE JUDEN, SLAVEN, KOMMUNISTEN,
TUERKEN UND SONSTIGEN MITGLIEDER MINDER-
WERTIGER RASSEN, RELIGIONEN UND POLITISCHER
VEREINIGUNGEN ZU VERHAFTEN UND FUER DEN
FOLGENDEN WEITERTRANSPORT SORGEN.

JUDEN UND SLAVEN:	NACH AUSCHWITZ
TUERKEN:	BESTIMMUNGSORT DACHAU
KOMMUNISTEN:	AB NACH TREBLINKA
BIBELFORSCHER:	ZIEL BERGEN-BELSEN
ASOZIALE:	ABTRANSPORT NACH KULMHOF
KRIMINELLE:	NACH SOBIBOR
SCHWULE:	DEUTSCHE: UMPOLUNGSVERSUCHE STARTEN
	ANDERSRASSIGE SCHWULE WERDEN NACH ERFOLGTER ENTMANNUNG
	WIE ANDERE NICHT-ARIER BEHANDELT
EMIGRANTEN:	AB NACH MAJDANEK

INSTRUKTIONEN VERSTANDEN? (J/N)

Antwortet der Spieler auf die Frage in „Instruktionen verstanden?“ mit ja, erscheint folgender Textausdruck:

ALSO HOPP, MARSCH, MARSCH, AN DIE ARBEIT!!
WENN DU SCHON KEIN REINRASSIGER
ARIER BIST, ZEIG UNS WENIGSTENS, DASS DU
ES VERSTEHST, DEUTSCHE WERTARBEIT ZU
VOLLBRINGEN. UND DENK DARAN: WENN WIR
AUCH NUR EINEN JUDEN NACH DEINER RAZZIA
NOCH ENTDECKEN, LANDEST AUCH DU BEI DEINEN
FREUNDEN, DEN JUDEN. ALLES KLAR? (J/N)

Antwortet der Spieler auf die Frage „Instruktionen verstanden?“ mit nein (N), fährt das Programm mit den Texten für „Mischling 1. Grades“ fort.

Das gleiche geschieht, wenn auf die Frage nach „Alles klar?“ mit nein geantwortet wird. Antwortet der Spieler auf die letzte Frage mit „ja“, springt das Programm zu der Stelle „wir erheben uns und strecken die....“ aus dem Programmabschnitt für „Arier“. Es ertönt dann die Melodie des Deutschlandliedes, deren Text wird abgedruckt.

Mischlinge ersten Grades

Erhält der Spieler durch seine Punktzahl den Rang eines „Mischlings 2. Grades“ fährt das Programm mit folgendem Textteil fort:

AHA, EIN MISCHLING ERSTEN GRADES! JA WAS
MACHEN WIR DENN MIT DEM?
ES GIBT ZWEI MOEGLICHKEITEN, DIE ZUR
AUSWAHL STEHEN:

ERSTENS: WIR BEAUFTRAGEN DIE SS, SOLANGE
IN DEN AKTEN RUMZUWUEHLEN, BIS WIR
EINE VOLLJUEDISCHE ABSTAMMUNG GEFUNDEN
HABEN ODER
ZWEITENS: DU WIRST, ZUSAMMEN MIT ANDEREN
INDIVIDUEN DEINES RANGES AN DIE OSTFRONT

GESCHICKT, UM TATKRAEFTIG BEI DER VER-
NICHUNG DES KOMMUNISMUS MITZUMISCHEN.
WELCHES DER BEIDEN SCHICKSALE SOLL DICH EREILEN? (1/2)

Antwortet der Spieler auf die Frage „Welches der beiden Schicksale soll dich ereilen?“ durch die Eingabe der Ziffer 1, erscheint der Textteil für „Ewige Juden“ der unten abgedruckt ist. Gibt der Spieler die Ziffer 2 ein, erscheint folgender Textblock:

AUSGEZEICHNET. OBWOHL DU BSTIMMT DER
SOHN EINES JUEDISCHEN ZUHAEALTERS BIST,
DER IN IRGENDEINER HEILIGEN SABBATNACHT
VOR LANGER, LANGER ZEIT MIT EINER JUEDISCHEN
BILLIGHURE AUS DEM NAECHSTBESTEN
HERTIE-KAUFHAUS (DIE HEISSESTE ADRESSE
FUER JUDEN MIT LIEBESKUMMER) GEVOEGELT
HAT, KANNST DU DICH DENNOCH ALS DEUTSCHER
BEWAEHREN, DENN SELBST AM JUDENTUM NAGT
DER ZAHN DER ZEIT.

DU WIRST ALSO MIT DER GROSSDEUTSCHEN
EISENBAHN IN EINEM 3.-KLASSE WAGON IN
RICHTUNG OSTEN TRANSPORTIERT. DABEI BE-
KOMMST DU SICHER ORTE WIE AUSCHWITZ,
TREBLINKA ODER MAJDANEK ZU GESICHT,
RUHMREICHE ORTE IN DER GESCHICHTE DES
DEUTSCHEN REICHES.

NACH DEINER ANKUNFT IN RUSSLAND WIRD MAN
DICH ZUERST IN EIN AUSBILDUNGLAGER
BRINGEN, WO MAN DIR DIE KUNST DES KOM-
MUNISTENABMURKSENS BEIBRINGEN WIRD. ERST
DANACH KOMMST DU ZUM EINSATZ, UND ZWAR
WIRD MAN DICH IN SIBIRIEN AUSSETZEN. NA-
TUERLICH KANNST DU AUF EIN GANZES WAF-
FENARSENAL ZURUECKGREIFEN, DENN DIE FIN-
NANZIERUNG DER KOMMUNISTENAUSROTTUNG IST
DURCH SPENDEN AUS DER DEUTSCHEN INDUSTRIE
(Z.B. DAIMLER-BENZ) GESICHERT

VON DIESEN GELDERN WIRD AUCH DEIN SOLD
BEZAHLT, ALLERDINGS IM AKKORDLOHN, WAS
FUER DICH BEDEUTET, JE MEHR UND JE BE-
DEUTENDERE KOMMUNISTEN DU BESEITIGST,
DESTO MEHR KOHLE BEKOMMST DU.

IM EINZELNEN WIRD DEIN SOLD FOLGENDERMAßEN BERECHNET:

PRO ZIVILIST	1 REICHSMARK
PRO SOLDAT	3 RM
PRO FELDWEBEL UND HAUPTMANN	5 RM
PRO MAJOR UND OBERST	10 RM
PRO GENERAL	30 RM
FUER STALIN PERSOENLICH	2000 RM

BAR AUF DIE HAND. NA, IST DAS KEIN ANGEBOT? (J/N)

Antwortet der Spieler auf die Frage „Na, ist das kein Angebot?“ mit ja, springt das Programm in die Antworten für „Arier“: Es erscheint der Ausdruck „Wir erheben uns und strecken die rechte Hand zum Gruß!!“ danach ertönt das Deutschlandlied, dessen erste Strophe auf dem Bildschirm ausgedruckt ist.

Antwortet der Spieler mit nein, wird er weiter abgestuft. Es erscheint der Programmtext für einen „Mischling 3. Grades“. Erhält der Spieler den Rang eines „Mischling 3. Grades“ erscheint folgender Text:

Mischling zweiter Klasse

EIN MISCHLING ZWEITER KLASSE, DAS BEDEUTET
50% ARIER UND 50% JUDE. DA BEI UNS ABER
„IN DUBIO PRO REO“, D.H. IM ZWEIFELSFALLE
FUER DEN NIEDRIGEREN (BZW.
MINDERWERTIGEREN) GILT, WERDEN WIR DICH
WIE EINEN JUDEN BEHANDELN.

Jude (noch erziehbar)

Das Programm fährt dann mit den Texten für noch erziehbare Juden fort. Erhält der Spieler den Rang „Jude
(noch erziehbar)“, präsentiert das Programm folgende Abfrage:

OJE EIN JUDE. DARAUF HABEN WIR JA SCHON
IMMER GEWARTET. WIE GEHT'S UNS DENN HEUTE,
D.H. BIST DU GESUND? (J/N)

Gibt der Spieler ein, dass er nicht gesund ist, geht es mit dem unten angeführten Programmteil für „ewige Juden“
weiter.

Ist der Spieler gesund, druckt das Programm folgende Texte aus:

GUT. EINEN MOMENT MAL. WIR MUESSEN UEBERLEGEN, WAS WIR DIR FUER EINE DRECKS-ARBEIT AUFZWINGEN KOENNEN.
WIR HAETTEN DA MEHRERE MOEGlichkeiten ZUR AUSWAHL:

ERSTE MOEGlichkeit: AB AN DIE FRONT. DA
ES DIR ALS JUDE ABER NICHT ERLAUBT IST,
WAFFEN ZU TRAGEN – ABGESEHEN VOM EINSATZ
DEINER KAMPFGASE (JUDE, FRISS NICHT SOVIEL
KNOBLAUCH UND WASCH DICH MAL WIEDER) –,
BLEIBT UNS NICHTS ANDERES UEBRIG,
ALS DICH IM SANITAEREN BEREICH EINZUSETZEN,
SOZUSAGEN ALS SANITAERREINIGER FUER
BAD UND WC DER DEUTSCHEN SOLDATEN.

SELBSTVERSTAENDLICH KOENNEN WIR DIR
KEINERLEI ARBEITSWERKZEUG ZUR VERFUEGUNG
STELLEN, DENN IHR STINKENDEN KANAKEN
MUESST DOCH ALLES, WAS IHR ZWISCHEN EURE
DRECKIGEN FINGER BEKOMMT, KAPUTTMACHEN.
IM KLARTEXT BEDEUTET DAS, DASS DIR
ALSO NICHTS ANDERES UEBRIGBLEIBT, ALS
DIE SCHEISSHAEUSER ENTWEDER IN HANDARBEIT
ZU SAEUBERN ODER DIE DEUTSCHE QUALITAETSSCHEISSE AUSZUSCHLECKEN, WAS
EUCH PERVERSEN JUDEN SICHERLICH KEINE
GROSSEREN PROBLEME BEREITET, DA IHR JA
SCHON IM DRECK AUFGEWACHSEN SEID.
ZWEITE MOEGlichkeit: DU WIRST AUS DEINEM
JETZIGEN BERUF SOFORT ENTLASSEN UND BEKOMMST DIE FUER JUDEN SICHERLICH EHRENVOLLE AUFGABE, AB SOFORT DEN MUELL DES DEUTSCHEN VOLKES ZU BESEITIGEN, SOZUSAGEN EINE FMA (FREIWILLIGE MUELL-ABFUHR).
DIE SICH DARAUS ERGEBENDE KONSEQUENZ –
ALS FREIWILLIGER ERHAELST DU NATUERLICH
KEINEN LOHN – BESTEHT DARIN, DASS DU
DICH UND DEINE JUEDISCHE BILLIGHURE MIT
IHREN ZWANZIG BASTARDEN VON DEM ERNAEHREN MUSST, WAS DU IM DEUTSCHEN MUELL

FINDEST. DAS SCHLECHTESTE IST FUER EUCH
JUDEN GERADE SCHLECHT GENUG!!!

ODER DU WAEHLST DIE DRITTE MOEGlichkeit:
DU LEBST ALS ARMER, ARBEITSLOSER JUDE
VON DER SOZIALHILFE, DIE DIE FLEISSIG
ARBEITENDE DEUTSCHE BEVOELKERUNG FUER
DICH AUFBRINGT (ABER NICHT MEHR LANGE,
DU FAULES JUDENSCHWEIN!!!) (1/2/3)

Wählt der Spieler nach der letzten Frage die erste Antwortmöglichkeit, erscheint folgender Text:

BRAVER JUDE, DU GEHST JETZT ZUM NAECH-
STEN BAHNHOF UND STEIGST IN EINEN ZUG
EIN, DER IN RICHTUNG OSTEN FAEHRT.
SELBSTVERSTAENDLICH HABEN WIR SCHON EI-
NEN PLATZ, WIE ER DEINER WUERDIG IST,
RESERVIEREN LASSEN – GEH IMMER DEM GE-
RUCH DES KNOBLAUCH NACH. PASS ABER AUF,
DASS DU NICHT AUS VERSEHEN DEN VIEHWAGON
MIT DEM JUDENSTERNBILD BETRITTSST; IN
DEM DEINE JUEDISCHEN FREUNDE (DIE HOFF-
NUNGLOSEN FAELLE) EINE KAFFEEFAHRT NACH
AUSCHWITZ UNTERNEHMEN!

TOD ALLEN JUDEN!!!

Wählt der Spieler die zweite Antwortmöglichkeit, erscheint der folgende Fluch:

IM DRECK SOLLST DU VERFAULEN, VERFLUCHTE
J U D E N S A U!!!

Nach beiden Antworten springt das Programm an den Anfang zurück.

Wählt der Spieler die dritte Antwortmöglichkeit, fährt das Programm mit den Texten für „Ewige Juden“ fort.

Ewiger Jude

Erhält der Spieler den Rang eines „Ewigen Juden“ erscheint folgender Ausdruck:

DA HABEN WIR EINMAL WIEDER EINEN HUN-
DERTPROZENTIGEN JUDEN ERWISCHT, DER ES
EINEM WUNDER SEINES JAHWE ZU VERDANKEN
HAT, NOCH NICHT IN EINEM UMSCHULUNGSLA-
GER GELANDET ZU SEIN.
ABER WAS NOCH NICHT IST, KANN JA NOCH WERDEN.

FOLGENDES WIRD MIT DIR PASSIEREN
1: VERHAFTUNG UND ABTRANSPORT NACH AU-
SCHWITZ, WO DU ERST EINMAL AUSSCHWITZEN WIRST,
UND ZWAR BEIM BAU DER DORTIGEN SEIFENFABRIK

2: FALLS DU NICHT SCHON WAEHREND DER AR-
BEIT AUSFAELLST (D.H. KREPIERST), WIRD
MAN DICH IN DIE ABTEILUNG FUER „KAUM NOCH
ERZIEHBARE JUDEN“ BRINGEN. (ABER DENK DARAN:
DIE SEIFENFABRIK MUSS RECHTZEITIG FERTIGGESTELLT
WERDEN, WAS FUER DICH BEDEUTET:

- A) 21-STUNDEN-TAG
- B) 7-TAGE-WOCHE UND
- C) KEINE PAUSEN!!!

3: IN DIESER ABTEILUNG WIRST DU ERST
EINMAL KASTRIERT. DAS MUSS GESCHEHEN,
DENN BEI EUCH SCHWULEN, JUEDISCHEN
ARSCHFICKERN KANN MAN NIE VORSICHTIG GENUG SEIN.

4: ALS NAECHSTES WIRST DU VERGAST: WENN
WIR (D.H. DIE SS) BIS DANN EIN NEUES,
SCHMERZHAFTERES UND LANGSAMER TOETEN-
DES GAS ENTDECKT HABEN, WERDEN WIR ES
DIR NATUERLICH NICHT VORENTHALTEN,
DENN JEDER JUDE HAT DAS RECHT AUF DEN
TOD, DEN ER VERDIENT. UND DU ALS EWI-
GER JUDE BEKOMMST NATUERLICH EINE
SPEZIALBEHANDLUNG.

5: UND LETZTENS WIRD DEINE ASCHE (DER
TEUFEL MOEGE SIE ZU SICH NEHMEN) IN
DIE WEICHSEL GESCHUETTET. DIE SICH
ERGEBENDEN KOSTEN FUER

A) GAS	50 REICHSPFENNIGE
B) KOHLE FUER DIE VERBRENNUNG	2,-- RM
C) TRANSPORTE	2,50 RM
D) VERPFLEGUNG	4,-- RM

IN HOEHE VON 9,-- RM SIND VON DEINEN
VERWANDTEN IN ISRAEL ZU TRAGEN, UM
DEM DEUTSCHEN STEUERZAHLER NICHT ZUR
LAST ZU FALLEN.

Zu dem Ausdruck „DIE JUDEN SIND UNSER UNGLUECK!!!“ ertönt die Musik der Nationalhymne.“

Der Spielinhalt ist nach Feststellung des Amtsgerichts München zudem als volksverhetzend i.S.d. § 130 Abs. 2 StGB einzustufen und ist damit schwer jugendgefährdend gemäß § 15 Abs. 2 Nr. 1 JuSchG i.V.m. § 130 StGB.

Die Jugendgefährdung ist 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 routinehaften 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 die Tötung von Angehörigen des jüdischen Glaubens propagieren, 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. Festgestellt strafbare Inhalte wie die oben genannten sind jedoch nicht vom Schutzbereich der Kunstfreiheit (Art. 5 Abs. 3 GG) umfasst. Der Grad der Jugendgefährdung ist als hoch bzw. schwer einzustufen. Nach Auffassung des Gremiums war deshalb vorliegend eine Folgeindizierung unbedingt auszusprechen.

Ein Fall von geringer Bedeutung nach § 18 Abs. 4 JuSchG war aufgrund der von dem Inhalt ausgehenden hohen bzw. schweren Jugendgefährdung nicht anzunehmen. Angesichts der heutigen technischen Vervielfältigungstechniken geht das Gremium zudem nicht von einer nur geringen Verbreitung des Spiels aus.

Nach Einschätzung des 3er-Gremiums ist das Computerspiel (schwer) jugendgefährdend und verstößt darüber hinaus gegen § 130 Abs. 2 StGB. Es 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, angekündigt 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.