

Verfahrensbeteiligte:
Hersteller/ Vertrieb unbekannt

████████████████████

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

Sachverhalt

Das Computerspiel „Türken-Spiel“ (für C64 = Commodore 64), Hersteller/Vertrieb unbekannt, wurde mit Entscheidung Nr. 3598 (V) vom 12.07.1989, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 140 vom 29.7.1989 in die Liste der jugendgefährdenden Medien eingetragen.

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

Die Indizierung verliert gemäß § 18 Abs. 7 Satz 2 JuSchG im Juli 2014 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.

Nach Auffassung der Vorsitzenden der Bundesprüfstelle hatte vorliegend eine Neuüberprüfung zu erfolgen.

Eine 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 Prüfkakte 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 „Türken-Spiel“ (für C64) 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 bzw. verharmlost und 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; Jugendschutzrecht, 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.

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.).

Bei dem Computerspiel „Türken-Spiel“ handelt es sich um eine Art Wirtschaftssimulationsspiel. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, möglichst geschickt zu wirtschaften und dabei eine große Anzahl von Türken zu vergasen. Diesen Erfolg kann der Spieler nur erreichen, wenn er auf ein ausgewogenes Verhältnis zwischen der Anzahl der Gaskammern, der Verbrennungsöfen, der zu vergasenden Türken u.a. achtet und die notwendigen wirtschaftlichen Dispositionen, z. B. den Kauf von Gas vornimmt.

Das Computerspiel „Türken-Spiel“ verbreitet Rassenhass, da er Kinder und Jugendliche zu einer feindseligen Haltung gegenüber Angehörigen des türkischen Volkes beeinflusst. Darüber hinaus ist er jugendgefährdend, weil er die nationalsozialistische Ideologie und deren Symbole wohlwollend präsentiert.

Zur Begründung hat das 3er-Gremium auf die Ausführungen in der seinerzeitigen Indizierungsentscheidung verwiesen, die auch jetzt zum Tragen kommen:

*„Zu Anfang des Spieles gibt das Programm den Befehl:
 „Los, sofort, 'Heil Hitler' eingeben“. Nachdem dies geschehen ist, taucht ein Hakenkreuz auf, darunter steht „Türken ärgert euch nicht“.“*

Das Computerprogramm beginnt mit folgendem Text:

Wir schreiben das Jahr 1992. Deutschland hat den dritten Weltkrieg angefangen und die Türkei – obwohl sie zur Nato gehört – mit einem Bombenteppich belegt. Die restliche Bevölkerung (ca. 35 Millionen Türken) wurde nach Polen verschleppt, das von den Deutschen besetzt ist. Die Sowjetunion hat alle Truppen aus Europa abgezogen und verteidigt verzweifelt die UdSSR. Sie sind der Oberaufseher des KZ's Auschwitz und haben den Auftrag, es zum Vernichtungslager auszubauen! Folgende Kriterien müssen Sie beachten: Sie müssen Land kaufen, um das KZ erweitern zu können.

Züge kaufen, um die Türken zum KZ zu transportieren.

Sie müssen Gaskammern bauen und Gasflaschen kaufen.

Verbrennungsanlagen bauen, um die Leichen zu beseitigen.

Sie müssen die Arbeiter bezahlen und ... **Türken vergasen.**

Sie haben verloren, wenn sie

1. Ihr Tageslimit an vergasten Türken nicht erfüllen
2. Mehr als 50.000 DM Schulden machen.
3. Mehr als 1.500 Leichen lagern
4. Länger als 70 Tage brauchen
5. Nicht mindestens zwei Arbeiter pro Gaskammer beschäftigen.

Gewonnen haben Sie, wenn sie mehr als 100.000 oder 250.000 Türken vergast haben.

Noch einige Daten:

Um eine Gaskammer zu bauen, benötigt man 50 Quadratmeter.

In eine Gaskammer passen 80 Türken.

Für fünf Türken benötigen sie eine Gasflasche. Wenn man zu wenig Gas benutzt, sterben nur einige Türken.

Für jeden vergasten Türken bekommen Sie 3,-- DM.

Aus zwei vergasten Türken können Sie eine Perücke machen und verscherbeln.

Jeder Mitarbeiter kostet pro Tag 50,-- DM.

Um eine Verbrennungsanlage zu bauen, benötigen Sie 500 Quadratmeter.

Ein Verbrennungsgang fasst 50 Türken.

In einem Zug kann man 150 Türken packen.

Sie dürfen höchstens 50.000 DM Schulden machen.

Hat der Spieler von dem Computerprogramm diese Information erhalten, kann mit dem eigentlichen Spiel begonnen werden. Das Programm beginnt mit einer Aufstellung zum 1. Tag, den man als Aufseher im KZ Auschwitz verbringt.

1. Tag	
Land:	2.500 Quadratmeter
Bauland	1.400 Quadratmeter
Gaskammern:	2 (1359,-- DM)
Verbr. Anl.:	2 (2597,-- DM)
Gasflaschen:	0 (6,-- DM)
Züge:	0 (712,-- DM)
Arbeiter:	0

Kapital:	50.000,-- DM
Perücken:	0
Pr./ Perücke:	3,-- DM
Türken:	0
verg. Türken:	0
Türkenleichen:	0
Limit:	0

Nunmehr wird der Spieler zu jedem einzelnen Programmpunkt befragt. Er muss Angaben dazu machen, wieviel Land er kaufen möchte, wie viele Gaskammern er errichten möchte, wie viele Verbrennungsanlagen er errichten möchte, wie viele Gasflaschen er kaufen will, wie viele Züge er kaufen will, wie viele Arbeiter er einstellen will, wie viele Türken er kaufen will, wie viele Türken er vergasen will, wie viele Leichen er verbrennen will, wie viele Perücken er verkaufen will u.s.w.

Hat der Spieler die Fragen, die er durchweg mit der Angabe beliebiger Zahlen beantworten konnte, ausgefüllt, fährt das Programm mit dem Ergebnis dieses ersten Arbeitstages fort:

Hatte man z.B. 100 Türken gekauft, davon 50 Türken vergast, entsprechend Gaskammern und Verbrennungsanlagen errichtet u.s.w. erklärt das Programm:

„Am ersten Tag vergasteten Sie 50 Türken. Somit befinden sich nun 50 Türken im Lager, Ihre Gaskammern haben ein Fassungsvermögen von 320 Türken. Ihre Verbrennungsanlagen haben ein Fassungsvermögen von 200 Türken. In Ihre Züge können Sie 300 Türken packen. Freies Bauland haben Sie noch 400 Quadratmeter. Momentan beschäftigen Sie 50 Arbeiter. Sie besitzen noch 40 Gasflaschen. Das reicht also noch für 200 Türken. Ihr Kapital beläuft sich momentan auf 37.589,-- DM.

Sie erhalten die einmalige Chance, Gaskammern und Verbrennungsanlagen für 250,-- DM pro Stück zu bauen! Danken Sie dem Wehrmachtskommando dafür! Machen Sie was draus!

Viel Glück und Gas!

Dieses Spiel kann man nun mit dem zweiten, dritten etc. Arbeitstag beliebig fortsetzen. Spielziel ist es, den Eingangs erwähnten Erfolg zu erreichen, hieß es doch, „Gewonnen haben Sie, wenn Sie mehr als 100.000 oder 250.000 Türken vergast haben.

Hat der Spieler das vorgegebene Spielziel erreicht, wird er von dem Programm dafür belobigt. Ist er bei seinem Wirtschaften gescheitert, setzt das Programm mit folgendem Text fort:

„Bah, Widerling. Sie haben nicht genug Türken vergast. Zum Glück hat das Wehrmachtskommando diese Schweinerei herausbekommen und beschuldigt Sie, ein elender Türkenfreund zu sein. Ich tue dies übrigens auch – bah, zur Strafe werden Sie sofort erschossen! Bravo!“

Das Computerspiel „Türken-Spiel“ stachelt zum Rassenhass auf, weil es darauf ausgerichtet ist, Hassgefühle gegen andere Menschen ohne Ansehen ihrer Person allein deshalb zu wecken, weil sie einer bestimmten Rasse angehören. Zielgruppe der Agitation des Spiels sind Türken. Jeder Angehörige türkischer Nationalität wird allein aufgrund dieser Tatsache in

seiner Menschenwürde verletzt. Die Herabwürdigung türkischer Staatsangehöriger findet ihren Niederschlag in der Tatsache, dass Türken in dem Spiel zu lebensunwürdigem Leben degradiert werden. Als Konsequenz daraus wird dem Spieler die Vernichtung aller Türken zur Aufgabe gestellt. Die erfolgreiche Massentötung von Türken wird durch Belobigung belohnt.

Durch die detailliert und differenzierte Simulation des Vernichtungsprozesses, welche den Spieler zwingt, ausreichend Gas zu kaufen und ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Arbeitern und zu vergasenden Türken herzustellen, muss der Spieler den Vorgang der massenhaften Vernichtung menschlichen Lebens aktiv voran treiben. Nur dadurch hat er die Möglichkeit, das Spiel erfolgreich zu bewältigen.

Aufgrund der Gestaltung des Spiels ist es nicht möglich, es lediglich zum Zweck der Unterhaltung, d.h. ohne abhängig von seinem Aussagegehalt, zu spielen. Der Benutzer wird direkt und indirekt gezwungen, die den Rassenhass tragenden Aussagen zu bejahen. Im Verlauf des Spiels wird der Spieler durch Lob bzw. Tadel dazu angeleitet, die Vernichtung von Türken als richtig, zumindest jedoch als harmlos zu akzeptieren. Der spielerische Umgang mit menschenverachtenden Gedankengut ist als besonders jugendgefährdend einzustufen, weil Kindern und Jugendlichen oftmals das Wissen über historische Hintergründe fehlt und sie sich somit mit dem Spielinhalt des Computerspiels nicht kritisch auseinandersetzen können.

In Verbindung mit der Anstachelung zum Rassenhass propagiert das Computerspiel nationalsozialistisches Gedankengut. Die sogenannte „Endlösung“ der Judenfrage, die ein wesentlicher Bestandteil der verbrecherischen NS-Ideologie war, stellt das Vorbild für die von dem Programm empfohlene „Türkenausrottung“ dar.

Der Aussagegehalt des Spieles ist aufbereitet als eines der üblichen Wirtschaftsadventures und findet durch die Einkleidung in ein Computerspiel Zugang zu Kindern und Jugendlichen, wobei es deren Neugierde und Spieltrieb nutzt.

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 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 den Nationalsozialismus verherrlichen und dazu auffordern, Menschen zu töten, stets als jugendgefährdend indiziert hat.

Der vorliegende Spielinhalt fällt nicht in den Schutzbereich der Meinungsäußerungsfreiheit des Art. 5 Abs. 3 GG, da dieser nicht solche Inhalte umfasst, die gegen Strafrecht (hier u.a.: § 130 StGB) verstoßen.

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

Das Computerspiel ist jugendgefährdend. Sein Inhalt verstößt darüber hinaus gegen in § 18 Abs. 2 Nr. 2 JuSchG genannte Strafvorschriften (§§ 86, 130 StGB). Das Spiel 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.

██████████