

Folgeindizierung
Entscheidung Nr. 11515 (V) vom 11.06.2014
bekannt gemacht im Bundesanzeiger AT 30.06.2014

Antragsteller:
von Amts wegen

Verfahrensbeteiligte:
The Missionaris
Anschrift unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat
von Amts wegen am 11.06.2014
gemäß § 21 Abs. 5 Nr. 3 JuSchG im vereinfachten Verfahren in der Besetzung:

Vorsitzende:

Anbieter von Bildträgern u. Telemedien:

Kirchen, jüdische Kultusgemeinden
und andere Religionsgemeinschaften:

einstimmig beschlossen:

Das Computerspiel
„KZ-Manager“
The Missionaris
Anschrift 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 „KZ-Manager“, The Missionaris, Anschrift unbekannt, wurde mit Entscheidung Nr. 3595 (V) vom 07.07.1989, bekannt gemacht im Bundesanzeiger Nr. 140 vom 29.07.1989, in die Liste der jugendgefährdenden Medien eingetragen. Das Computerspiel wurde mit Einziehungsbeschluss des AG Neu-Ulm vom 29.10.1990, Az.: Gs 754/90, rechtskräftig: 19.11.1990 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 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, was vorliegend bejaht wurde.

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 eine ladungsfähige Anschrift 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 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 „KZ-Manager“ 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 sozioethischen 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.). Diese Tatbestandsmerkmale sah das Gremium als erfüllt an.

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

„Nachdem der Inhalt der Diskette in den Arbeitsspeicher des Computers geladen worden ist, erscheint in der linken oberen Ecke des Bildschirms ein Hakenkreuz-Symbol und dazu – von Musik unterlegt – der nachfolgend dargestellte Text:

MADONNA ASSOCIATION
THE MISSIONARIS PRESENTS IN 1988
KZ-MANAGER
(THE NAZI TRADING-COMPANY)

GERMAN VERSION

English version will follow very soon!!!

Special greetings to my friends from the NPD!!!

Greetings go this time to ECA CREW WE MEAN not E.C.A)

Aids-crew (you are dead????) – COC (nice sound)

Hitler & Hess

Spread this game all over the world.

Die den Indizierungsanträgen beigelegten Disketten enthalten zwei Varianten des Computerspiels „KZ-Manager“, die sich jedoch nur in einigen unbeachtlichen Details unterscheiden.

Durch Antippen der linken „Maus“ Taste kann der Spieler dem Spiel Fortgang geben. Es erscheint eine zeichnerisch differenziert aufgebaute Grafik einer Lagerlandschaft mit Hakenkreuzfahne und einem rauchenden Kamin. Im Vordergrund steht ein Schild mit der Aufschrift: Treblinka 2 Kilometer. Anschließend erscheint automatisch auf dem Bildschirm die schwarz-rot-goldene Flagge der Bundesrepublik Deutschland sowie in einem weiteren Bild vor einem roten Hintergrund ein Hakenkreuz in einem weißen Kreis. Darunter befindet sich der Schriftzug „The missionaris present“:

Dem Computerspiel ist ein Textteil vorangestellt. Auf mehreren Seiten und in ständiger Präsenz des als Hakenkreuzsymbol ausgebildeten Cursors, der vor dem dunklen Hintergrund des Bildschirms besonders gut zu erkennen ist, wird dem Spieler mitgeteilt:

„An das deutsche Jungvolk“

Wissenschaftliche Studien haben festgestellt, dass das miese Tuerkenpak die Deutsche Wirtschaft ruiniert da es viele wichtige Arbeitsplätze besetzt, wenn alle Parasiten dieses Landes vergast werden fördert dies die Deutsche Wirtschaft da dadurch die Arbeitslosenzahl sinken wuerde. Außerdem sind diese Bakterien ekelerregend unsauber und müßen deshalb radikal und systematisch vernichtet werden! Dieses Programm simuliert den freudigen Vorgang der Vernichtung.

- Weiter mit Return –

Nach Betätigung der Return-Taste erscheint der folgende Text:

„Heinrich Himmler spricht zu Ihnen:

Wie es den Russen geht, wie es dem Tuerken geht ist mir total gleichgueltig. Das was in den Voelkern an gutem Blut unserer Art da ist werden wir uns holen und wenn wir denen wenn notwendig die Kinder Rauben – und bei uns Großziehen. Ob die anderen Voelker in Wohlstand leben, ob sie verrecken, verhungern, das interessiert mich nur soweit als wir sie als Sklaven fuer unsere Kultur brauchen!

Es gehoert zu den Dingen die man leicht ausspricht, daß Tuerkische Volk wird ausgerottet! Ja sagt ihnen jeder Parteigenosse ganz klar, steht in unserem Programm drin: Tuerkenausrottung, machen wir, kleinigkeit!

Und dann kommen sie alle, all die 80 Millionen braven Deutschen, jeder hat seinen anständigen Türken, alle anderen sind Schweine“.

- Weiter mit Return –

Nach Betätigung der Return-Taste erscheint folgender Text:

„ Wir haben das moralische Recht, wir haben die Pflicht unserem Volk gegenüber das zu tun. Dieses Volk das uns umbringen wollte umzubringen! Wir haben aber nicht das Recht uns auch nur mit einer Mark, einer Zigarette, mit einer Uhr zu bereichern! Das haben wir nicht! Da werde ich niemals zusehen das auch nur eine kleine Faeulnisstelle bei uns eintritt und sich festsetzt. Insgesamt aber koennen wir sagen wir haben diese schwerste Aufgabe in Liebe zu unserem Volk getan und wir haben keinen Schaden in unserem Inneren, in unsere Seele!

Heinrich Himmler

Die Regeln der Ortographie werden in den Textpassagen des Spiels nur unvollständig beachtet. Hieraus läßt sich jedoch noch nicht schließen, daß die Urheber ihren Wohnsitz im Ausland haben.

- Weiter mit Return –

Nach Betätigung der Return-Taste wird der Spieler aufgefordert, seinen Namen einzugeben. Nach der Eingabe des Namens erscheint das erste Bild des eigentlichen Spiels mit der Überschrift „KZ-Manager made by the missionaries in 1988
„Game options“

- 1) ... Begin game
- 2) ... See Highscore
- 3) ... Info
- 4) ... Alten Spielstand laden
- 5) Your Mission“

Ab dieser Stelle verzweigt sich das Spiel nach dem Muster der Text-Adventures. Wählt der Spieler z. B. die Option Nr. 1 und damit den Beginn eines neuen Spiels, muß er einen aus drei Fragen bestehenden Qualifikationstest bewältigen. Nur bei einer „richtigen“ Beantwortung der fragen, d.h. der Herabwürdigung von Türken, kann der Spieler bis zum Einstiegsbild vordringen. Die Fragen und möglichen Antworten lauten:

1. „Wo findet man Türken?
 - 1) Auf weggeworfenen Parkbänken
 - 2) Unter Kanaldeckel
 - 3) In Mülltonnen (ganz unten)
 - 4) Im Puff
 - 5) Im Sozialamt
 - 6) Im KZ

Wähle Hitlerjunge:?

2. Woran erkennt man einen Türken?
 - 1) Am faulen Geruch (Kümmel)
 - 2) Am Aussehen (Lumpen)
 - 3) An der Wohnung (überfüllte Mülltonne)

- 4) Am Essen (Müll)
- 5) An ihren vielen Geld
- 6) An ihren schicken Kleidern

Wähle Hitlerjunge:

3. Welches lustiges, farbenfrohes Völkchen bastelt am Weihnachtsabend des Spielzeug für die brawen Kinderlein?
 - 1) Die sieben Zwerge
 - 2) Illegale Gastarbeiter

Wähle Hitlerjunge:

Sofern der Spieler die Fragen „falsch“ beantwortet erscheint der Text: „du bist ein Parasit oder ein Parasitenfreund und deshalb ab nach Buchenwald!“ Ohne weiteres Zutun des Spielers erscheint auf dem Bildschirm eine Graphik, die ein Gespenst mit einem Totenkopf und einer Sense in der Hand zeigt und mit dem Text unterlegt ist: „du bist kein reiner Deutscher!!! Ab nach Buchenwald!!!“

Sofern der Spieler die Prüffragen „richtig“ beantwortet, erscheint auf dem Bildschirm folgender Text:

„ Sie haben alle Fragen korrekt beantwortet und deshalb werden sie im KZ eingestellt. Ihre Aufgabe ist es alle Parasiten bis zum Kriegsende zu eliminieren (Türken). Sie beginnen im Jahr 1944 und sie haben genau 300 Tage Zeit um ihre Aufgabe zu erfüllen!!“

Die Missionaries wünschen Ihnen viel Glück auf das, das Gas ihnen nie ausgehe!!!!“

Das Einstiegsbild in das zentrale Wirtschaftsadventure hat folgenden Inhalt:

„KZ-Hilfsarbeiter (Name des Spielers)

Der 1. Tag

KZ-Manager made by the Missionaries in 1988

Türken 100 Gas 100 Reichsmark 21 000 Gaskammern 1
Was wollen Sie tun:

- | | |
|------------------------------|-------------------------|
| 1) Neue Gaskammern errichten | 6) Türken kaufen |
| 2) Gas kaufen | 7) Bilanz |
| 3) Türken vergasen | 8) Arbeitslager |
| 4) Verkaufsbüro | 9) Müllberg |
| 5) Zugende | 0) Spielstand speichern |

Ihr Befehl“

Die Wiedergabe der differenzierten Spiel-Phasen kann aufgrund des Umfanges nur auszugsweise erfolgen. Gibt der Spieler z. B. die Ziff. 1 ein, wird er wie folgt informiert:

„Eine Gaskammer kostet 15 000 Reichsmark. Sie können damit 300 Parasiten vergasen.
Wieviele wollen sie kaufen.“

Hat der Spieler den Befehl Nr. 3 eingegeben, wird ihm vom Programm mitgeteilt, wieviele Türken er „auf Lager“ hat und das er zur Vergasung eines Türken 2 Liter Gas benötigt. Das Spiel wird fortgesetzt durch Beantwortung der an den Spieler gerichteten Frage, wieviele Türken vergast werden sollen. Neue finanzielle Mittel kann sich der Spieler durch den Verkauf von Fußmatten, Chappi, Lampenschirmen und Goldzähnen verschaffen. Will der Spieler Türken kaufen, teilt ihm das Programm den im Verlaufe des Spiels sinkenden bzw. steigenden Preis für einen Türken mit.

Bei geschicktem „Wirtschaften“ kann der Spieler in der KZ-Hierarchie aufsteigen und sich seinen Aufstieg mit dem Befehl Nr. 5 bestätigen lassen. Eine solche Information sieht z. B. wie folgt aus:

„Sehr geehrter Herr (Name des Spielers). Man hat sie befördert. Nun sind sie Oberst der Waffen-SS. Das Führerhauptquartier wünscht ihnen weiterhin viel Erfolg!“

Im Anschluss an die Beförderungsmitteilung erscheint auf dem Bildschirm ein Bild des Führers und daneben ein großes Hakenkreuz. Nach Verschwinden dieses Bildes erscheint ein neues, welches offensichtlich eine Gaskammer darstellen soll. Auf dem Boden eines gekachelten Raumes liegt eine leblose Gestalt. Darunter befindet sich der Schriftzug: „Das Gas hat seine Wirkung getan und sie haben Deutschland von einigen Parasiten befreit“. In einer anderen Graphik sieht man einen SS-Offizier in einem Folterkeller. An der Wand hängt das Bild Hitlers und man sieht einen mit Ketten gefesselten und blutüberströmten Gefangenen.

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 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 anzusetzen. Medien in denen der Nationalsozialismus verharmlost wird, sind geeignet, Kinder und Jugendliche zu desorientieren, da die große Gefahr besteht, dass 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 § 130 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, 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.