

Pr. 200/87

Ad

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 2896 (V) vom 06.05.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 97 vom 26.05.1987

Antragsteller:

Antragsgegnerin:
Hersteller unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 02.04.1987 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren nach Paragraph 15a GjS am 06.05.1987 in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

Literatur:

Jugendwohlfahrt:

einstimmig entschieden:

"Hitler Diktator"
Computerspiel
Hersteller und Vertrieb unbekannt

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

3. Das hat beantragt,

das Computerspiel "Hitler Diktator"
in die Liste der jugendgefährdenden Schriften
aufzunehmen.

Zur Begründung des Indizierungsantrages führt das aus, das Spiel "Hitler Diktator" sei gewaltverherrlichend und wirke auf Jugendliche sozialethisch desorientierend. Um erfolgreicher Diktator zu werden, müsse der Spieler Entscheidungen treffen, die zum Tod von Menschen führten. Eine gewaltfreie Durchführung des Spiels sei nicht möglich. Besonders für gefährdete Kinder und Jugendliche erscheine das Erfolgskonzept: "Über Leichen gehen" äußerst problematisch.

Im Spiel werde das brutale Vorgehen der Nationalsozialisten während des Dritten Reiches verherrlicht. Hierbei würden z. B. Judenverfolgung, KZs, Kriege, Nazi-Gerichtsbarkeit, Ermordung von Zwangsarbeitern in das Spiel ohne jede Kritik eingebaut, ja sogar als Mittel erfolgreicher Politik benutzt. Durch die Glorifizierung des Führerkults und der nationalsozialistischen Ideologie werde Gewaltherrschaft als normale und legale Politik dargestellt. Dem gesamten Spiel liege eine Verfälschung der Geschichte in schlimmster Form zugrunde.

Das ... hat im Indizierungsantrag den Inhalt des Computerspiels zutreffend geschildert und einen Ausdruck der wichtigsten vom Computerprogramm generierten Standbilder diesem beigelegt.

4. Ein Beteiligter i. S. d. Paragraphen 12 GJS konnte nicht ermittelt werden.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den des verfahrensgegenständlichen Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben das Computerspiel "Hitler Diktator" gespielt. Die Beisitzer sind mit der Entscheidung in der vorliegenden Fassung einverstanden.

Gründe

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Hitler Diktator" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

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 i. S. d. Paragraphen 1 Abs. 3 GjS gespeichert.

7. 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 wieviel Heertruppen, SS-Truppen und Kriegsflotten 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, Portugal, 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, wieviel feindliche Divisionen sich in dem jeweiligen Gebiet befinden. Er kann dann entscheiden, ob er überhaupt und wenn ja, mit wieviel 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 wieviele der eigenen Divisionen in dem Kampf untergegangen sind. Bei einem Sieg wird weiter mitgeteilt wieviele Gefangene, wieviele Quadratmeter Land, wieviel Geld erbeutet wurden und mit wieviel 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 das 12 Prozent der Steuereintreiber von Juden ausgeraubt wurden, wird dem Spieler mitgeteilt, wieviel 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, wieviel 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, wieviel Prozent der Juden gefangen und in Gaskammern geworfen wurden.

Anschließend wird der Spieler aufgefordert, in Truppen, Bunker und KZ zu investieren. Dazu erscheint beispielsweise folgender Bildschirmausdruck:

STAATLICHE INVESTITIONEN:

Nr.	Zahl	Art	Preis (Mark)
1	2	Heerestruppen	10.000
2	1	SS-Truppen	20.000
3	2	Kriegsflotte	10.000 + 1.000 Heizjuden
4	1	Handelsflotte	5.000 + 2.000 Gefangene
5	1	gr. Bunker	10.000
6	1	gr. KZs	20.000
7 = Investitionen beendet.			

Kapital: 35.000 Mark

Gefangene: in Berlin 4627

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 Fels der Stein geworden, übergrünt Moosgeflecht,
Tausend, abertausend Jahre
Bluehe deutsches Vaterland, Oh 3. Reich!"

8. Das Computerspiel "Hitler Diktator" ist offenbar (Paragraph 15a GjS) geeignet, Kinder und Jugendliche "sozialethisch zu desorientieren", wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in Paragraph 1 Abs. 1 Satz 1 auszulegen ist. Für jeden Betrachter ist klar und zweifelsfrei einsichtig, daß "Hitler Diktator" nationalsozialistisches Gedankengut präsentiert und propagiert. Für die grundlegenden Wertvorstellungen des Hitlersystems, dessen Rassenlehre, Führung und Kriegsführung wird geworben (OVG Münster, Urteil vom 29.11.1966 Az.: II A 436/64, bestätigt durch BVerwGE 28,61) vgl. auch Entscheidung des BVerwG vom 03.03.1987 (1 c 39/84), BPS-Report Nr. 2/88, S. 5 ff.

Das Spiel huldigt dem nationalsozialistischen Führerprinzip. Gleich zu Beginn werden typisch nationalsozialistische Formeln "Heil Führer, Dir!" eingeblendet. Er wird als Diktator vorgestellt. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Führers. Ihm obliegt es, alle Entscheidungen ohne jede demokratische Legitimation zu treffen. Er entscheidet, welche Maßnahmen in der Finanz-, Außen- und Innenpolitik zu treffen sind, er befiehlt Angriffe, Steuererhöhungen, Arbeitsleistungen der Gefangenen und Judenvernichtungen. Seine diktatorische Herrschaft wird nirgends in Frage gestellt, sie wird vielmehr glorifiziert. Ein Führerkult wird betrieben, der "Herrscher des Deutschen Reichs" wird bereits im Standbild emporstilisiert. Es wird auf dem gleichen Bild als "hohe Wonne" gewertet, Diktator des Reichs zu sein.

Das jüdische Volk wird als minderwertig dargestellt, eine Untermenschenideologie wird vermittelt. Juden rauben die Steuereintreiber aus, sie dienen auf den Schiffen der Flotte als Heizer. Sie werden von der SS gefangengenommen und in Gaskammern geworfen, zu allem Überfluß muß man einen Teil des eigenen erwirtschafteten Kapitals für Investitionen in KZs ausgeben. Mit dieser Darstellung wird die nationalsozialistische Ideologie des Dritten Reich voll übernommen. Eine dem Menschenbild des Grundgesetzes widersprechende Rassenideologie wird subkutan dem Spieler eingeprägt. Juden sind nach dem Spielinhalt Menschen unterer Klassen.

Das Computerspiel "Hitler Diktator" übernimmt die Ideologie der Kriegsführung der Nationalsozialisten. Die ganze Welt muß von dem jeweiligen Diktator eingenommen werden. Der Spieler wird in eine Situation versetzt, in der er außer der Kriegsführung keine Entscheidungsalternativen hat. Er muß kämpfen, will er das Spiel gewinnen.

Angriffskriege werden vom Spieler gefordert. Der Spieler muß nicht sein Land verteidigen, sondern aggressiv das Dritte Reich ausdehnen, unschuldige Völker und fremde Gebiete vereinnahmen. Er drängt damit Kinder und Jugendliche in die Rolle eines Aggressors. Diese - vom Computerspiel "Hitler Diktator" vermittelte - Grundhaltung steht im Widerspruch zu der Wertung unserer Verfassung, die auf den Erhalt des Friedens ausgerichtet ist. In Art. 26 GG werden Handlungen als verfassungswidrig bezeichnet, die geeignet sind und in der Absicht vorgenommen werden, das friedliche Zusammenleben der Völker zu stören. Insbesondere ist die Führung eines Angriffskrieges durch diese Vorschrift untersagt. Die Paragraphen 80 und 80a StGB stellen letzteres sogar unter Strafe. Die Propagierung des Angriffskrieges in dem verfahrensgegenständlichen Computerspiel ist geeignet, bei Kindern und Jugendlichen eine gegenteilige Werthaltung zu entwickeln. Das Spiel läßt besorgen, das Kinder und Jugendliche derartige Verhaltensmuster akzeptieren.

9. Ausnahmetatbestände i. S. v. Paragraph 1 Abs. 2 GJS kamen nicht in Betracht. Insbesondere kann von der Indizierung nicht deshalb abgesehen werden, allein wegen eines politischen oder weltanschaulichen Inhalts von "Hitler Diktator". Die Klausel des Paragraphen 1 Abs. 2 Nr. 1 GJS kann nämlich nicht für eine vom Grundgesetz mißbilligte politische Tendenz in Anspruch genommen werden (BVerGE 23,112, zuletzt bestätigt durch Urteil vom 03.03.1987 (Az.: 1 C 39,84), BPS-Report Nr. 2/88, S. 5 ff.
10. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen dem hohen Maß an Jugendgefährdung aus, das von dem Computerspiel "Hitler Diktator" ausgeht.

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung kann innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle beim Verwaltungsgericht in 5000 Köln, Appellhofplatz, Anfechtungsklage erhoben werden. Die vorherige Einlegung eines Widerspruchs entfällt. Die Klage hat keine aufschiebende Wirkung. Sie ist gegen den Bund, vertreten durch die Bundesprüfstelle, zu richten (Paragraphen 20 GJS, 42 VwGO).

Außerdem können Sie innerhalb eines Monats ab Zustellung bei der Bundesprüfstelle Antrag auf Entscheidung durch das 12er-Gremium stellen (Paragraph 15a Abs. 4 GjS).

