

Pr. 378/88

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3360 (V) vom 07.09.1988
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 184 vom 30.09.1988

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:
Hersteller unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am
09.08.1988 eingegangenen Antrag am 07.09.1988 gemäß § 15a GjS im ver-
einfachten Verfahren in der Besetzung mit:

Stellvertr. Vorsitzender:

Literatur:

Jugendwohlfahrt:

einstimmig entschieden:

"Ariertest"
Computerspiel
Hersteller unbekannt

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Gründe

1. Das Computerspiel "Ariertest" ist auf einer 5 1/4 Zoll Diskette, lauffähig auf dem Computersystem Commodore VC 64 gespeichert. Die Diskette hat keinen Copierschutz; sie kann beliebig vervielfältigt und verbreitet werden.

2. Das hat beantragt,
das Computerspiel "Ariertest" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das führt zum Inhalt des Spielprogrammes aus, es gehe darum, per Frage und Antwort zu ermitteln, über welch hohen (oder niedrigeren) Grad von "Ariertum" der Spieler verfüge. Gefragt werde unter anderem nach Haar- und Hautfarbe, Abstammung, Gesinnung bzw. "Deutschtum" und Judenhaß. Entsprechend der Antworten gebe der Computer eine hohe oder niedrigere Punktzahl. Bei sehr niedriger Punktzahl werde man als "Jude" oder "Mischling" eingestuft und dürfe dann wählen, auf welch sadistisch-grausame Art man getötet werden wolle: im KZ, an der Ostfront (wobei hier für jeden abgeschossenen Feind eine "Preisliste" gezeigt werde: je nach militärischem Rang des getöteten feindlichen Soldaten sei die Prämie höher oder niedriger), usw. Das ganze Spiel hindurch zögen sich extrem antisemitische und faschistische Kommentare und nationalsozialistische Symbole. Das Spiel sei insgesamt in beispielloser Art darauf angelegt, nationalsozialistische Ideologien zu verherrlichen, zum Rassenhaß aufzustacheln und Völkermord gutzuheißen.

3. Ein Verfahrensbeteiligter im Sinne von § 12 GJS konnte nicht ermittelt werden.
4. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und des Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben "Ariertest" persönlich gespielt. Beisitzer und Vorsitzender verständigten sich über den jugendgefährdenden Inhalt des "Ariertest". Die Beisitzer sind mit der Entscheidung in der vorliegenden Fassung einverstanden.
5. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Ariertest" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen. Computerspiele sind Schriften im Sinne des GJS. Das auf der Diskette enthaltene Programm erzeugt Bild- und Tondarstellungen i. S. v. § 1 Abs. 3 GJS. Für den Schriftenbegriff ist es unerheblich, ob die Wahrnehmung der auf der Diskette gespeicherten Bildinformationen unmittelbar oder nur durch den Einsatz technischer Hilfsmittel, z. B. Telefon, Videorecorder, Bildschirm möglich ist. Wie bei einem Videofilm werden bei einem Computerspiel von dem jeweiligen Datenträger die Bild- und Toninformationen durch Eingabegeräte in den Rechner eingelesen und auf den Monitor projiziert bzw. an den Lautsprecher vermittelt. Wie bei Videofilmen ist daher auch eine Zuständigkeit der Bundesprüfstelle gegeben (vgl. für Videofilme VG Köln, Urteil vom 11. März 1986, 17 K 4052/85). Auch sind die Rechtsfolgen der §§ 3-5 GJS ohne weiteres auf Computerspiele anwendbar. "Ariertest" wird als Datendiskette und damit als körperlicher Gegenstand vertrieben (vgl. VG Köln, Urteil vom 14.10.1986, 17 K 3157/86). Schließlich läßt sich auch aus der Zusammensetzung des Prüfungsausschusses keine Unzuständigkeit für Computerspiele herleiten.

6. Der "Ariertest" will herausfinden, ob die Testperson Arier, Halb-
arier, 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 Pro-
grammteil 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" er-
scheint 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 das 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. Be-
stimmte Namenssilben bringen dem Spieler negative Arierpunkte ein.
Verdächtige Namenssilben sind:

TAL, ZZI, TOU, THAL, BERG, STEIN, TALER, ROSEN, EI-
SEN, 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 Arier-
punkte im Bereich zwischen -10 und -20, sind die "Personalien ver-
dächtig". Hat der Spieler mehr als 20 negative Arierpunkte nach
Abfrage des Namens, sind seine "Personalien sehr verdächtig".

Fragenteil

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

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 HOCHOEFFEN + 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 dieser entsprechenden
Note. Zugleich wird der Rang dem Spieler angegeben. Den Noten ent-
spricht 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 AUSGEROT-
TET". 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 BE-
EINFLUSSEN 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 SEI-
NEM 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-OBERSTURMBANDFÜHRER STEHT NUN NICHTS MEHR IM WEGE, NACHDEM SICH DURCH DIE LETZTE FRAGE AUCH DIE JUDEN, DIE ES VERSTANDEN, SICH ALS ARIER AUSZUGEBEN, ALS SOLCHE ZU ERKENNEN GABEN!

FALLS DU DICH BEWAHRST, 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 ZUSAMMENHAELT
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 STAATSANGEHÖRIGKEIT 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 FÜR DEN
FOLGENDEN WEITERTRANSPORT SORGEN.

JUDEN UND SLAVEN:	NACH AUSSCHWITZ
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 ARBE-
IT!! 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 DEI-
NEN FREUNDEN, DEN JUDEN. ALLES KLAR?
(J/N)

Antwortet der Spieler auf die Frage "Instruktionen verstanden?" mit
nein (N), fährt das Programm mit dem 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 Me-
lodie 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, SOLAN-
GE IN DEN AKTEN RUMZUWUEHLEN, BIS WIR
EINE VOLLJUEDISCHE ABSTAMMUNG GEFUNDEN

HABEN ODER
ZWEITENS: DU WIRST, ZUSAMMEN MIT ANDEREN
INVIDUEN DEINES RANGES AN DIE OSTFRONT
GESCHICKT, UM TATKRÄFTIG 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 BESTIMMT DER
SOHN EINES JUEDISCHEN ZUHAEALTERS BIST,
DER IN IRGEND EINER HEILIGEN SABBATNACHT
VOR LANGER, LANGER ZEIT MIT EINER JUEDI-
SCHEN BILLIGHURE AUS DEM NAECHSTBESTEN
HERTIE-KAUFHAUS (DIE HEISSESTE ADRESSE
FUER JUDEN MIT LIEBESKUMMER) GEVOEGELT
HAT, KANNST DU DICH DENNOCH ALS DEUT-
SCHER BEWAEHREN, DENN SELBST AM JUDEN-
TUM 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 AUSSCHWITZ,
TREBLINKA ODER MAJDANEK ZU GESICHT,
RUHMREICHE ORTE IN DER GESCHICHTE DES
DEUTSCHEN REICHES.

NACH DEINER ANKUNFT IN RUSSLAND WIRD MAN
DICH ZUERST IN EIN AUSBILDUNGSLAGER
BRINGEN, WO MAN DIR DIE KUNST DES KOM-
MUNISTENABMURKSSENS 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-
ANZIERUNG DER KOMMUNISTENAUSROTTUNG IST
DURCH SPENDEN AUS DER DEUTSCHEN INDU-
STRIE (Z.B. DAIMLER-BENZ) GESICHERT

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

IM EINZELNEN WIRD DEIN SOLD FOLGENDERMA-
SEN 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 UND
FUER STALIN PERSOENLICH 20000 RM
BAR AUF DIE HAND. NA, IST DAS KEIN ANGE-
BOT? (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 ZWEI-
FELSFALLE 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 HEU-
TE, 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 UEBER-
BERLEGEN, 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 SO-
VIEL KNOBLAUCH UND WASCH DICH MAL WIE-
DER)-, BLEIBT UNS NICHTS ANDERES UEBRIG,
ALS DICH IM SANITAREN BEREICH EINZUSET-
ZEN, SOZUSAGEN ALS SANITAERREINIGER FUER
BAD UND WC DER DEUTSCHEN SOLDATEN.

SELBSTVERSTAENDLICH KOENNEN WIR DIR KEI-

NERLEI ARBEITSWERKZEUG ZUR VERFUEGUNG
STELLEN, DENN IHR STINKENDEN KANAKEN
MUESST DOCH ALLES, WAS IHR ZWISCHEN EUE-
RE DRECKIGEN FINGER BEKOMMT, KAPUTTMA-
CHEN. IM KLARTEXT BEDEUTET DAS, DASS DIR
ALSO NICHTS ANDERES UEBRIGBLEIBT, ALS
DIE SCHEISSHAEUSER ENTWEDER IN HANDAR-
BEIT ZU SAEUBERN ODER DIE DEUTSCHE QUA-
LITAETSSCHEISSE AUSZUSCHLECKEN, WAS
EUCH PERVERSEN JUDEN SICHERLICH KEINE
GROESSEREN PROBLEME BEREITET, DA IHR JA
SCHON IM DRECK AUFGEWACHSEN SEID.
ZWEITE MOEGlichkeit: DU WIRST AUS DEINEM
JETZIGEN BERUF SOFORT ENTLASSEN UND BE-
KOMMST DIE FUER JUDEN SICHERLICH EHREN-
VOLLE AUFGABE, AB SOFORT DEN MUELL DES
DEUTSCHEN VOLKES ZU BESEITIGEN, SOZUSA-
GEN EINE FMA (FREIWILLIGE MUELL-ABFUHR).

DIE SICH DARAUSS ERGEBENDE KONSEQUENZ -
ALS FREIWILLIGER ERHAELST DU NATUERLICH
KEINEN LOHN - BESTEHT DARIN, DASS DU
DICH UND DEINE JUEDISCHE BILLIGHURE MIT
IHREN ZWANZIG BASTARDEN VON DEM ERNAEH-
REN MUSST, WAS DU IM DEUTSCHEN MUELL
FINDEST. DAS SCHLECHTESTE IST FUER EUCH
JUDEN GERADE SCHLECHT GENUG!!!

ODER DU WAHLST 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 GEHTST 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 JUDENSTERN Schild BETRITTSST, IN
DEM DEINE JUEDISCHEN FREUNDE (DIE HOFF-
NUNGSLOSEN FAELLE) EINE KAFFEFAHRT NACH
AUSSCHWITZ UNTERNEHMEN!

TOD ALLEN JUDEN !!!

Wählt der Spieler die zweite Antwortmöglichkeit, erscheint der fol-
gende Fluch:

IM DRECK SOLLST DU VERFAULEN, VERLUCHTE
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 AUSSCHWIT-
ZEN WIRST, UND ZWAR BEIM BAU DER DOR-
TIGEN 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-WOCHEN 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 VERDIENST. 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.

7. Das Computerspiel "Ariertest" ist offenbar (§ 15a GjS) geeignet, Kinder und Jugendliche "sozialethisch zu desorientieren", wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS auszulegen ist. Für jeden Betrachter ist dies klar und zweifelsfrei einsichtig, weil der "Ariertest" 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 die Entscheidung des BVerwG vom 03.03.1987 (1 C 39/84), veröffentlicht im BPS-Report Nr. 2/87, S. 5 ff. Der Ariertest ist darüber hinaus offensichtlich sittlich schwer jugendgefährdend, weil er zum Rassenhaß aufstachelt, § 6 Nr. 1 GjS i.V.m. § 131 StGB, und zugleich Volksverhetzung betreibt, § 130 StGB.

Nationalsozialistisches Gedankengut wird im "Ariertest" propagiert. Schon der Titel "Ariertest" weist daraufhin, daß die Gruppe der "Arier" die einzig gute ist. Kultur und Zivilisation sind an das Ariertum gebunden. Alle anderen Rassen und Volksstämme müssen sich dieser unterordnen. Rassenhaß wird gegen andere Volksgruppen verbreitet. Zu Völkermord wird aufgerufen: Juden, Kommunisten und andere Gruppen sind zu mißhandeln und umzubringen. Die Tötung von Kommunisten wird mit Geld belohnt. Ein Führerkult wird betrieben, Hitler ist nach dem Programminhalt der große Führer des Großdeutschen Reiches. Die Kenntnis seines Geburtstages wird positiv bewertet. Dessen "Mein Kampf" wird als Meisterwerk bezeichnet. Aus diesem wird zitiert. Die NSDAP wird positiv bewertet.

Das Programm "Ariertest" stachelt zu Rassenhaß auf. Der Test hat vor allem die jüdische Volksgruppe im Visier. Nach diesem sind Juden der größte Feind, unser Unglück und an allem Schuld. Mit der Vorgabe "das jüdische Volk wird ausgerottet" wird "Mein Kampf" zitiert. Juden müssen kastriert werden und gehören ins KZ. Die "verfluchte Judensau soll im Dreck verfaulen". Juden "stinken" nach Knoblauch.

Als minderwertige Rassen werden ebenfalls eingestuft: Slaven, Türken, Bibelforscher, Asoziale, Kriminelle, Schwule und Kommunisten.

Diese Art der Darstellung ist geeignet, eine feindselige Haltung gegenüber den betroffenen Bevölkerungsteilen hervorzurufen oder zu verstärken.

Zugleich betreibt das Programm massive Volksverhetzung. Die angesprochenen Volksgruppen sind minderstwertig. Juden sind sogar auszurotten, nachdem ihre Arbeitskraft in den Dienst der Nationalsozialisten gestellt worden ist. Die angesprochenen Gruppen werden wie Freiwillig beschrieben und eingeordnet.

Es kann keinem Zweifel unterliegen, daß der "Ariertest" der im Grundgesetz verankerten freiheitlich demokratischen Rechtsstaatlichkeit und dem dort festgelegtem Menschenbild, dem des mit Menschenwürde ausgestatteten Individuums widerspricht. Es ist daraufgelegt, extremistische Werthaltungen dem Rezipienten näher zubringen.

8. Ausnahmetatbestände nach § 1 Abs. 2 GjS und ein Fall geringer Bedeutung kommen bei Vorliegen der Voraussetzungen des § 6 GjS nicht in Betracht.

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).