



Entscheidung Nr. 3595(V) vom 07.07.1989
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 140 vom 29.07.1989

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf die am 27.06.89 und 28.06.89 eingegangenen Indizierungsanträge im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS am 07.07.1989 in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

Literatur:

Jugendwohlfahrt:

E

einstimmig beschlossen:

"KZ-Manager"
Computerspiel

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

Sachverhalt

Das Computerspiel "KZ-Manager" ist auf einer 3 1/2 Zoll-Diskette, lauffähig u.a. auf dem Computersystem Commodore Amiga 500, gespeichert. Die Diskette hat keinen Kopierschutz; das gespeicherte Programm kann beliebig vervielfältigt werden. Die Verbreitung erfolgt nicht im offiziellen Handel, sondern über Raubkopien.

Bei dem Computerspiel "KZ-Manager" handelt es sich um ein sogenanntes Wirtschaftssimulationsspiel. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, möglichst viele Türken zu vergasen. Diesen "Erfolg" und den Aufstieg vom Hilfsarbeiter zum KZ-Manager kann der Spieler nur erreichen, indem er auf ein ausgewogenes Verhältnis zwischen arbeitenden und zu vergasenden Türken achtet und die notwendigen wirtschaftlichen Dispositionen, wie z.B. den Kauf von Gas, vornimmt. Das Spiel wird mit Text- oder Buchstabeneingaben über die Tastatur und die sog. "Maus" gesteuert.

und das haben beantragt, das Computerspiel "KZ-Manager" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das hat in seinem Antrag vom 07.10.1988/27.06.1989 den Inhalt des Computerspiels zutreffend wiedergegeben und die beantragte Indizierung unter anderem wie folgt begründet:

"Es ist davon auszugehen, das dieses Programm aus dem direkten Umfeld neofaschistischer Aktivisten stammt. Es ist das bisher aufwendigste und abstoßendste Programm dieser extremistischen Bewegung. Die graphischen Möglichkeiten des Commodore Amiga werden in bisher nicht gekannter Weise ausgenutzt, wie die verwendeten Bilder zeigen. Man muß befürchten, daß das Programm nur den Anfang einer Entwicklung darstellt, die das Ziel hat, neofaschistische Programme und damit auch Ideologien über den schwarzen Markt weitest zu verbreiten. Verbindungen der Programmierer werden im Titelbild deutlich, wo die Freunde von der NPD begrüßt werden und wo der Spieler aufgefordert wird, das Programm weiter zu verbreiten."

Das hat seinem Indizierungsantrag vom 21.06.1989/28.06.1989 ebenfalls eine ausführliche Inhaltsangabe beigegeben und zur Begründung unter anderem ausgeführt:

11halt "Das hält das vorgenannte Computerprogramm im höchsten Maße für jugendgefährdend. Das Programm hetzt in völkerdiskriminierender Weise gegen Mitbürger und fordert zu genozidem Handeln auf. Jugendliche werden mit dem menschenverachtenden Gedankengut infiltriert, welches Millionen Menschenleben zu verantworten hat. Diese in spielerischer Weise indozierten Denk- und Handlungsstrukturen können besonders bei gefährdeten Jugendlichen verrohende Auswirkungen zeitigen. Aufgrund seiner Sozial-schädlichkeit und Gewalthaltigkeitschädigt das Spiel die positive und soziale Entwicklung von Kindern und Jugendlichen in hohem Maße. Das Programm erzeugt soziale Desorientierung und führt darüberhinaus in vorbarbarische Denkmuster zurück."

Die Adresse der Urheber des Computerspiels, die sich selber "The Missionaris" nennen, konnte 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 Prüfungsausschusses haben "KZ-Manager" persönlich gespielt und sind mit der Entscheidung sowie der Entscheidungsbegründung in vorliegender Form einverstanden.

G r ü n d e

Die Indizierungsanträge des ... und des ... sind begründet. Das Computerspiel "KZ-Manager" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Computerspiele sind Schriften im Sinne des GjS. Das auf der Datendiskette enthaltene Programm erzeugt Bild- und Tondarstellungen im Sinne von § 1 Abs. 3 GjS. Für den Schriftenbegriff ist es unerheblich, ob die Wahrnehmung der auf der Diskette gespeicherten Ton- und Bildinformationen unmittelbar oder nur durch den Einsatz technischer Hilfsmittel, z. B. Telefon, Videorecorder oder Bildschirm, möglich ist. Bei einem Computerspiel werden wie bei einem Videofilm von dem jeweiligen Datenträger die Bild- und Toninformationen durch Eingabegeräte in den Rechner eingelesen und auf den Monitor projiziert bzw. an dessen Lautsprecher vermittelt. Auch sind die Rechtsfolgen der § 3 - 5 GjS ohne weiteres auf Computerspiele anwendbar. Die Zuständigkeit der Bundesprüfstelle ist daher gegeben (vgl. Urteil VG Köln, Urteil vom 14.10.1986, Az.: 17 K 3157/86).

Das Computerspiel "KZ-Manager" ist offenbar (§ 15a GjS) geeignet, Kinder und Jugendliche sozialistisch zu desorientieren, wie der Begriff "sittlich zu gefährden" im § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS auszulegen ist. Für jeden Betrachter ist zweifelsfrei erkennbar, daß das Computerspiel nationalsozialistisches Gedankengut - insbesondere die Rassenlehre des Nationalsozialismus - präsentiert und propagiert. Die Werbung für grundlegende Wertvorstellungen des Hitlersystems erfüllt den Tatbestand der NS - Verherrlichung (vgl. OVG Münster, Urteil vom 29.11.1966, Az.: II A 436/64, bestätigt durch BVerwGE 28,61).

Das Computerspiel "KZ-Manager" ist darüberhinaus offensichtlich sittlich schwer jugendgefährdend, weil es zum Rassenhaß aufstachelt (§ 6 Nr. 1 GjS in Verbindung mit § 131 StGB).

Nachdem der Inhalt der Diskette in den Arbeitsspeicher des Computers geladen worden ist, erscheint in der linken oberen Ecke des Bildschirms ein Hakenkreuzsymbol 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 greeting 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 gleichgültig. 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 Orthographie werden in den Testpassagen 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
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 das 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.

Das Computerspiel "KZ-Manager" stachelt zum Rassenhaß auf, weil es darauf gerichtet ist, Haßgefühle gegen andere Menschen ohne Ansehen ihrer Person allein deshalb zu wecken, weil sie einer bestimmten Rasse angehören (vgl. BGH NSTZ 81,258). Zielgruppe der Agitation des Spiels sind Türken. Jeder Angehörige türkischer Nationalität bzw. Rasse wird alleine aufgrund dieser Tatsache in seiner Menschenwürde verletzt. Die Herabwürdigung findet ihren Niederschlag in Bezeichnungen wie "Müll" und "Parasiten". Als Konsequenz der den Türken zugeschriebenen Eigenschaft als unwürdige Schädlinge wird dem Spieler deren Vernichtung zur Aufgabe gestellt. Die erfolgreiche Massentötung von Türken wird durch Belobigungen und Beförderungen belohnt und damit gerechtfertigt.

Durch die detaillierte und differenzierte Simulation des Vernichtungsprozesses, welche den Spieler z.B. zwingt ausreichend Gas zu kaufen und ein ausgewogenes Verhältnis zwischen arbeitenden Türken und zu vergasenden Türken herzustellen, muß der Spieler den Vorgang der massenhaften Vernichtung menschlichen Lebens sich nicht nur ständig vergegenwärtigen, sondern aktiv vorantreiben. Nur dadurch hat er die Möglichkeit, das Spiel "erfolgreich" zu bewältigen, d.h. entsprechend den erzielten Vergasungserfolgen in der KZ-Hierarchie aufzusteigen.

Aufgrund der Gestaltung des Spiels ist es nicht möglich, es lediglich zum Zweck der Unterhaltung, d.h. unabhängig von seinem Aussagegehalt, zu spielen. Der Benutzer wird direkt und indirekt gezwungen, die den Rassenhaß tragenden Aussagen zu bejahen. Nur eine im diesen Sinne "richtige" Beantwortung der Eingangsfragen ermöglicht es dem Spieler, zu dem eigentlichen Spiel vorzudringen. Er ist daher genötigt, sich in die Gedankenwelt der Hersteller des Spiels hineinzuversetzen. Auch im weiteren Verlauf des Spiels wird der Spieler durch Lob und Tadel bzw. durch den erzielten Spielerfolg dazu angeleitet, rassenhetzerische Aussagen als richtig bzw. zumindest als harmlos zu akzeptieren. Das Bayerische Landesjugendamt hat in seinem Indizierungsantrag zutreffend auf die Gefahr hingewiesen, die der spielerische Umgang mit dem menschenverachtenden Gedankengut besonders bei gefährdeten Jugendlichen haben kann. Ihnen fehlt aufgrund ihres mangelnden Wissens über die historischen Hintergründe und die Wirkungsweise der auf Emotionen aufbauenden Rassenhetze die Möglichkeit, sich mit dem Spielinhalt von "KZ-Manager" kritisch auseinanderzusetzen.

In Verbindung mit der Aufstachelung zum Rassenhaß propagiert das Computerspiel nationalsozialistisches Gedankengut. Die sog. "Endlösung" der Judenfrage, die ein wesentlicher Bestandteil der verbrecherischen NS-Ideologie war, stellt das Vorbild für die von dem Programm empfohlene "Türenausrottung" dar. Als Zitate von Heinrich Himmler kenntlich gemachte Textpassagen rechtfertigen den "freudigen Vorgang" der Vernichtung von Türken. Da der Massenmord an mißliebigen Minderheiten die Grundaussage des NS-Propagandamaterials ist, auf das Bezug genommen wird, sind die Namen der betroffenen Opfer (Juden, Türken etc.) beliebig austauschbar.

Der Aussagegehalt des Spiels ist aufbereitet als eines der üblichen Wirtschafts-Adventures und findet durch die Einkleidung in ein Computerspiel Zugang zu Kindern und Jugendlichen, wobei es deren Neugierde und Spieltrieb nutzt. Anreizend auf Kinder und Jugendliche wirkt auch die graphische Gestaltung der Bilder, bei denen, worauf auch das Jugendamt der Stadt Köln zutreffend verweist, die technischen Möglichkeiten des Commodore Amiga in bisher nicht gekannter Weise genutzt werden.

Die besondere Gefährdung von Kindern und Jugendlichen durch das Computerspiel "KZ-Manager" ergibt sich auch aus der Art der Verbreitung. Das Programm wird nicht im offiziellen Handel vertrieben, sondern über Raubkopien verbreitet, erfahrungsgemäß vorzugsweise auf Schulhöfen. Dadurch wird deutlich, daß die Urheber keine kommerziellen Interessen verfolgen, sondern neofaschistisches Gedankengut an Kinder und Jugendliche als Zielgruppe vermitteln wollen. Der Spieler wird zudem aufgefordert, das Programm weiter zu verbreiten. Um der angestrebten Verbreitung entgegenzutreten ist es erforderlich, das Computerspiel "KZ-Manager" den Beschränkungen der § 3 - 5 GjS zu unterwerfen.

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 1, 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 (§§ 20 GjS, 42 VwGO). Außerdem können Sie innerhalb eines Monats ab Zustellung bei der Bundesprüfstelle Antrag auf Entscheidung durch das 12er-Gremium stellen (§ 15a Abs. 4 GjS).