

Pr. 165/89

Bundesprüfstelle für  
jugendgefährdende Schriften

---

Entscheidung Nr. 3598 (V) vom 12.07.1989  
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 140 vom 29.07.1989

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:  
Hersteller unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 30.05.1989 eingegangenen Indizierungsantrag am 12.07.1989 gemäß § 15a Abs. 1 GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

Literatur:

Jugendwohlfahrt:

einstimmig beschlossen:

"Türken-Spiel"  
Computerspiel  
Hersteller unbekannt

wird in die Liste der  
jugendgefährdenden Schriften  
eingetragen.

## S a c h v e r h a l t

Das Computerprogramm "Türken-Spiel" liegt in einer Diskettenversion für den Computer Commodore C 64 vor und wird mit der Tastatur des Rechners bedient. Der Hersteller des Spieles ist unbekannt, ein anderer Verfahrensbeteiligter konnte nicht ermittelt werden.

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 beantragt die Indizierung des Computerspiels und begründet seinen Antrag damit, daß das Computerspiel zum Rassenhaß anreizt.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsache und des Computerspiels die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen. Die Mitglieder des 3er-Gremiums haben die Entscheidung sowie die Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung gebilligt.

## G r ü n d e

Das Computerspiel "Türken-Spiel" war antragsgemäß zu indizieren.

Sein Inhalt ist offenbar geeignet (§ 15a I GjS), Kinder und Jugendliche sozial-ethisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle sowie höchstrichterlicher Rechtsprechung 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. BVerwGE 28, S. 61).

Das Computerspiel "Türken-Spiel" ist nicht nur jugendgefährdend i.S.d. § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS, sondern darüber hinaus offensichtlich sittlich schwer jugendgefährdend i.S.d. § 6 Nr. 1 GjS i.V.m. § 131 Abs. 1 StGB (Aufstachelung zum Rassenhaß).

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 zuwenig 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:         | 25                 |

Nunmehr wird der Spieler zu jedem einzelnen Programmpunkt befragt. Er muß Angaben dazu machen, wieviel Land er kaufen möchte, wieviele Gaskammern er errichten möchte, wieviele Verbrennungsanlagen er errichten möchte, wieviele Gasflaschen er kaufen will, wieviele Züge er kaufen will, wieviele Arbeiter er einstellen will, wieviele Türken er kaufen will, wieviele Türken er vergasen will, wieviele Leichen er verbrennen will, wieviele 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 vergasten 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 gut 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 detaillierte 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 vorantreiben. 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 menschenverachtendem 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 auseinander setzen können.

In Verbindung mit der Aufstachelung 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 Kinder und Jugendlichen, wobei es deren Neugierde und Spieltrieb nutzt.

Ausnahmetatbestände nach § 1 Abs. 2 GjS liegen nicht vor.

Ein Fall von geringer Bedeutung gemäß § 2 GjS konnte wegen vorliegen der Voraussetzungen des § 6 Nr. 1 GjS, § 131 StGB nicht angenommen werden.

#### 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 (§§ 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).

