

Pr. 27/89

Bundesprüfstelle für
jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3829 (V) vom 02.05.1990
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 100 vom 31.05.1990

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:
Hersteller unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 24.01.1989 eingegangenen Indizierungsantrag am 02.05.1990 gemäß § 15a GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

Literatur:

Jugendwohlfahrt:

einstimmig beschlossen:

"Proud to be German"
Computerspiel
Hersteller unbekannt

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
eingetragen.

Sachverhalt

Das Computerspiel "Proud to be German" ist auf einer 5 1/4 Zoll Diskette, lauffähig auf dem Computersystem Commodore VC 64, gespeichert. Die Diskette hat keinen Kopierschutz; sie kann beliebig vervielfältigt und verbreitet werden. Ein Hersteller bzw. Vertreiber des Computerprogramms konnte nicht ermittelt werden. Auf der Diskette ist als Urheber des Computerspiels lediglich die Abkürzung TCM & MAW angegeben.

Das hat am 23.01./24.01.1989 beantragt, das Computerspiel "Proud to be German" zu indizieren, da es zum Rassenhaß anreize.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfkakte und auf den des Computerspiels, die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben das Computerspiel "Proud to be German" persönlich gespielt. Sie sind mit der Entscheidung sowie mit der Entscheidungsbegründung in vorliegender Fassung einverstanden.

Gründe

Das Computerspiel "Proud to be German" war auf Antrag des in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen. Es ist offenbar (§ 15a GjS) geeignet, Kinder und Jugendliche sozial-ethisch zu desorientieren, wie das Merkmal "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach höchstrichterlich bestätigter Spruchpraxis der Bundesprüfstelle auszulegen ist (vgl. BVerwGE 39,197). Für den unbefangenen Betrachter wird zweifelsfrei klar, daß der Inhalt des Computerspiels gemäß § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS zum Rassenhaß anreizt.

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 Bildinformationen unmittelbar oder nur durch den Einsatz technischer Hilfsmittel, z.B. Telefon, Videorekorder oder 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. Darüber hinaus sind die Rechtsfolgen der §§ 3-5 GjS auf Computerspiele anwendbar.

Das Computerspiel enthält in seinem ersten Teil im wesentlichen Texteinblendungen, die als Botschaften eines "Dr. Martens" gekennzeichnet sind. In den Mitteilungen werden Türken, Neger und Emigranten herabgewürdigt und diskriminiert. In der Einleitung des Spiels muß der Spieler ausdrücklich bekennen, daß er Kommunisten haßt. Ohne eine Bejahung dieser Frage kann das Spiel nicht fortgesetzt werden.

Nach einem ersten Spielabschnitt wird noch ein zweiter Teil des Computerspiels. Trotz Drücken der entsprechenden Funktionstaste war es jedoch nicht möglich, das Spiel fortzusetzen. Es konnte nicht festgestellt werden, ob das Computerspiel tatsächlich noch einen zweiten Teil hat oder aber ob die der BPS vorliegende Diskette lediglich defekt ist.

Nach Drücken der Starttaste erscheint unter der Überschrift TCM MAW der Titel des Computerspiels: "Proud to be German". Dann erscheint in englischer Sprache der folgende Text: "Ladies and Gentlemen! TCM & MAW are proud to present you a masterpiece for our lovely West-Germany! But first of all, there is one little question, you have to answer truly: Do ya hate communists (y/n)?"

Die deutsche Übersetzung lautet sinngemäß wie folgt: "Sehr geehrte Damen und Herren! TCM & MAW sind stolz, Ihnen ein neues Meisterwerk für unser liebliches West-Germany präsentieren zu können! Aber zunächst einmal beantworten Sie bitte wahrheitsgemäß eine kleine Frage: Hassen Sie Kommunisten (y/n)?"

Sofern der Spieler ein "n" für "No" eingibt, wird das Spiel abgebrochen und gelöscht, d.h. für eine eventuell beabsichtigte Fortsetzung muß es vollständig neu von der Diskette in den Speicher des Computers geladen werden. Lautet die Antwort des Spielers "y" für "Yes", kann er das Spiel fortsetzen und es wird ihm viel Spaß gewünscht.

Anschließend erscheinen auf dem Monitor zwei blinzelnde Augen, die sich, akustisch mit dem Geräusch von Marschritten unterlegt, zur rechten Seite des Monitors bewegen. Dann wird ein grobschlächtiger und durch die Gesichtszüge als Angehöriger der slavischen Rasse gekennzeichnete Mann sichtbar. Die Buchstabenkombination "CCCP" auf seiner Brust weist ihn als einen Kommunisten aus. Dann ertönt ein Schuß und der Kopf des Mannes zerplatzt. Das Opfer stößt einen Schmerzensschrei aus.

Auf dem nächsten Bild stehen fünf namentlich gekennzeichnete Personen (Dr. Martens, B.I.T., TOS, TRON und Siyway) unter einer deutschen Nationalflagge. Eine der Personen trägt einen Kampfanzug; eine andere hat ein deutlich erkennbares Hakenkreuz auf der Brust. Die Personen bewegen synchron die Lippen, so daß der Eindruck entsteht, sie würden das Deutschlandlied singen, mit dessen Melodie der weitere Verlauf des Computerspiels durchgehend unterlegt ist. Auf der linken Seite des Bildschirms wird gleichzeitig der Text der dritten Strophe der Deutschen Nationalhymne eingeblendet. Der Text ist in deutscher Sprache.

Es folgen einige Danksagungen in englischer Sprache an verschiedene Personen (Dr. Martens, Tron, "the great Snoopy"), die an der Herstellung des Computerspiels mitgewirkt haben sollen. Anschließend werden dem Spieler Botschaften ("messages") des "Dr. Martens" mitgeteilt:

- "To all of you, turkish suckers: Don't try to contact us again! Our hands became dirty, when we opened your shit letters!"
- hey, Michael Dukakis and the nigger-pig J. Jackson, fuck off! George Bush for president!"
- Stop all foreign immigrants coming to West-Germany!!! Discrimination - what else?
TCM - we watch you all over the world!"

Die Botschaften lassen sich sinngemäß wie folgt übersetzen:

- "An Euch alle, türkische Lutscher: Versucht nicht noch einmal, mit uns Kontakt aufzunehmen! Wir haben uns beim Öffnen eurer Scheißbriefe die Hände schmutzig gemacht."
- Hallo, Michael Dukakis und das Negerschwein J. Jackson, verpißt euch! George Bush for president!"
- Verhindert den weiteren Zustrom von ausländischen Immigranten nach West-Deutschland!!! Diskriminierung - was sonst?
TCM - wir überwachen dich auf der ganzen Welt!"

Das Computerspiel reizt entsprechend den zutreffenden Ausführungen des Antragstellers zum Rassenhaß an. Der Spieler muß, damit er zum eigentlichen Spielinhalt vordringen kann, ausdrücklich erklären, daß er Kommunisten haßt. Das sich an diese Frage anschließende Bild eines Kommunisten, dem der Kopf zerschossen wird, macht die Intensität des propagierten Rassenhasses deutlich. Nach der diesem Bild konkludent innewohnenden Aussage ist die Tötung der Kommunisten logischer Schlußpunkt des ihnen entgegenzubringenden Hasses.

Die jugendgefährdende Wirkung des Computerspiels beruht auch darauf, daß es

durch die Verwendung nationaler Symbole wie der Deutschlandflagge und der Nationalhymne suggeriert, der propagierte Rassenhaß und die ausdrücklich geforderte Diskriminierung von Ausländern stünden im nationalen Interesse aller Deutschen. Kinder und Jugendliche verfügen noch nicht über die erforderlichen geschichtlichen Kenntnisse und die Fähigkeit, sich mit den Botschaften und Inhalten des Computerspiels kritisch auseinanderzusetzen zu können. Es besteht die Gefahr, daß sie die schlagwortartig verkürzten Parolen und den mit ihnen ausdrücklich oder latent einhergehenden Rassenhaß unreflektiert in ihr Bewußtsein übernehmen.

Ausnahmetatbestände i.S.v. § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich. Nach Überzeugung des Entscheidungsgremiums dient das Computerspiel ausschließlich propagandistischen Zwecken. Ansätze für die Verwirklichung eines künstlerischen Gestaltungswillens waren demgegenüber nicht zu erkennen.

Ein Fall von geringer Bedeutung gemäß § 2 GjS schied wegen der Schwere der von dem Computerspiel ausgehenden Jugendgefährdung und dessen zu vermutender weiterer Verbreitung aus. Sie dürfte insbesondere darauf beruhen, daß "Spiele" dieser Art von ihren Urhebern auf Disketten kopiert werden, auf denen sich solche Computerspiele befinden, die sich bei Kindern und Jugendlichen großer Beliebtheit erfreuen.

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).