

Entscheidung Nr. 3990 vom 6. September 1989
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 185 vom 30. September 1989

Antragsteller:

Verfahrensbeteiligte:

ECA Crew
Anschrift unbekannt

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat in ihrer
366. Sitzung vom 6. September 1989
an der teilgenommen haben:

Von der Bundesprüfstelle:

Vorsitzender

Für die Gruppen:

Kunst
Literatur
Buchhandel
Verleger
Jugendverbände
Jugendwohlfahrt
Lehrerschaft
Kirchen

Als Länderbeisitzer:

Bayern
Berlin
Bremen

Protokollführerin:

Für den Antragsteller:

Für den Verfahrensbeteiligten:

entschieden:

Das Computerspiel "The Victory of the Dictator", ECA Crew, Anschrift unbekannt, wird in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufgenommen.

Sachverhalt

Das Computerprogramm "The Victory of the Dictator" wird von der Programmierfirma ECA Crew, Anschrift unbekannt, hergestellt. Das Programm liegt in einer Diskettenversion für den Computer Commodore Amiga vor und wird mit der Tastatur des Rechners sowie während des Ladevorgangs mit der Maus bedient.

Das beantragt die Indizierung des Computerprogrammes und führt dazu aus:

Bei dem Computerspiel "The Victory of the Dictator" handelt es sich um ein Strategieprogramm. Die Programmierer bezeichnen es im Untertitel als "Die Simulation eines Aufstiegs". Ziel des Spieles, das nur von einem Spieler gespielt werden kann, ist es, den Aufstieg vom "Kameradschaftsführer" zum "Führer" zu schaffen. Hierzu sind Fragen im Sinne der Programmierer zu beantworten.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsache sowie des Computerprogrammes, die Gegenstand des Verfahrens waren, Bezug genommen.

Gründe

Das Computerprogramm "The Victory of the Dictator" war antragsgemäß zu indizieren.

Es ist geeignet, Kinder und Jugendliche sozial-ethisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal "sittlich zu gefährden" in § 1 I S. 1 GJS auszulegen ist.

Das Programm präsentiert und propagiert nationalsozialistisches Gedankengut. Es wirbt für die grundlegenden Wertvorstellungen des Hitlersystems und dessen Rassenlehre. Nach ständiger Rechtsprechung der Verwaltungsgerichte (OVG Münster, Urteil vom 29.11.66, Az.: II A 436/64; zuletzt Bundesverwaltungsgericht, Urteil vom 3.3.87, BPS-Report 2/87, S. 5 ff.) sind solche Schriften, die für die NS-Ideologie werben und der historischen Wahrhaftigkeit zuwider das NS-Regime aufzuwerten versuchen, jugendgefährdend. Zudem wird in dem Computerprogramm zu Rassenhaß gegen Türken und Juden aufgestachelt, was schwer jugendgefährdend im Sinne der §§ 6 Nr. 1 GJS, 131 StGB ist.

Diese Gefährdung ergibt sich schon aus den Texten und den verwendeten nationalsozialistischen Symbolen, die vor dem Fragenteil abgedruckt sind.

Das Programm beginnt mit der Abbildung eines Totenkopfes, auf dessen Kappe sich ein Judenstern befindet. In der linken Ecke sind das Hakenkreuz sowie die SS-Runen als Pfeilsymbole abgebildet.

Eine zweite Graphik zeigt eine in Flammen stehende Stadt sowie einen Adler mit einem Hakenkreuz und dem dazugehörigen Text "Ganz Deutschland bekennt sich zu seinem Befreier".

Nach dem Hitlergruß folgt erneut ein Hakenkreuz sowie der Text:

"Wir fordern den Zusammenschluß aller Deutschen auf Grund des Selbstbestimmungsrechts der Völker zu einem Groß-Deutschland. Staatsbürger kann nur sein, wer Volksgenosse ist, Volksgenosse kann nur sein, wer deutschen Blutes ist, ohne Rücksichtnahme auf Konfession (KEIN JUDE kann daher VOLKSGENOSSE sein).

General Ludendorf"

"Wir können stolz sein auf unsere Jugend, die sich nun bemüht, durch ihren Spieleinsatz ein sauberes und anständiges Neu-Deutschland zu schaffen. Begeben wir uns nun also in eine Simulation des Kampfes zu einem Deutschland mit gesundem Volkstum. Kein Negergebrülle, kein Döner, kein Knoblauch und keine Parasiten werden am Ziel unserer Mission stehen. Sieg Heil."

"Kamerad, Du mußt versuchen, die Zukunft unserer arischen Rasse zu retten. Als Mitglied der neuen HJ kannst Du es aus den Reihen Deiner Kameradschaft zum Scharführer oder gar zum Oberscharführer bringen. Dein Aufstieg kennt aber keine Grenzen. Als Gefolgschaftsführer nähert sich Dein Auftrag noch lange nicht dem Ende. Schon bald kannst Du Stammführer oder Bannführer werden. Erreichst Du das ehrenvolle Amt des Gauführers kannst Du noch Obergauführer, Reichsminister und letztendlich DER FÜHRER werden. Viel Spaß beim Kampf gegen die Feinde. "Ein Mann kann fallen, die Fahne nie!"(Hermann Göring)."

Es folgt ein Fragenteil, bei denen der Spieler sich für eine von 5 Antworten entscheiden muß:

"Deine tapferen Freunde haben 5 Türken verdroschen, die einer armen Oma ihre Rente abknöpfen wollten!
Was wirst Du tun?"

1. Du entschuldigst Dich bei Deinen ausländischen Mitbürgern!
2. Du beantragst den Tapferkeitsorden für Deine Freunde!
3. Du rühmst Deine Leute für ihren tapferen Einsatz!
4. Du informierst die Staatspolizei von dem Vorfall!
5. Du gehst zu der armen Oma und bemitleidest sie!"

Zu den jeweiligen Antwortmöglichkeiten erscheinen dann die folgenden Texte:

- Antwort 1.: "Du mieser Knoblauchfresser! Die Türken haben Dich abgestochen!"
Antwort 2.: "Selbst ist der Mann, Du hättest lieber an Deine Karriere denken sollen!"
Antwort 3.: "Nicht schlecht, wenn auch nicht perfekt. 50 Punkte für Dich."
Antwort 4.: "Ja, richtig. Du denunzierst ja niemanden, die Türken haben es nicht besser verdient."
Antwort 5.: "Mitgefühl kannst Du Dir nicht leisten, wenn Du FÜHRER werden willst, 10 Minuspunkte!"

"Du siehst, daß einer Deiner Kameraden einen Döner gegessen hat! (Penetranter Knoblauchgeruch). Dein Freund streitet dies ab!
Was wirst Du tun?"

1. Du wirst die Scheiben der Dönerstände zerschmeißen!
2. Du schließt Deinen Freund von unserer Vereinigung aus!
3. Du betonst, daß Du auch gerne Döner ißt!
4. Du verbietest ihm, jemals wieder einen Döner zu essen!
5. Knoblauch ist gut für die schlanke Linie, warum also nicht!

Zu den jeweiligen Antwortmöglichkeiten erscheinen dann die folgenden Texte:

- Antwort 1.: "Ja, so ist es richtig, Deine Dönerkristallnacht wird belohnt! 100 Punkte!"

- Antwort 2.: "Na ja, Du bist auf Deine Freunde angewiesen, lieber nur tadeln!
Antwort 3.: "Geh doch zu den Knoblauchfressern, in Deutschland hast Du nichts zu suchen!"
Antwort 4.: "Einen Tadel hat er verdient, trotzdem härter durchgreifen!"
Antwort 5.: "Deine Gesundheit in allen Ehren, aber daß Du Kanakenfutter frißt?"

Als richtig beantwortet gelten die Antwort 4. bei Frage 1 und die Antwort 1. bei Frage 2. Mit ihnen erreicht der Spieler eine Gesamtpunktzahl von 300 Punkten und das Programm lobt den Spieler mit folgendem Text:

"Bravo, Du wirst vom GAULEITER persönlich befördert!
Du wirst SCHARFÜHRER!
Du bekommst eine neue Uniform und eine neue Armbinde!
Du bist nun ein stolzer deutscher Junge!
Der heilige Führer übersendet Dir einen herzlichen Glückwunsch zusammen mit dem Orden des arischen Nachwuchses"

Gratuliere ebenfalls! Viel Glück!

Es schließt sich an:
"Heil, erwarte Deinen Befehl!"

Im Anschluß daran ließ sich das Programm aus unerfindlichen Gründen nicht weiterspielen, es ist sogar möglich, daß es an der Stelle bereits endet. Doch schon das hier wiedergegebene Programm zeigt die Notwendigkeit einer Listenaufnahme.

Das Programm propagiert nationalsozialistisches Gedankengut, weil es eine deutsche Rasse verherrlicht, von der ein sauberes und anständiges Neu-Deutschland, ein gesundes Volkstum, Kultur und Zivilisation zu erwarten sei. Es stachelt zum Rassenhaß auf, da es im Text wie im Fragenteil insbesondere Juden und Türken als unkultiviert, minderwertig parasitär und kriminell diskriminiert. Ausländerfeindliche Antworten im Fragenteil werden mit Punkten belohnt, Sympathien für Ausländer hingegen mit einer Schmähereaktion des Programmes bestraft.

Dies ist geeignet, eine feindselige Haltung gegenüber Ausländern und anderen Bevölkerungsminderheiten hervorzurufen oder zu verstärken.

Die Verbreitung von nationalsozialistischen Emblemen wie dem Hakenkreuz, SS-Runen und dem Hitlergruß durch Schriften und damit auch durch Computerspiele ist gemäß § 86a StGB (Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen) strafbar.

Ausnahmetatbestände nach § 1 II GJS lagen nicht vor. Die Anwendung der Tendenzklausel des § 1 II Nr. 1 GJS scheidet nach der Rechtsprechung bei Schriften aus, die der Verherrlichung der NS-Ideologie und der Rechtfertigung des NS-Regimes dienen (BVerwGE 23, 112).

Ein Fall von geringer Bedeutung gemäß § 2 GJS konnte wegen der Schwere der von dem Programm ausgehenden Jugendgefährdung 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).

