

Einfuhrverbot für "Telespiele"

Die Einfuhr von Hard- und Software in die DDR erfolgte unter den wachsamen Augen des Zolls, der eng mit der Staatssicherheit zusammenarbeitete. Wie aus einer Information der Bezirksverwaltung Magdeburg von 1986 hervorgeht, behandelte der Zoll digitale Spiele weitaus restriktiver als Computertechnik.

In den 80er Jahren erreichte die weltweite Faszination für Computer auch die DDR. Es entwickelte sich eine Jugendkultur, deren Anhängerinnen und Anhänger ihre Geräte für eine neue Form der Unterhaltung nutzten: Das digitale Spielen. Diese Entwicklungen hingen eng mit den wirtschaftlichen und technologischen Entwicklungen der 70er und 80er Jahre zusammen, als die Mikroelektronik einen weltweiten Aufschwung erlebte. Die SED-Führung erklärte sie im Juni 1977 zur Schlüsseltechnologie, das Ministerium für Staatssicherheit (MfS) besorgte im Westen die nicht einfuhr gestattete Hard- und Software sowie das nötige "Know-how" für die Produktion und Ausbildung von Fachpersonal.

Mit der neuen wirtschaftspolitischen Ausrichtung kamen Mitte der 80er Jahre die ersten Heimcomputer in der DDR auf den Markt. Diese hielten zwar auch Einzug in die Privathaushalte. Im Vergleich zum Westen waren sie in der DDR aber vor allem in Einrichtungen, wie Schulen, Jugendclubs und Volkseigenen Betrieben, zu finden. Die geringen Produktionszahlen und hohen Kaufpreise machten eine flächendeckende private Nutzung unmöglich.

Die Mitte der 80er Jahre einsetzende private Nutzung von Heimcomputern beschäftigte ab 1986 verstärkt auch die Stasi. Die Geheimpolizei wollte wissen, was die jungen Menschen mit ihren Geräten anstellten. Dafür nahm sie verschiedene "operative" Aspekte in den Blick: die Kontakte von Computerfans in den Westen, die Gefahr von Virenübertragungen auf DDR-Rechner in Betrieben und staatlichen Stellen, den Schmuggel von Computertechnik und die Einfuhr von Software mit verbotenen Inhalten. Dazu zählten etwa Spiele mit "antisozialistischem Charakter", d. h. NS-Bezügen oder kriegsverherrlichenden Darstellungen.

Dass aber nicht nur die Einfuhr von Spielen mit verbotenem Inhalt, sondern von Spielen allgemein untersagt war, zeigt ein Dokument der Magdeburger Bezirksverwaltung für Staatssicherheit vom 5. März 1986. Darin informierte der Leiter der Abteilung VI, deren Passkontrolleinheit den grenzüberschreitenden Verkehr kontrollierte, den Leiter der Abteilung XX über die Einfuhr von Heimcomputern und "Telespielen": Während die Hardware nach Rücksprache mit dem Zoll "einfuhr gestattet" sei, dürfe die Software nicht importiert werden es sei denn, es handele sich um "Umzugs- und Erbschaftsgut" ohne "antisozialistischen Charakter". Ebenso verboten war "spekulativer Handel". Der einzige Weg, in der DDR an Spiele aus dem Westen zu gelangen, führe über Intershops. Dabei handelte es sich um Geschäfte, in denen gegen Devisen Waren aus dem Westen erworben werden konnten.

Signatur: BArch, MfS, BV Magdeburg, Abt. XX 3278, BL 12-13

Metadaten

Datum: 5.3.1986

Überlieferungsform: Dokument

Einfuhrverbot für "Telespiele"

Abteilung VI

BSU
000012

XX/1564/16c
Marienborn, 05. 03. 1986
ha-bu-op- 860 - 86 a

Abteilung XX
- Leiter - 18 ✓

*Gen. Doberstein
Hobby am Computer-Club
Dr. Heiko Werner
Sch.*

Informationsbedarf der Abteilung XX, Gen. Doberstein

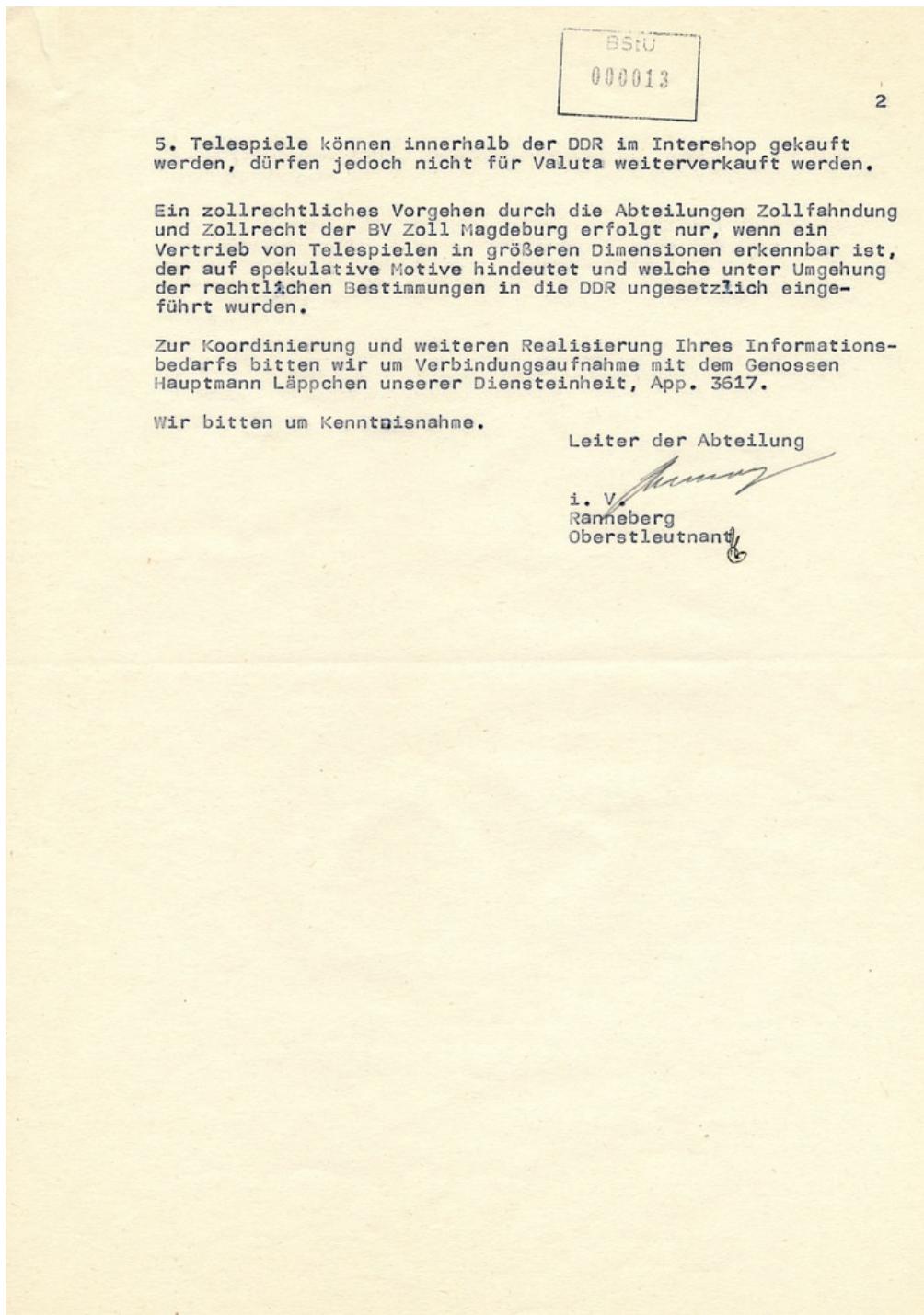
Nach Rücksprache mit zuständigen Offizieren der BV Zoll Magdeburg ergibt sich bezüglich einer persönlichen Absprache mit dem Genossen Doberstein Ihrer Diensteinheit zu Heimcomputer, Computerspiele (Telespiele) folgende Auskunft:

1. Heimcomputer sind einfuhr gestattet. Bei Feststellung dieser im grenzüberschreitenden Verkehr im Bereich Einreise und Vorführung zur Zollkontrolle werden diese mit 1.700,- M eingestuft. Berücksichtigt werden muß die Freigrenze von 1.000,- M. Von den verbleibenden 700,- M werden 20 % gebührt. Also hat der Zollbeteiligte 140,- M Zollgebühren zu bezahlen. Bei Nichtvorführung zur Zollkontrolle gibt es verschiedene modifizierte Maßnahmen. Unter Berücksichtigung der Persönlichkeit des Zollbeteiligten, evtl. zur Einfuhr gestattet oder Mehrfachgebühr wegen der Nichtvorführung u. a. m.
2. Telespiele sind entsprechend der Anlage 2 zur 11. DB zum Zollgesetz einfuhr verboten, da Fernsehspiele, Ersatzteile und Zubehörteile für Fernsehgeräte einfuhr verboten sind und Telespiele darunter fallen. Bei Feststellung im grenzüberschreitenden Verkehr wird generell die Einfuhr verboten und zur Abhandlung auf zollrechtlicher Basis gibt es verschiedene Möglichkeiten. (Einziehung, Einziehung und Strafverfügung, Rücksendung, Hinterlegung)
3. Bei Feststellung von Telespielen im Postverkehr erfolgt generell die Rücksendung der gesamten Sendung.
4. Handelt es sich bei Telespielen um Umzugs- und Erbschaftsgut, ist die Einfuhr gestattet. Diese dürfen jedoch keinen antisozialistischen Charakter beinhalten.

Signatur: BArch, MfS, BV Magdeburg, Abt. XX 3278, Bl. 12-13

Blatt 12

Einfuhrverbot für "Telespiele"



Signatur: BArch, MfS, BV Magdeburg, Abt. XX 3278, Bl. 12-13

Blatt 13