

Der Staatsminister

STAATSMINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, KULTUR UND TOURISMUS  
Postfach 10 09 20 | 01079 Dresden

Präsidenten des Sächsischen Landtages  
Herrn Dr. Matthias Rößler  
Bernhard-von-Lindenau-Platz 1  
01067 Dresden

Aktenzeichen  
(bitte bei Antwort angeben)  
L-1053/14/4-2021/2753

Dresden,  
9. Februar 2021

**Kleine Anfrage des Abgeordneten Carsten Hütter (AfD)**  
**Drs.-Nr.: 7/5182**  
**Thema: Anti-AfD-Computerspiel an HTWK Leipzig**



Sehr geehrter Herr Präsident,

den Fragen sind folgende Ausführungen vorangestellt:



„Studenten der Fakultät Informatik und Medien der staatlichen Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig sollen im Rahmen einer Seminar-/Projektarbeit, am Lehrstuhl Prof. Weicker, ein Computerspiel nach dem Vorbild des Spieleklassikers „Space-Invader“ programmiert haben, dessen Inhalt es ist, AfD-Politiker abzuschießen. Dabei sollen auch Symbole der, vom Verfassungsschutz als linksextremistisch eingestuft, sog. „Antifaschistischen Aktion“ in den Spielvorgang eingebaut worden sein. Dieses Projekt soll als Prüfungsvorleistung im Januar 2021 angenommen und als „bestanden“ gewertet worden sein.“



Namens und im Auftrag der Sächsischen Staatsregierung beantworte ich die Kleine Anfrage wie folgt:

**Frage 1: Welche Erkenntnisse hat die Staatsregierung hinsichtlich des o.g. Vorhaltes der Programmierung eines entsprechenden menschenverachtenden Computerspieles an der HTWK Leipzig im Januar 2021? Ist der Staatsregierung eine solche Programmierung bekannt? Wenn ja, seit wann und mit welchen Hintergründen, d.h. ist ein solches Spiel tatsächlich als Prüfungsvorleistung angenommen und als „bestanden“ gewertet worden - wie viele Studenten und welche Lehrkräfte betreffend?**

Hausanschrift:  
Staatsministerium für  
Wissenschaft, Kultur  
und Tourismus  
Wigardstraße 17  
01097 Dresden  
(Straßenbahnlinien 3, 6, 7, 8, 13)

Für Besucher mit Behinderungen  
stehen Parkplätze am Hinterein-  
gang zur Verfügung.

Staatsministerin für  
Kultur und Tourismus  
St. Petersburger Straße 2  
01069 Dresden  
(Straßenbahnlinien 3, 7)

Die Staatsregierung hat erstmals durch die Kleine Anfrage von dem nachgefragten Sachverhalt Kenntnis erlangt. Die Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur wurde vom Staatsministerium für Wissenschaft, Kultur und Tourismus nach § 7 Abs. 1 SächsHSFG zum Sachverhalt angehört. Aus der Anhörung der Hochschule ergab sich Folgendes:

www.smwk.sachsen.de  
www.sorbisch-na-klar.de  
#sorbischNaKlar

Der Empfang von elektronisch signierten  
und verschlüsselten Dokumenten ist via  
DE-Mail möglich:  
ministerium@smwk-sachsen.de

Im Modul „Softwaretechnik“ im 3. Fachsemester der Studiengänge Informatik und Medieninformatik wird von dem modulverantwortlichen Prüfer als Prüfungsvorleistung die Entwicklung eines Software-Programms in einem drei- bis fünfköpfigen Projektteam verlangt. Es ist üblich, dass die Projektteams sich für die Erarbeitung eines Spiele-Programms entscheiden. Bewertungsrelevant und damit Gegenstand der Begutachtung durch den Prüfer sind allein das individuelle Einbringen für die Projektkoordination im Team sowie die ablauflogisch richtige Erarbeitung und die programmiersprachlich fehlerfreie Dokumentation der Programmierungsprozesse. Die Aufgabe, die den Studierenden übertragen wurde, bestand in der aktiven Beteiligung an einem Softwareentwicklungsprojekt. In diesem Sinne ging es nicht um ein lauffähiges „Endprodukt“, das bewertet wurde, sondern um die Mitwirkung jedes einzelnen Studenten an der Umsetzung und damit den individuellen Beitrag zum Projektfortschritt. Als Prüfungsvorleistung angenommen und mit „bestanden“ gewertet worden ist damit nicht das Spiel, sondern allein die - seitens des Projektteams unstreitig erfolgte - Erstellung und Verschriftlichung des Programmierungsprozesses. Die Abnahme eines wie auch immer gearteten lauffähigen Spiels ist weder Projektinhalt noch Gegenstand der Prüfung durch den Modulverantwortlichen.

Bei dem hier interessierenden Programm handelt es sich um eine Variante des in den 1980er Jahren entwickelten Computerspiels „Space Invaders“. In der hier interessierenden Spielvariante wird nicht geschossen, sondern - eher slapstick-artig unter Verwendung eines Konditor-Spritzbeutels mit Tülle - Sahne versprüht.

Das Projekt wurde anfänglich von einer Gruppe aus fünf Studierenden begonnen, von denen vier Studierende die Aufgabe beendeten. Die Projektergebnisse sind geistiges Eigentum der studentischen Entwickler. Der Quelltext der Programme wird im Versionsmanagementwerkzeug GitLab als Teil der Prüfungsvorleistung auf Servern der HTWK Leipzig vorgehalten. Er ist lediglich den Teammitgliedern, den Systemadministratoren und dem Modulverantwortlichen zugänglich.

**Frage 2: Sofern der Staatsregierung eine solche Programmierung bekannt ist: Welche Konsequenzen, d.h. welche konkreten Maßnahmen/Handlungen, hat die Staatsregierung dem verantwortlichen Lehrstuhl/Lehrkräften und den verantwortlichen Studenten gegenüber gezogen? Falls nichts unternommen wurde, warum nicht?**

Es ist Aufgabe der Hochschule im Rahmen ihrer Selbstverwaltungshoheit und der ihr zugewiesenen Weisungsaufgaben, Konsequenzen (konkrete Maßnahmen/Handlungen) aus der Angelegenheit zu ziehen. Die Hochschulleitung hat unmittelbar nach Bekanntwerden des Sachverhalts zunächst den Modulverantwortlichen um Berichterstattung gebeten. Ein Gespräch mit dem studentischen Projektteam ist terminiert. Die Sachverhaltsaufklärung erfolgt in drei Ermittlungsrichtungen:

1. Verstoß gegen dienstrechtliche/studentische (Status)Pflichten?
2. Verstoß gegen gutes wissenschaftliches Arbeiten?
3. Verstoß gegen Werte, Überzeugungen und Prinzipien der HTWK Leipzig?

In Frage kommende Maßnahmen bei Verstößen nach Nummer 1 werden durch die Hochschulleitung geprüft und ergriffen. Ein möglicher Verstoß nach Nummer 2 wird durch die Ombudsperson für gute wissenschaftliche Arbeit geprüft und ggf. festgestellt

Ein möglicher Verstoß nach Nummer 3 wird durch eine von der Hochschulleitung eingesetzte Wertekommission geprüft und ggf. festgestellt.

**Frage 3: Sofern der Staatsregierung eine solche Programmierung nicht bekannt ist: Wird die Staatsregierung den Sachverhalt prüfen und entsprechende Konsequenzen im Falle der Bestätigung des Vorhaltes ziehen? Wenn ja, wann und in welchem Umfang? Wenn nein, warum nicht?**

entfällt

**Frage 4: Welche Informatik-Seminar-/Projektarbeiten und welche Prüfungs(vor)leistungen sind an der Fakultät Informatik und Medien der HTWK Leipzig, am Lehrstuhl Prof. Weicker, im Januar 2021 eingereicht und abgenommen worden? (Bitte um grobe Beschreibung der einzelnen Inhalte der Arbeiten und Prüfungs(vor)leistungen)**

Im Januar 2021 wurden im oben genannten Modul als Prüfungsvorleistung „Projekt“ folgende Programmierungen verschiedener studentischer Teams abgenommen:

- „JauJau“ – eine Variante des Kartenspiels „Mau-Mau“
- „Special Ping Pong“ – eine Variante des ersten Computerspiels „Pong“
- „Space Invaders“ – in der zu Frage 1 beschriebenen Variante
- „Mastermind“ – Variante des gleichnamigen Logikspiels
- „Snake“ – eine Variante des gleichnamigen Computerspiels
- „Labyrinth“ – ein Irrgarten, der langsam entdeckt wird
- „Pong“ – eine Variante des gleichnamigen Computerspiels
- „Rush Hour“ – eine Variante des gleichnamigen Logikspiels
- „Der gläserne Schuh der Gerechtigkeit“ – eine Variante des Brettspiels „Mensch ärgere Dich nicht“
- „Waver“ – eine Variante der Auto-Runner-Computerspiele
- „Sokobot“ – eine Variante des Logikspiels „Sokoban“
- „Corona Catch“ – ein eigenes Spiel, bei dem man in ausliegenden Karten den kürzesten Weg zum Impfstoff finden muss
- „BiblioSnake“ – eine Variante des Computerspiels „Snake“
- „Battleship“ – eine Variante des Strategiespiels „Schiffe versenken“
- „Tetris“ – eine Variante des gleichnamigen Computerspiels
- „Sokoban“ – eine Variante des gleichnamigen Logikspiels
- „Snail“ – eine Variante des Computerspiels „Snake“ mit Schnecken
- „Basement Invaders“ – eine weitere Variante des Computerspiels „Space Invaders“
- „Fight“ – eine eigene Idee als Interpretation des Spielmechanismus' von Schere-Stein-Papier

Ferner mussten die Studierenden 70% der Aufgaben von sechs Übungsblättern bearbeiten und mindestens für eine dieser Aufgaben ihren Lösungsansatz im Seminar präsentieren. Die Aufgaben sind alle unabhängig von den Projekten und entsprechen vom Charakter her typischen Klausuraufgaben, in denen Notationen, Techniken und Konzepte der Vorlesung auf kleine Beispiele angewandt werden müssen.

**Frage 5: Hat die Staatsregierung Kenntnis von (weiteren) Informatik-Projekten/Arbeiten und Prüfungs(vor)leistungen an staatlichen Hochschulen in Sachsen in der Vergangenheit (mind. für die Jahr 2014 bis 2020) die Inhalte hatten, in denen virtuell Gewalt gegenüber real existierenden Menschen, insbesondere gegenüber Politikern, angewendet wurde? Wenn ja, welche und welche Konsequenzen wurden gezogen, d.h. welche konkreten Maßnahmen/Handlungen hat die Staatsregierung dem verantwortlichen Lehrstuhl/Lehrkräften und den verantwortlichen Studenten gegenüber eingeleitet? Falls nichts unternommen wurde, warum nicht?**

Nein.

Mit freundlichen Grüßen



Sebastian Gemkow