

Sollte die NPD verboten werden? –

Ein Simulationsspiel für die Sekundarstufe II zum Verbotsverfahren gegen die NPD vor dem Bundesverfassungsgericht

Peter Anders

Erstmals seit den Verboten der Sozialistischen Reichspartei (SRP) 1952 und der Kommunistischen Partei Deutschlands (KPD) 1956 ist durch die Anträge aller drei antragsberechtigten Bundesorgane ein Verbotsverfahren nach Art. 21, Abs. 2 des Grundgesetzes gegen die NPD in Gang gekommen. Für und Wider eines Parteienverbots einer als verfassungswidrig eingestuften Partei wurden und werden sowohl in der Politikwissenschaft als auch in der öffentlichen Diskussion sehr unterschiedlich beurteilt – sowohl im Hinblick auf die generelle Tauglichkeit des „Instruments“ Parteienverbot in der politischen Auseinandersetzung als auch in Bezug auf mögliche Folgen eines Verbots bzw. der *Nichteinstufung* einer Partei als verfassungswidrig.¹

Das laufende Verbotsverfahren bietet – unbeschadet der traurigen und beschämenden Tatsache, dass es in unserem Land Gewalt und Hetze gegen Andersdenkende und „Fremde“ gibt – für die politische Bildungsarbeit eine Gelegenheit, in eine für alle Demokraten wichtige Diskussion über den Sinn und Zweck des Parteienverbots zu treten. Eine grundsätzliche Frage könnte lauten: Wie viel politische Auseinandersetzung mit antidemokratischen Kräften ist nötig, wann bedarf es der „wehrhaften“ Antwort aller Demokraten, um den Grundkonsens des politischen Gemeinwesens zu wahren und antidemokratischen Bestrebungen eine deutliche Grenze aufzuzeigen?

Um mit Schülerinnen und Schülern diese grundsätzlichen, in das aktuelle Verbotsverfahren unmittelbar hineinspielenden Erwägungen zu behandeln, bietet sich die „Sache selbst“ an, nämlich das Verbotsverfahren in (natürlich stark abgekürzter Form) zu simulieren.

Zum didaktischen Stellenwert von Simulationsspielen

Simulationen gehören schon seit langem zu für die politische Bildung besonders typischen Methoden. Begrifflich sind simulative Spielformen unter oft unterschiedlichen Bezeichnungen zu finden, so beispielsweise als Rollenspiele, Planspiele oder Entscheidungs- und Konferenzspiele.² Die Vielfalt der verwendeten Kennzeichnungen mag zum einen darin begründet liegen, dass zu wenig Klarheit über den didaktischen Zweck und die jeweils beabsichtigten Zielsetzungen herrscht, zum andern dürfte es aber auch

schwierig sein, angesichts der unterschiedlichen, oft auf eine spezifische Fallsituation bezogenen Konkretisierungen eindeutige Grenzen zwischen den verschiedenen Formen zu ziehen. Die begrifflichen Unschärfen sollten jedoch nicht überbewertet werden und den Blick dafür verstellen, dass im simulativen Probehandeln im Rahmen der politischen Bildung erhebliche Chancen zu sehen sind. Gerade die o.g. Spielformen ermöglichen häufig eine höhere Motivation der Schüler, sich mit einem möglicherweise „trocken“ erscheinenden Sachverhalt intensiver auseinander zu setzen. Indem einzelne Schüler bzw. Schülergruppen sich auf das Handeln aus einer bestimmten Perspektive heraus und in einer bestimmten Rolle vorbereiten, können Sichtweisen, Details und Probleme deutlich werden, die sich bei einer „theoretisch-abstrakten“ Problembesprechung nicht immer unmittelbar aufdrängen und erst aufgrund einer Entschlüsselungsleistung durch Anleitung des Lehrers zum Vorschein kommen.³

Neben der Motivierung dürfte insbesondere den mit dem Charakter des Politischen eng zusammenhängenden Faktoren ein besonderes Gewicht für den Einsatz von Simulationsspielen im politischen Unterricht zukommen:

- der Zwang zu einer Entscheidung (der auch die bewusste Nicht-Entscheidung mit den zu reflektierenden Folgen einschließt),
- der Zeitdruck und die Probleme mangelnder Information oder der ggf. zu bewältigenden Informationsfülle, unter denen Entscheidungen zu treffen sind,
- die Interessengeleitetheit politischer Prozesse,
- die Notwendigkeit der Kompromissfindung und des Aushandelns von Problemlösungen zwischen den beteiligten Akteuren sowie
- das Erfordernis der Empathie, um die Interessen und berechtigten Anliegen von Betroffenen nachvollziehen zu können.

Eng verknüpft mit Simulationsspielen ist das Lernen an „Fällen“. Der Fall steht exemplarisch für reale bzw. der Realität nachempfundene Situationen, in denen bestimmte, für die Bewältigung der Situation bedeutsame Elemente enthalten sind. Ein mit dem Fall gegebenes Problem wird den Lernenden in seinen typischen, oft in der Form der Dilemmasituation zur Entscheidung auffordernden Komponenten präsentiert. Die Bewältigung der Fallsituation im simulativen Handeln stellt das Übungsfeld dar, in dem Fach- und Methodenkenntnisse erworben und angewendet, Sozialkompetenz und Problemlösefähigkeit geschult werden sollen. In der fachdidaktischen Diskussion findet sich bisweilen die Unterscheidung zwischen dem Fallprinzip und der Fallmethode. Während das „Fallprinzip“ die Beschäftigung mit einem realen Fall umfasst, der mit seinem Konflikt- und Problemgehalt *nachvollzogen* wird, bezieht sich der Begriff „Fallmethode“ auf vom Lehrer konstruierte, an maßgebliche Bedingungen der Realität angelehnte Fiktivsituationen, die zum *Zwecke des Lernens* von den Schülern zu bewältigen sind.⁴

Zielsetzungen und thematische Einbindung der Simulation zum „NPD-Parteiverbotsverfahren“

Vor diesem Hintergrund soll im Folgenden das Simulationsspiel zum „Parteiverbotsverfahren gegen die NPD“ näher vorgestellt werden. Die spezifische Konstruktion der Lernsituation liegt in der Sache begründet: Der reale Fall ist noch nicht abgeschlossen, noch nicht „gelöst“. Die an ihn angelehnte Spielsituation ist insofern nicht rein fiktiv, wengleich im Entscheidungsspiel eine mögliche Lösung des realen Falls spielerisch vorweggenommen wird.⁵ Somit dürfte hierin eine besondere Chance liegen, die Schüler

für die Beschäftigung mit dem aktuellen Fall zu motivieren und die Thematik gleichsam in der Simulation in wesentlichen Elementen zu erschließen. Diese betreffen insbesondere:

- die Kenntnis, dass die Verfassung der Bundesrepublik Deutschland die Möglichkeit des Parteienverbots ausdrücklich vorsieht, aber auch in einem eigens geregelten Verfahren vor dem Bundesverfassungsgericht ansiedelt;
- die vom Bundesverfassungsgericht in seiner bisherigen Rechtsprechung herausgestellten maßgeblichen Kriterien für ein Verbot⁶;
- die Motive der Antragsteller (im Spiel exemplarisch am Beispiel der Argumentation der Bundesregierung);
- die Ziele, das Auftreten und Erscheinungsbild der NPD sowie typische Erscheinungsformen der rechtsextremen Szene insgesamt⁷;
- die grundsätzlichen Probleme, die mit der Anwendung der Verbotsmöglichkeit zusammenhängen;
- die eigene begründete Urteilsbildung im vorliegenden Fall vor dem Hintergrund der in der veröffentlichten Meinung vertretenen Positionen.

Die thematische Einbindung in größere Unterrichtszusammenhänge könnte auf verschiedene Weise je nach dem gewählten Gesamtthema erfolgen. Denkbar sind etwa die beiden folgenden Varianten:

Das Simulationsspiel zum NPD-Verbotsverfahren ist Bestandteil einer Unterrichtsreihe zum Rechtsextremismus als gesellschaftlichem Problem. Hier könnte die Simulation auf der Erarbeitung des Phänomens „Rechtsextremismus“ in seinen unterschiedlichen Facetten aufbauen. Leitend wäre die Fragestellung, welche Maßnahmen dazu beitragen können, rechtsextremen Einstellungen und Verhaltensweisen zu begegnen. In diesem Kontext dürfte das „Instrument“ Parteienverbot *eine* Handlungsalternative darstellen. Die Thematik müsste dann auch andere repressive, pädagogische und argumentative Lösungsversuche mit einbeziehen.⁸

Eine andere Möglichkeit der Einbettung in einen größeren Unterrichtskontext läge beispielsweise darin, das Parteienverbot als ein typisches Problem der bundesdeutschen Parteiendemokratie zu behandeln. Vor dem Hintergrund der historischen Bedingungen, unter denen das Grundgesetz entstanden ist, werden ausgewählte heutige Problemstellungen eher additiv untersucht, um die Charakteristika und Probleme des bundesdeutschen politischen Systems an bedeutsamen Fragestellungen genauer zu erarbeiten. Es dürfte einleuchten, dass die Formen politischer Auseinandersetzung, – das Instrument „Parteienverbot“ ist *eine* davon –, Bedeutung haben für die Legitimität des politischen Systems in den Augen seiner Bürger und insofern auch für junge Menschen bedenkenswert sind.

Der Ablauf des Simulationsspiels

Das Simulationsspiel gliedert sich in vier Phasen, die im Folgenden im Hinblick auf Ziel und Funktion erläutert werden sollen:

1. Problemkonfrontation: (1 Unterrichtsstunde)

Als Einstieg in das Thema der Simulation bietet sich ein aktuelles Ereignis an, an dem der Problemdruck deutlich wird und das zu weitergehenden Überlegungen und Reaktionen auffordert. Beispielfähig könnte hier eine genehmigte (oder auch nicht genehmigte)

migte) NPD-Demonstration den Ausgangspunkt bilden für die Formulierung von Fragen und Problemen seitens der Schüler:

Ist es notwendig, den Aufmärschen der NPD eine Grenze zu setzen? Warum inszeniert die NPD derartige Veranstaltungen? Wie sieht ihre Strategie aus? Warum gibt es Gegendemonstrationen? Wenn nicht von den Schülern angesprochen, sollte der Lehrer die Frage in den Horizont bringen: Sollte die NPD nicht einfach verboten werden? In dieser Phase kann auch Raum gegeben werden für erste Meinungsäußerungen der Schüler zu den gesammelten Fragen.

Eine Alternative bietet sich aus der Sicht der Opfer rechter Gewalt an. Die zentrale Frage „Wie kann die rechte Gewalt gegen ‚Fremde und Andersdenkende‘ eingedämmt werden?“ führt ebenso zu der hier weiter zu verfolgenden Problematik des Verbots der NPD.

2. Einführung in die Methode des Simulationsspiels und Vorbereitung der Spielphase in Gruppen: (ca. 3 Unterrichtsstunden)

Sofern die Schüler die methodische Grundform des Entscheidungsspiels noch nicht kennen, bedarf es einiger klärender Worte durch den Lehrer, um die nötige Transparenz für den weiteren Unterrichtsverlauf herzustellen.

Die Gruppe wird sodann in verschiedene Akteure aufgeteilt, nämlich die Verfassungsrichter, die Vertreter der Bundesregierung als Antragstellerin, die Vertreter der NPD, Sachverständige (Mitarbeiter des Bundesamtes für Verfassungsschutz sowie Politologen) und das Verfahren beobachtende Journalisten bzw. Fernsehreporter.

Alle Gruppen erhalten inhaltsgleiche Grundinformationen sowie z.T. gruppenspezifische Materialien und Rechercheaufträge, daneben eine Rollenkarte, auf der einige knappe Hinweise zum erwarteten Rollenhandeln zu finden sind.⁹ Die gruppenspezifischen Rechercheaufträge beziehen sich auf bestimmte, im Internet leicht zu erreichende Quellen, die – z.T. ergänzend – ausgewertet werden sollen. Sie vermindern den Papieraufwand erheblich und können ggf. auch in die vorbereitende Hausaufgabe während der Gruppenarbeitsphase gegeben werden.

Der Lehrer sollte darauf achten, dass möglichst in allen Gruppen ein oder mehrere leistungsstarke Schüler vertreten sind, die ohne größere Probleme vor ihren Mitschülern reden können, auf jeden Fall aber in der Gruppe der Verfassungsrichter, da diese die zu simulierende mündliche Verhandlung zu leiten haben und insofern eine gegenüber den anderen Gruppen dominantere Rolle spielen.

3. Spielphase: ca. 2-3 Unterrichtsstunden

In dieser Phase agieren die Schüler weitgehend selbstständig. Die Gruppe der Verfassungsrichter leitet die Verhandlung, sie erteilt das Wort und stellt Fragen. In der Vorbereitungsphase ist diesen Schülern ein Auszug aus dem Bundesverfassungsgerichtsgesetz gegeben worden, der Hinweise zum Verfahrensablauf enthält. Den Spielern muss hinreichend klar sein, dass es sich bei der simulierten mündlichen Verhandlung weder um einen Strafprozess US-amerikanischer Provenienz mit Geschworenen handelt (woher auch immer diese Vorstellungen kommen mögen...), noch um eine „lockere“ Diskussionsrunde. Somit können hier auch wichtige institutionenkundliche Aspekte im Entscheidungsspiel deutlich werden.

Zuerst sollten die Vertreter der antragstellenden Bundesregierung ihre Begründung mündlich vortragen, sodann haben die Vertreter der NPD Gelegenheit sich zu äußern. Die NPD-Vertreter haben womöglich Identifikationsprobleme mit der Rolle, zumal dann, wenn etwaige aggressive Schüleräußerungen aus anderen Spielgruppen persönlich genom-

men werden. Schließlich sollte das Gericht die sog. Sachverständigen hören. Speziell im Falle der auftretenden Politologen übersteigt das Entscheidungsspiel die bloße rechtliche Prüfung des Antrags. Da aber die gesamte Diskussion des Parteienverbots nicht auf die rechtliche Frage des Vorliegens der Verfassungswidrigkeit beschränkt ist, erscheint mir dies aus didaktischen Gründen ratsam und sinnvoll. Die Kontroversität der Problemstellung wird damit erhöht, zudem sollte die politische Urteilsbildung über eine rein rechtliche Betrachtung (d.h. hier: Liegen ausreichende Beweismittel für die Aussprechung eines Verbots vor?) hinausgeführt werden.

Die Spielphase ist zudem der Ort, wo die Argumentationsfähigkeit der Schüler sowie ihre geistige Flexibilität besonders gefordert sind und auch gefördert werden sollen. Nach meinen Erfahrungen sollte in der Vorbereitung auf die Spielphase bereits darauf hingewiesen werden, dass die Fähigkeit, eine Argumentation bündig vorzutragen, für den Verlauf des Spiels von großer Bedeutung ist. Es droht andernfalls die Gefahr weit-schweifiger Ausführungen bzw. des Abgleitens in Fragen, die nicht zum Kern des Verfahrens gehören (z.B. über einzelne Punkte des NPD-Parteiprogramms).

Schließlich können sowohl die Vertreter der Bundesregierung als auch diejenigen der NPD ein kurzes Schlussplädoyer halten, bevor sich das Gericht zur Beratung (in einen Nebenraum) zurückzieht. Die Gruppe der Verfassungsrichter braucht hier ausreichend Zeit (nicht unter 10 Minuten, eher länger); diese Beratungspause kann der Lehrer nutzen, um mit den übrigen Schülern erste Eindrücke aus der Verhandlung auszutauschen. Dies sollte aber keinesfalls die Reflexionsphase ersetzen, da diese mit allen Schülern erfolgen muss und die Spielphase zu diesem Zeitpunkt noch nicht beendet ist. Besonders spannend dürfte dann der Moment der Urteilsverkündung sein, die von den Richtern mit einer Begründung zu versehen ist.

Als hilfreich für die Durchführung des Spiels hat sich die Verwendung von „Tischkarten“ für die einzelnen Gruppen erwiesen (z.B. „Bevollmächtigte der Bundesregierung“ etc.). So fällt es der Gruppe der Richter leichter, die jeweiligen Akteure eindeutig zuzuordnen.

Unterrichtsorganisatorisch sollte sich die anschließende

4. Auswertungs- und Reflexionsphase

möglichst unmittelbar an die Spielphase anfügen, da ansonsten wichtige Spieleindrücke verloren gehen und dadurch der Wert der gemeinsamen Diskussion ggf. erheblich geschmälert würde.

Die Auswertung sollte sich zum einen auf das gelungene bzw. weniger gelungene Rollenhandeln der Akteure beziehen. Die möglichen Gründe für geglückte oder nicht geglückte Rollenidentifikation sind zu erörtern.

Zum andern geht es dann um die inhaltliche Diskussion des erfolgten Urteils, um die Zustimmung oder Ablehnung seitens der Mitschüler, um die für das Urteil relevanten Kriterien, um die Schlüssigkeit der Begründung, aber ebenso auch um denkbare Folgen eines ähnlich lautenden Urteils im realen Fall. Die hier angedeuteten Frage- und Denkrichtungen sollen verdeutlichen, dass diese Phase für die Bewusstmachung des im zurückliegenden Spiel Erlebten und der (hoffentlich) gewonnenen Erkenntnisse und Einsichten von elementarer Bedeutung ist. Ihr muss auch von der zur Verfügung stehenden Zeit her Rechnung getragen werden.

Die Rolle der Journalisten ist während der Spielphase nicht in Erscheinung getreten. Die von diesen Schülern schriftlich angefertigten oder als freie Redebeiträge für Rundfunk und Fernsehen vorbereiteten Kommentare können dann in der Folgestunde vorgelesen bzw. vorgetragen werden. Ihnen kommt damit auch eine Funktion im Sinne einer zusammenfassenden Bewertung zu.

Eine weitere Möglichkeit, die im Entscheidungsspiel aufgetretenen Fragen und Probleme zu vertiefen, besteht darin, die vom Bundesverfassungsgericht entwickelten Beurteilungskriterien im Hinblick auf die Verfassungswidrigkeit einer Partei von den Schülern nochmals lesen zu lassen mit dem Ziel, die mögliche Richtung einer Argumentation im Hinblick auf das laufende Verfahren auszuloten.¹⁰ Damit kann schließlich die Brücke geschlagen werden zum Ausgangspunkt des Entscheidungsspiels, nämlich dem realen, noch nicht entschiedenen Fall. Sollte das Bundesverfassungsgericht eine Entscheidung getroffen haben¹¹, bietet sich der Rückbezug zum von den Schülern gespielten Verfahren unmittelbar an und kann zu einer erneuten Beschäftigung mit der Thematik anregen.

Möglichkeiten der Lernerfolgskontrolle

Für die Bewertung von Schülerleistungen bestehen auch während eines Simulationsspiels ausreichend Möglichkeiten. Beispielsweise können die von den Gruppen vorzubereitenden Beiträge vom Lehrer in schriftlicher Form angefordert werden, um etwa Argumentationsbreite und -tiefe zu beurteilen. Ebenso lassen die mündlichen Redebeiträge eine Bewertung im Hinblick auf die Fähigkeit, eine Position überzeugend zu begründen und präzise zu formulieren, zu. Ein Beispiel für eine an die Thematik angebundene Klausurstellung findet sich im Materialteil.¹²

Anmerkungen

- 1 Vgl. die exemplarische Zusammenstellung unterschiedlicher Standpunkte bei: H.-H. Hartwich: Verbot der NPD? in: *Gegenwartskunde* 4/2000, S. 486ff; ferner: K. Sontheimer/W. Bleek: *Grundzüge des politischen Systems der Bundesrepublik Deutschland*, München 1999, S. 224f.
- 2 Vgl. W. Buddensiek: *Rollen- und Simulationsspiele*, in: W.W. Mickel (Hrsg.): *Handbuch zur politischen Bildung*, Bonn 1999, S. 369ff; H.-W. Kuhn: Stichwort „Entscheidungsspiel“, in: Ders./P. Massing (Hrsg.): *Methoden und Arbeitstechniken*, Bd. 3 des *Lexikon der politischen Bildung*, Schwalbach/Ts. 2000, S. 30-32.
- 3 Damit ist keine Wertung verbunden, die von einer (prinzipiellen) Überlegenheit bestimmter methodischer Arrangements, hier also Simulationsspielen, gegenüber anderen ausgeht.
- 4 Vgl. W. Gagel/I. Glass: *Fallprinzip und Fallmethode*, in: W. Gagel/D. Menne (Hrsg.): *Politikunterricht. Handbuch zu den Richtlinien NRW*, Düsseldorf 1988, S. 175-187; ferner: S. Reinhardt: Stichwort „Fallstudie“, in: Kuhn/Massing (s. Anmerkung 2), S. 47; G. Breit: Stichwort „Fallanalyse“, ebd., S. 44-47.
- 5 In der Fallkonstruktion wird also das nach § 45 des Bundesverfassungsgerichtsgesetz vorgesehene Vorverfahren (Prüfung, ob der Antrag als unzulässig zurückzuweisen ist) übersprungen und davon ausgegangen, dass es zur mündlichen Verhandlung kommt. – Vgl. die entsprechende Entscheidung des Bundesverfassungsgerichts vom 01.10.2001 (s. z.B. FAZ vom 05.10.2001).
- 6 Vgl. hierzu die instruktive Zusammenschau bei H.-H. Hartwich (s. Anmerkung 1), S. 481ff (gerade für die unter Zeitdruck zu bewältigende Unterrichtsvorbereitung empfehlenswert !) sowie: D. Hesselberger: *Das Grundgesetz. Kommentar für die politische Bildung*, Neuwied 1999 (11. Aufl.), S. 196f; ausführliche Auszüge aus der Rechtsprechung des BVerfG in: A. Mintzel/H. Oberreuter (Hrsg.): *Parteien in der Bundesrepublik Deutschland*, Bonn 1990, S. 470-483.
- 7 Vgl. A. Pfahl-Traugber: *Die Entwicklung des Rechtsextremismus in Ost- und Westdeutschland*, in: *Aus Politik und Zeitgeschichte*, 39/2000, S. 3-14.
- 8 Vgl. H.-G. Jaschke: *Sehnsucht nach dem starken Staat – Was bewirkt Repression gegen rechts?* in: *Aus Politik und Zeitgeschichte*, 39/2000, S. 22-29; sowie: W. Schubarth: *Pädagogische Konzepte als Teil der Strategien gegen Rechtsextremismus*, ebd., S. 40-48.

- 9 Siehe Materialteil, unter der Internet-Verlagsadresse.
- 10 Hierfür eignet sich ein Textauszug aus dem Aufsatz von H.-H. Hartwich (s. Anmerkung 1): Abschnitt 1, S. 482-484.
- 11 Gerechnet wird hiermit im Laufe des Jahres 2002.
- 12 Der vorgeschlagene Textauszug müsste dann aus dem gruppenspezifischen Material für die „Journalisten“ herausgenommen werden.

Literatur

- Breit, G.: Stichwort „Fallanalyse“, in: Kuhn/Massing (s. dort), S. 44-47.
- Buddensiek, W.: Rollen- und Simulationsspiele, in: W.W. Mickel (Hrsg.): Handbuch zur politischen Bildung, Bonn 1999, S. 369ff.
- Gagel, W./Glass, I.: Fallprinzip und Fallmethode, in: Ders./D. Menne (Hrsg.): Politikunterricht. Handbuch zu den Richtlinien NRW, Düsseldorf 1988, S. 175-187.
- Hartwich, H.-H.: Verbot der NPD? in: Gegenwartskunde 4/2000, S. 486-491.
- Hesselberger, D.: Das Grundgesetz. Kommentar für die politische Bildung, Neuwied 1999 (11. Aufl.).
- Jaschke, H.-G.: Sehnsucht nach dem starken Staat – Was bewirkt Repression gegen rechts? in: Aus Politik und Zeitgeschichte, 39/2000, S. 22-29
- Kuhn, H.-W./Massing, P. (Hrsg.): Methoden und Arbeitstechniken, Bd. 3 des Lexikon der politischen Bildung, Schwalbach/Ts. 2000.
- Kuhn, H.-W.: Stichwort „Entscheidungsspiel“, in: Ders./P. Massing, a.a.O., S.30-32.
- Mintzel, A./Oberreuter, H. (Hrsg.): Parteien in der Bundesrepublik Deutschland, Bonn 1990.
- Pfahl-Traughber, A.: Die Entwicklung des Rechtsextremismus in Ost- und Westdeutschland, in: Aus Politik und Zeitgeschichte, 39/2000, S. 3-14.
- Reinhardt, S.: Stichwort „Fallstudie“, in: Kuhn/Massing, a.a.O., S. 47.
- Schubarth: Pädagogische Konzepte als Teil der Strategien gegen Rechtsextremismus, in: Aus Politik und Zeitgeschichte 39/2000, S. 40-48.
- Sontheimer, K./Bleek, W.: Grundzüge des politischen Systems der Bundesrepublik Deutschland, München 1999.
- Verfassungsschutzbericht 2000, hrsg. vom Bundesministerium des Innern, 2001.

Internet-Adressen: (Stand vom 20.10.2001)

- www.bundesregierung.de (von hier aus ist die Antragsbegründung der Bundesregierung einsehbar über → „Schwerpunkte“ → „Rechtsextremismus“ → „NPD-Verbot“)
- www.bpb.de (Website der Bundeszentrale für politische Bildung)
- Unter dem Stichwort „Rechtsextremismus“ sind dort die Aufsätze der Ausgabe 39/2000 „Aus Politik und Zeitgeschichte“, → s. Literaturverzeichnis, als pdf-Datei abrufbar
- im Verzeichnis „Online-Publikationen“, → Gesetze, Verträge, ist das BverfGG zum Download verfügbar
- www.npd.net (die Website der NPD, u.a. mit dem Parteiprogramm)
- www.verfassungsschutz.de (unter dem Stichwort „Publikationen“ ist der Verfassungsschutzbericht 2000 als pdf-Datei abrufbar)

