



BUNDESPRÜFSTELLE
für jugendgefährdende Schriften

Pr. 434/87

Entscheidung Nr. 3095 (V) vom 19.11.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 223 vom 28.11.1987

Antragsteller:

Stadtjugendamt Krefeld,
Postfach 27 40
4150 Krefeld
Az.: 513 - LÄ/Ne (he)

Verfahrensbeteiligte:

Ocean Software, Ocean House
[REDACTED]

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 21.09.1987 eingegangenen Indizierungsantrag im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS am 19.11.1987 in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

[REDACTED]

Literatur:

[REDACTED]

Kirchen:

[REDACTED]

einstimmig entschieden:

Cobra
Computerspiel
Ocean Software, Manchester

wird in die Liste
der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Die Verfahrensbeteiligte hat das Computerspiel "Cobra" hergestellt. Dieses wird auf dem deutschen Markt vertrieben. Zum Spielen benötigt man einen Joystick. Das Computerspiel "Cobra" liegt auf Diskette gespeichert vor.
2. Das Computerspiel "Cobra" zeigt im Eingangslogo ein digitalisiertes Bild von Sylvester Stallone. In der rechten halberhobenen Hand hält eine kurzläufige Maschinenpistole. Am rechten Bildrand ist in der oberen Hälfte in großen, eingerahmten Lettern der Name "Cobra" aufgedruckt. Oberhalb dieses Titels findet sich der Spruch: "Crime is a disease. He's the cure." (Zu deutsch: Verbrechen ist eine Krankheit. Ich bin die Medizin). Am unteren Bildrand des Eingangslogos finden sich Copyright Vermerke von Warner Bros-Inc. und Ocean.

In dem Spiel "Cobra" hat der Spieler die Aufgabe, eine Frau, die sich in der Gewalt einer Bande von Verbrechern befindet, zu befreien. Dabei versuchen ihn die Gangster mit verschiedensten Waffen umzubringen. Dem Spieler stehen ebenfalls eine Fülle von Hieb-, Stich-, Feuer- und Explosionswaffen zur Verfügung, um die Bandenmitglieder umzubringen. Im Spielhintergrund wechselt jeweils die Fassade, der Spieler bewegt sich vor oder zwischen einer Vielzahl unterschiedlicher Häuser, Bäume und Autos.

Das Computerspiel "Cobra" knüpft an den Film "City Cobra" an. Der Videofilm "City Cobra" ist durch Entscheidung Nr. 2863 (V) vom 18.05.1987, bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 97 vom 26.05.1987, in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufgenommen worden.

3. Das Jugendamt der Stadt Krefeld hat beantragt,
das Computerspiel "Cobra"
in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Stadtjugendamt führt zur Begründung des Indizierungsantrages aus, der Spieler habe in diesem Computerspiel die Aufgabe, eine Frau, die sich in der Gewalt einer Bande psychopathischer Killer befinde, zu befreien. In jedem Level könne der Spieler unter vier verschiedenen Waffen frei wählen, mit deren Hilfe er sich der feindlichen Bande gegenüber zur Wehr setze: Unsichtbarkeitspille, Messer, Pistole und Lasermaschinengewehr. Das verfahrensgegenständliche Computerspiel wird gemäß § 1 Abs. 1 in Verbindung mit § 15a GjS in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen. Inhalt und Darstellung ließen eine sozioethische Desorientierung der in ihrer Entwicklung befindlichen Kinder und Jugendlichen befürchten, da das Spiel kriegsverherrlichend und gewaltverharmlosend sei. Nach wohlbekanntem Muster bestehe der Zweck des Spiels darin, die imaginären Feinde zu vernichten, bevor man selbst geschlagen werde und so das Spiel ende. Die angebliche Legitimation der kämpferischen Auseinandersetzungen liege in der Rettung der Frau, wodurch der Spieler zum Helden werde könne.

4. Ein Doppel des Indizierungsantrages wurde der Verfahrensbeteiligten unter der in der Zeitschrift ASM angegebenen Anschrift zugestellt. Ein Nachweis über die Zustellung ist der Bundesprüfstelle nicht zugegangen. Eine weitere Anschrift ist unbekannt.

5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte und auf den des Computerspiels Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses haben das Computerspiel "Cobra" gespielt. Mit ihrer Unterschrift erklären die Beisitzer ihr Einverständnis mit dem Wortlaut der vorliegenden Entscheidung.

G r ü n d e

6. Der Indizierungsantrag ist begründet. Das Computerspiel "Cobra" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Computerspiel ist ein Ton- und Bildträger i. S. v. § 1 Abs. 3 GjS. Auf der Computerdiskette ist eine Ton- und Bildfolge in magnetischer Ordnung gespeichert. Diese wird vom Rechner auf den Monitor in Bild- und Tondarstellungen umgesetzt. Daher steht das Computerspiel den Schriften im Sinne des GjS gleich.

7. Das Computerspiel "Cobra" ist offenbar (§ 15a GjS) geeignet, Kinder und Jugendliche "sozialethisch zu desorientieren", wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften auszulegen ist. Für jede Betrachter ist klar und zweifelsfrei einsichtig, daß "Cobra" Tötungshandlungen selbstzweckhaft darstellt und selbstzweckhaft propagiert.

Das Computerspiel beschäftigt den Spieler mit Tötungshandlungen. Vor verschiedenen Bildhintergründen muß er die ihn attackierenden Verbrecher abschießen. Der Vorgang ist immer derselbe. Auf einen Verbrecher zugehen, mit der jeweiligen Waffe das Ziel anvisieren, präzise zielen, abschießen. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, der Bildhintergrund ist mehrfach modifiziert und die Personen unterschiedlich gestaltet, das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben aber gleich.

Der Spieler wird im Spiel "Cobra" an Tötungshandlungen beteiligt, die er aufgrund der Ausgangssituation im Spielverlauf aktiv mitgestaltet und nachvollzieht. Das Spielgerät fungiert als Spielpartner, beide Teile - Spieler und Spielgerät - reagieren aufeinander und die elektronische Datenverarbeitung bietet aufgrund der Spielerreaktionen immer wieder, mit aufsteigendem Schwierigkeitsgrad, Ausweich- und Tötungsaufträge an. Der Spieler hält mit seinen Reaktionen das Spielgeschehen aufrecht, seine Gestaltungsmöglichkeiten beschränken sich auf das Vermeiden von Kollisionen mit Hindernissen oder gegnerischen Beschuß und dem Liquidieren der Verbrecher. Der Spielverlauf läßt keine anderen Entscheidungen zu.

Das Computerspiel "Cobra" propagiert Selbstjustiz. Durch den Aufdruck auf dem Eingangslogo: "Verbrechen ist eine Krankheit. Ich bin die Medizin." knüpft das Computerspiel an den Videofilm "Die City Cobra" an, in dem der Titelheld den "Abschaum" der Menschheit gnadenlos und ohne einen Gedanken an ein rechtsstaatliches Verfahren zu verschwenden und ohne auch nur ein Minimum an Menschenwürde zu achten umlegt. Der Spieler wird in die Rolle von Sylvester Stallone hineinversetzt, der ebenfalls die Verbrecher gnadenlos abschießen muß. Durch den Hinweis und die Abbildung von

Sylvester Stallone in typischer Kampfpose wird der Kämpfer in die Rolle eines Richters und Henkers in einer Person gedrängt. Er nimmt die Position desjenigen ein, der abseits rechtsstaatlicher Strukturen und Organisationen aber dennoch mit deren Billigung privaten Strafvollzug üben kann. Der Spieler kann hemmungslos und ohne Beachtung jeder rechtlichen Bestimmungen seine Gegner umbringen. Der Spieler identifiziert sich mit einem Killer, der ohne Konsequenzen befürchten zu müssen auf Menschenjagd gehen kann. Rechtsstaatliches Denken wird negiert.

Der Spieler wird bei "Cobra" in die Situation desjenigen versetzt, dessen Tötungshandlungen das einzige Mittel gegen das Verbrecherunwesen sind. Der Spieler befindet sich gleichsam in einem automatisierten "Befehl- und Gehorsamverhältnis", in dem die Erbringung von rechtswidrigen Tötungshandlungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. In dieser aufgezwängten Perspektive wird das Erschießen der Verbrecher als gerechtfertigt empfunden.

Es besteht die Gefahr, daß Kinder und Jugendliche in diesem Spiel eingeübte Verhaltensweisen bejahen und zu eigen machen. Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich nämlich nicht so sehr für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit. Im Bewußtsein und Erleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie "Cobra" aktives Handeln fordert und eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführt. Über die Fähigkeit, während eines Spieles ein klares Bewußtsein von der Spielsituation aufrecht zu erhalten, können Erwachsene weit besser verfügen als Kinder (vgl. Kampe, Kurzgutachten über das Videospiel "River Raid" (Pr. 454/84) im Auftrag der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften angefertigt).

7. Es war kein Anhaltspunkt dafür ersichtlich, daß einer der Ausnahmetatbestände des § 1 Abs. 2 GjS in Betracht kommt.
8. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen der weiten Verbreitung des Computerspieles vor allem auch durch Raubkopien, und dem großen Interesse von Jugendlichen an diesem Spiel aus.

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).

