



Entscheidung Nr. 2928 (V) vom 16.06.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 114 vom 26.06.1987

Antragsteller:

Stadtjugendamt Köln
Schaevenstraße 1b
5000 Köln 1

Antrag vom 27.02.1987
Az.: 51/514/11

Verfahrensbeteiligte:

1. Loricieles Fevrier
Rechtsinhaber
Anschrift unbekannt
2. Verfasser: Korta Yves
Koell Michel

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf den am 06.03.1987 eingegangenen Listenaufnahmeantrag im vereinfachten Verfahren gemäß § 15a GjS am 16.06.1987 in der Besetzung mit:

Vorsitzender:

[REDACTED]

Jugendwohlfahrt:

[REDACTED]

Literatur:

[REDACTED]

einstimmig entschieden:

Infernal Runner
Computerspiel
Verfasser: Korta Yves und Koell Michel
Rechtsinhaber: Loricieles Fevrier
Anschriften unbekannt

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Das verfahrensgegenständliche Computerspiel wurde von Korta Yves und Koell Michel programmiert. Rechtsinhaber ist Loricieles Fevrier. Das Computerprogramm ist gespeichert auf eine 5 1/4 Zoll Diskette. Diese kann auf dem Computersystem Commodore VC 64 und Commodore VC 128 abgespielt werden.
2. Bei dem Computerspiel "Infernal Runner" steuert der Spieler mit Hilfe eines Joysticks eine Spielfigur durch die verschiedenen Stockwerke eines Gebäudes; von dem wie ein Labyrinth erscheinenden Gebäude ist immer nur ein bestimmter Ausschnitt von einigen Stockwerken und Zimmern zu sehen. Durch Öffnungen im Boden

kann der Spieler ein oder mehrere Stockwerke hinabfallen, durch Springen kann er derartige Öffnungen überwinden, mit Leitern oder Aufzügen kann er von einer in die andere Etage gelangen. Ziel des Spieles ist es, das Erdgeschoß zu erreichen. Um erfolgreich zu sein, muß die Spielfigur zahlreiche tödliche Fallen und monsterähnliche Gegner umgehen. Gelingt ihm dies nicht, wird er getötet. Einige Fallen sind so angelegt, daß der Spieler zwangsläufig aufgespießt oder verbrannt wird; er kann dem Tod nicht entgehen. Zu Beginn des Spieles verfügt der Spieler über 5 Leben. Für das Aufsammeln der Gegenstände wie Schlüssel, Äpfel, Fragezeichen, Totenköpfe, Truhen usw., erhält der Spieler Punkte, die in einer Score-Tabelle festgehalten werden.

3. Das Jugendamt der Stadt Köln hat beantragt,

das Computerspiel "Infernal Runner"

in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Nach sehr ausführlicher Inhaltsschilderung führt das Stadtjugendamt zur Begründung des Listenaufnahmeantrages an, bei dem Spiel "Infernal Runner" handele es sich um ein Geschicklichkeitsspiel mit außerordentlich brutaler Spielidee. Das Gebäude beinhalte eine große Zahl tödlicher Gefahren. Einige dieser Gefahren könne man überspringen, bei anderen sei ein Ausweichen nicht möglich. Gerade der Spieler in eine Falle, verliere er eines der Leben, könne jedoch das Spiel an derselben Stelle fortsetzen. Die grafische Darstellung des Sterbens der Spielfigur entspreche der Todesart.

Das Computerspiel sei für jugendliche Computerspieler sittlich gefährdend und verrohend. Während des gesamten Spiels stehe der Spieler in ständigem Kampf um sein Überleben. Fehlerhaftes Verhalten werde in den meisten Fällen mit dem Tod der Spielfigur auf brutalste Weise bestraft.

Das Spiel "Infernal Runner" verlange ein hohes Maß an motorischer Geschicklichkeit, Bewegungen des Joysticks müßten reaktionsschnell und exakt ausgeführt werden. Dadurch sei größte Konzentration auf das Spiel notwendig. Dies habe eine starke emotionale Einbindung in das Spielgeschehen zur Folge. Der jugendliche Spieler versetze sich in die Rolle der Spielfigur. Durch die unmenschliche und grausame Darstellung gewinne das Spiel einen sehr makaberen Charakter. Es sei zu befürchten, daß die dargestellte Brutalität, besonders von gefährdeten Kindern und Jugendlichen nicht verarbeitet werden könne.

4. Mangels ladungsfähiger Anschrift konnten die Verfahrensbeteiligten nicht von dem Indizierungsantrag und dem daran anschließenden Listenaufnahmeverfahren benachrichtigt werden.
5. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfsakte Bezug genommen. Die Mitglieder des Prüfungsausschusses hatten Gelegenheit, das Computerspiel "Infernal Runner" zu spielen. 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 "Infernal Runner" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Computerspiel ist ein Ton- und Bildträger i. S. v. § 1 Abs. 2 GjS. Auf der Computerdiskette ist eine Ton- und Bildfolge in magnetischer Ordnung gespeichert. Die dort festgehaltenen Daten generieren das verfahrensgegenständliche Spiel. Daher steht das Computerspiel den Schriften im Sinne des GjS gleich.

7. Das Computerspiel "Infernal Runner" ist sozialethisch desorientierend, wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, bestätigt durch die Rechtsprechung auszulegen ist. Das Computerspiel ist "verrohend" i. S. d. § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS. Es stellt nämlich selbstzweckhaft grausamste und brutalste Tötungsarten dar. Der Spieler hat kaum eine Chance das Ziel des Spieles, nämlich das Erdgeschoß, zu erreichen. Eine große Fülle von Gefahren lauert auf den Weg dorthin, die verschiedenen Fallen, Tötungsmaschinen und Mordwerkzeuge versperren den Weg. Spielinhalt ist demnach die Demonstration möglichst vieler verschiedener, grausamer wie origineller Tötungsarten. Die Fallen sind derart schwierig zu überwinden und treten in so hoher Zahl auf, daß nicht deren Überwindung sondern sie selbst den Mittelpunkt des Spielinteresses in diesem grausigen Spiel ausmachen.

Tritt man auf eine Tretmine, explodiert der Körper schnell. Das gleiche gilt, wenn man mit einer Sprengladung in Berührung kommt. Andere pfannenähnliche Gegenstände sind sehr heiß, tritt man darauf, fängt die Spielfigur an der Stelle wild und schnell mit allen Extremitäten zu zucken an, nach wenigen Sekunden ist die Figur verbrannt. Das gleiche Schicksal ereilt den Spieler, wenn er auf eine der Schrägen tritt, die unweigerlich in eine Masse aus heißem Öl führen. In der brodelnden Flüssigkeit ist der Körper ebenfalls wild zuckend kurz dargestellt, bevor er - weil er zerstört ist - verschwindet. Gerät die Spielfigur über einen der Flammenwerfer, die in unregelmäßigen Abständen in tödliche Aktion treten, verbrennt sie zu einem Haufen Asche. Eines der Transportbänder, das ebenfalls kein Entrinnen zuläßt, führt den Spieler gegen eine Wand aus Speeren. Der Körper wird in diese Waffen getrieben, dort durchbohrt. In der bildlichen Darstellung spritzt Blut umher, schließlich bricht der Körper zusammen, wobei unterhalb des Korpus eine Blutlache abgebildet ist. Gerät der Spieler in ein radioaktives Feld, bläht sich zunächst sein Kopf auf. Hat er etwa die doppelte Größe des Vorherigen erreicht, zerplatzt er; Blut läuft am Körper herab, und bleibt als Lache vor der Leiche liegen. Laserstrahlen in unterschiedlicher Höhe und in variablen Strahlrhythmus machen dem Spieler das Leben schwer. Häufig stirbt, wenn der Laserstrahl ausgesendet wird. Das im Keller hausende Monster bricht dem Spieler unweigerlich alle Knochen sobald er in dessen Ver-

lies vordringt. Darüber hinaus machen Sägeblätter und andere skurrile Tötungsinstrumente dem Spieler häufig den Garaus.

Rauhe und makabre Tötungstechniken werden in dem Computerspiel "Infernal Runner" selbstzweckhaft dargestellt und zum maßgeblichen Spielinhalt gemacht. Blutigste und grausamste Liquidierungen stehen in dem Mittelpunkt; in den meisten Fällen ist die Spielfigur unausweichlich dem Tod geweiht. Durch die Gesamtgestaltung läßt das Spiel "Infernal Runner" befürchten, daß es auf das Bewußtsein von Kindern und Jugendlichen im Bezug auf Gewalt und rohe Gewalthandlungen einen negativen Einfluß hat.

8. Das Computerspiel "Infernal Runner" hat aggressionssteigernde Eigenschaften. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen von "Infernal Runner" zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrationsschwierigkeiten, Kopfschmerzen und anderem. (Vgl. im Einzelnen Fritz, "Videospiele - regelbare Welten am Draht", Teil 4, in "Spielmittel", S. 23f., Nostheideverlag, Bamberg 1983). Bei dem Spiel "Infernal Runner" handelt es sich nämlich nicht um ein einfaches Geschicklichkeitsspiel, in dem es lediglich um das Gewinnen geht. Das Computerspiel knüpft vielmehr an die sehr hohe Leistungsbereitschaft von Kindern und Jugendlichen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit an, spiel-spezifisch kann das Erfassen und Bearbeiten von visuellen Informationen trainiert werden. Die Handlungs- und Entscheidungsmöglichkeiten des Spielers sind auf Ausweichen und Überwinden der Tötungsmaschinerie begrenzt. Der Computer erzeugt durch das Spiel Aggression im Zusammenhang brutaler und roher Ereignisse; da dem Spieler nichts anderes übrig bleibt, als - meist vergeblich - zu versuchen, die Tötungshindernisse zu überwinden und ihm keine differenzierten sozialen Regeln angeboten werden sowie möglich sind für die Bewältigung von Wut und Zerstörungsgefühlen, kann davon ausgegangen werden daß etwa auftretende Aggressionsneigungen auch in außerspielerischen Situationen insbesondere von gefährdungsgeneigten Kindern und Jugendlichen nicht adäquat beherrscht werden können. Aggressive Verhaltensmuster werden spielerisch eingeübt.
9. Die von dem Computerspiel "Infernal Runner" ausgehende Jugendgefährdend ist auch offenbar i. S. v. § 15a GjS. Dies wird für den unbefangenen Betrachter deutlich an Hand des hohen Verrohungspotentials das durch die Vielzahl der oft unausweichlichen Tötungsbarrieren vermittelt wird. Grausige und exzessive Tötungshandlungen werden detailliert ausgemalt. Die Verrohungswirkung tritt jedermann deutlich vor Augen.
10. Ausnahmetatbestände i. S. v. § 1 Abs. 2 GjS sind nicht ersichtlich.
11. Ein Fall geringer Bedeutung schied wegen der weiten Verbreitung des Computerspiels vor allem auch durch Raubkopien sowie dem bekanntermaßen 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).

