



## Mortal Kombat

# Prügeln bis zur Beschlagnahme

*Autor:* Wolfgang Langner

*Erschienen:* 1996

1.	Einleitung.....	2
2.	Inhalt des Spiels.....	2
3.	Juristische Maßnahmen gegen MORTAL KOMBAT.....	5
4.	Argumentation des Amtsgerichts München .....	6
5.	Kritik an der Urteilsbegründung.....	8
6.	Beurteilung von MORTAL KOMBAT I unter spieltechnischen und pädagogischen Gesichtspunkten.....	12
7.	Fußnoten .....	13



## **1. Einleitung**

In vielen Video- und Computerspielen ist Gewalt enthalten. In diesem Zusammenhang hat MORTAL KOMBAT für erhebliches Aufsehen gesorgt. MORTAL KOMBAT I und II sind vom Amtsgericht München bundesweit beschlagnahmt worden. Das bedeutet, dass das Computerspiel nicht einmal an Personen über 18 Jahre verkauft werden darf, und selbstverständlich schon gar nicht an Kinder und Jugendliche. Auch die private Weitergabe des Spiels ist verboten. Diese staatliche Zensur greift erheblich in das Recht der Bürger auf Informationsfreiheit [1] ein. Ob diese Maßnahme gerechtfertigt und sinnvoll ist, ist zu diskutieren. Es werden im Folgenden alle juristischen Maßnahmen gegen MORTAL KOMBAT aufgelistet. Danach folgt eine Zusammenfassung der Urteilsbegründung des Amtsgerichts München. Es geht dabei um die allgemeine Beschlagnahme der Sega-Versionen des Spiels. Nach einer kritischen Betrachtung der Ausführungen des Amtsgerichts wird MORTAL KOMBAT auch unter spieltechnischen und pädagogischen Aspekten beurteilt. Zunächst geht es um den Inhalt des Spiels.

## **2. Inhalt des Spiels**

MORTAL KOMBAT ist ein typisches Prügelspiel, bei dem sich Computerkampffiguren mit asiatischen Kampftechniken besiegen müssen. Das geschieht im Rahmen eines sogenannten "Shaolin-Wettbewerbs". Ziel ist es, alle anderen Kämpfer zu besiegen und damit zu überleben.

Vor Spielbeginn sind bestimmte Konfigurationen durchzuführen. Unter anderem sind Schwierigkeitsgrad, Soundeffekte, Musik und "Credits" (Anzahl der Verlustrunden, bevor das Spiel vom Programm abgebrochen wird) festzulegen. Zudem ist auszuwählen, ob ein Spieler gegen den vom Computer gesteuerten Kämpfer antritt oder ob zwei Spieler gegeneinander kämpfen.

Wird das Spiel gestartet, muss jeder Spieler zunächst eine Kampffigur auswählen. Liu Kang, Jonny Cage, Kano, Sonya Blade, Raydon, Scorpion und Sub-Zero stehen zur Verfügung. Jede einzelne Kampffigur besitzt verschiedene charakteristische Kampfeigenschaften und -techniken. Ohne Anwendung von zusätzlichen Spezialtricks, die den einschlägigen Computerspiel-Fachzeitschriften entnommen werden können, stehen dem Spieler Faust-, Kopf-, Knie- und Ellenbogenschläge sowie verschiedene Tritte zur Verfügung, deren Wirkung auf dem Bildschirm akustisch und visuell angezeigt wird. Je nachdem, welche Spielfigur ausgewählt wird, sind zusätzlich bestimmte Spezialtechniken und Waffen nutzbar. Beispiele hierzu sind Harpunen, Feuerbälle, elektrische Wellen und die Fähigkeit, den Gegner einzufrieren, um ihn dann ohne Gegenwehr verprügeln zu können.



Abb. 1/2: Kampftechniken

Um einen Kampf zu gewinnen, muss ein Spieler mit seiner Kampffigur in zwei von maximal drei Kampfunden den Gegner besiegen. Es gewinnt immer derjenige die Runde, der innerhalb des Zeitlimits den Gegner "k.o." geschlagen hat oder der nach Ablauf der Zeit die meiste Lebensenergie aufweist. Die Menge der Lebensenergie wird für jeden Kämpfer in einem Querbalken über dem Kampfgeschehen permanent angezeigt.



Abb. 3: "Finish him"

Am Ende eines Kampfes steht der Verlierer dem Sieger verteidigungsunfähig gegenüber. Der Sieger wird an diesem Punkt aufgefordert, seinen Gegner "fertigzumachen". Auf dem Bildschirm erscheint die Aufforderung "finish him". Mit einer bestimmten finalen Technik kann der Verlierer in einen mit Metallspitzen ausgestatteten Abgrund gestürzt werden. Wird die Technik nicht angewandt, fällt der Verlierer nach kurzer Zeit von allein um.

Bei Anwendung von Spezialtricks (sogenannte "Cheat"-Codes, die übrigens nicht im Benutzerhandbuch stehen), ist MORTAL KOMBAT auch im "Blutmodus" spielbar. Im Blutmodus erscheinen bei Treffern von ganz bestimmten Schlägen, Tritten und Stößen rote Farbleckse auf dem Bildschirm, die spritzendes Blut darstellen sollen. Werden zusätzlich die sogenannten "fatalities" eingerichtet, wird der Verlierer des Kampfes am Ende "hingerichtet", indem der Sieger bei ihm eine "finale Todestechnik" anwendet. Je nachdem, welche Spielfigur als Sieger aus dem Kampf hervorgeht, sind verschiedene "Todestechniken" durchführbar: Einfaches

Kopf-Abschlagen; Kopf-Abschlagen, an dem noch die Wirbelsäule hängt; Verbrennen, Hinabstürzen in einen mit langen Nägeln besetzten Abgrund usw.

Der Turnierverlauf kann in drei Phasen unterteilt werden:

Zunächst sind die Vorrundenkämpfe gegen sechs potentielle Champions und das eigene Spiegelbild erfolgreich zu bestreiten. Es folgen drei Zwischenrundenkämpfe, in denen die Kampffigur des Spielnutzers mit der gleicher Menge Lebensenergie wie in den Vorrundenkämpfen zwei aufeinanderfolgende gegnerische Kämpfer besiegen muss. In der finalen Phase heißen die Gegner "Goro" und "Shan-Tsung". Beide sind aufgrund ihrer speziellen Kampftechniken deutlich schwerer zu schlagen als die Vor- und Zwischenrundengegner. Gesamtgewinner kann nur derjenige Spieler werden, der zuerst Goro und dann Shan-Tsung in zwei von maximal drei Runden besiegt.

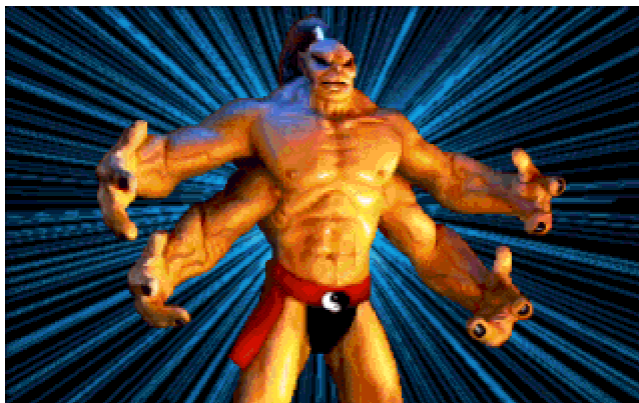


Abb. 4: Endgegner "Goro"

### 3. Juristische Maßnahmen gegen MORTAL KOMBAT

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat fast alle Versionen von MORTAL KOMBAT auf den Index gesetzt. Das bedeutet, dass sie Personen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden dürfen. Zudem darf für diese Spiele nicht geworben werden. Indiziert sind bislang folgende Versionen [2]:



- MORTAL KOMBAT I:  
Amiga, PC, Sega Mega Drive, Super Nintendo
- MORTAL KOMBAT II:  
Amiga, Sega Game Gear, Sega Mega Drive, Sega Mega Drive X32,  
Super Nintendo
- MORTAL KOMBAT III:  
CD-Rom (für PC), Sony Play Station, Super Nintendo, Sega Genesis

Darüberhinaus hat das Amtsgericht München einige Versionen von MORTAL KOMBAT allgemein beschlagnahmt, also per Gerichtsbeschluss bundesweit eingezogen. Konsequenz ist, dass diese Versionen des Spiels überhaupt nicht mehr verkauft werden dürfen, auch nicht an Personen über 18 Jahre. Des Weiteren ist auch die private Weitergabe untersagt. Der bloße Besitz dagegen ist nicht strafbar. Die verschiedenen Versionen von MORTAL KOMBAT sind wie folgt davon betroffen [1]:

- MORTAL KOMBAT I:  
Nur die Sega-Versionen sind allgemein beschlagnahmt worden, wohl aus Unkenntnis der anderen Versionen. Das bedeutet juristisch gesehen aber auch, dass sich Verbreiter der inhaltsgleichen Versionen für andere Video- und Computersysteme ebenfalls strafbar machen.
- MORTAL KOMBAT II:  
Alle Versionen des Spiels sind allgemein beschlagnahmt worden. Ausgenommen davon ist die Nintendo-Game-Boy-Version.
- MORTAL KOMBAT III:  
Es liegt kein Beschlagnahme-Beschluss vor.

#### **4. Argumentation des Amtsgerichts München**

Im Folgenden wird die Urteilsbegründung des Amtsgerichts München bezüglich der allgemeinen Beschlagnahme der Sega-Versionen von MORTAL KOMBAT I zusammengefasst [4]. Die entscheidende Rechtsnorm



ist in diesem Zusammenhang §131 Absatz 1 des Strafgesetzbuchs (StGB).  
Hier zunächst der Wortlaut:

(1) Wer Schriften (§11 Abs.3), die zum Rassenhass aufstacheln oder die grausame oder die sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen in einer Art schildern, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt,

1. verbreitet,
2. öffentlich ausstellt, anschlägt, vorführt oder sonst zugänglich macht oder
3. einer Person unter achtzehn Jahren anbietet, überlässt oder zugänglich macht oder
4. herstellt, bezieht, liefert, vorrätig hält, anbietet, ankündigt, anpreist, in den räumlichen Geltungsbereich dieses Gesetzes einzuführen oder daraus auszuführen unternimmt, um sie oder aus ihnen gewonnene Stücke im Sinne der Nummern 1 bis 3 zu verwenden oder einem anderen eine solche Verwendung zu ermöglichen,

wird mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bestraft.

Das Amtsgericht München ist der Auffassung, das MORTAL KOMBAT gewaltverherrlichende Wirkung hat, da das Durchspielen des Programms ständiges Zufügen schwerster Körperverletzungen erfordert. Besonders wuchtige Kampfattacken oder auch Todesstöße werden von einer Computerstimme besonders gelobt.

Die heldenhaft wirkenden Spielfiguren sind der Inbegriff von besonders perfektionierten, brutalen und jeglicher sportlicher Fairness zuwiderlaufenden Kampfsportabhandlungen.



Daher wird dem Nutzer des Computerspiels Gewalt gegen andere Menschen als etwas Positives, Großartiges suggeriert. Hierbei fällt besonders die Inkaufnahme des Todes des Verlierers negativ ins Gewicht. Das Computerspiel hat auch gewaltverharmlosende Wirkung, da die Kampffiguren selbst dann keine Schlagkraft verlieren, wenn sie bereits selber mehrfach schwer getroffen worden sind. Zudem sind bei einer neuen Spielrunde keinerlei Blessuren der Spielfigur sichtbar. Das Programm lässt auch nicht die Möglichkeit offen, die Kampfarena ohne brutale Gewaltanwendung zu verlassen. Darin ist eine Bagatellisierung von Gewalt zu sehen, die als eine im menschlichen Leben übliche Form des Verhaltens und nachahmenswerte Methode zur Lösung von Konflikten dargestellt wird.

Die grausamen Gewalttätigkeiten von MORTAL KOMBAT gegen Personen gleichen zudem einer Verletzung der Menschenwürde. Besonders deutlich wird das am Ende eines Kampfes, wenn die Aufforderung des Programms, den Gegner "fertigzumachen" ("finish him"), erscheint. Es handelt sich um eine Aufforderung, den wehrlosen Gegner zu töten. Je nachdem, welche Spielfigur den Kampf gewonnen hat, stehen unter anderem "Herz-Herausreißen", "Kopfabreißen, an dem sich noch die Wirbelsäule befindet", "Verbrennen", "Herabstürzen in einen mit Messern bestückten Abgrund" als Tötungsmöglichkeiten zur Verfügung.

Besonders die letztgenannten Szenen setzen bei dem Nutzer eine bejahende Haltung bezüglich der am Bildschirm gezeigten Gewalttätigkeiten voraus, die dadurch noch gefördert wird. Eine Schilderung von Gewalttätigkeit liegt mindestens bei jedem Todesstoß vor, weil die Tötung unmittelbar optisch und akustisch wiedergegeben wird.

## **5. Kritik an der Urteilsbegründung**

Selbst wenn das Urteil des Amtsgerichts München aufgrund der Todesstöße juristisch vertretbar erscheint, so wird doch deutlich, dass die Urteilsbegründung sehr oberflächlich und teilweise wenig überzeugend ist.





Das lässt vermuten, dass sich das Gericht nicht sehr intensiv mit MORTAL KOMBAT beschäftigt hat. Anhand der Ausführungen des Amtsgerichts zu den einzelnen in Betracht kommenden Tatbestandsmerkmalen aus §131 Absatz 1 StGB lässt sich zeigen, dass aus einem anderen Blickwinkel durchaus auch andere Standpunkte möglich sind.

Zunächst fällt auf, dass MORTAL KOMBAT im Urteil des Amtsgerichts München falsch geschrieben ist [5]. Das Wort "Kombat" ist statt mit "K" mit "C" geschrieben worden. Die Bedeutung des Begriffs ändert sich dadurch zwar nicht, aber "Kombat" mit "K" verleiht dem Computerspiel eine gewisse Individualität. Diese individuelle Komponente ist missachtet worden. Das lässt unter Anderem folgende Interpretationen zu. "Mortal Combat" mit "C" ist eine feststehende englische Redewendung und bedeutet "Kampf auf Leben und Tod". Vielleicht wollte das Gericht diese Bedeutung in bezug auf das Computerspiel betonen. Wahrscheinlicher ist aber, dass die Details des Spiels gar nicht so genau betrachtet worden sind und deshalb die übliche englische Schreibweise gewählt wurde. Zumindest erweckt diese Tatsache keinen besonders positiven Eindruck.

Hinsichtlich der gewaltverherrlichen Wirkung von MORTAL KOMBAT setzt das Gericht voraus, dass grausame oder unmenschliche Gewalt gegen Menschen ausgeübt wird. Ob es sich bei den Kampffiguren tatsächlich um Menschen handelt, ist allerdings sehr zweifelhaft. Einige Spielfiguren sind eher als Monster zu bezeichnen. Das gilt auf jeden Fall für den vierarmigen Riesen Goro, für Scorpion, unter dessen Maske sich ein Totenschädel verbirgt und für Kano, in dessen Gesicht sich ein großes Metallimplantat mit Infrarotauge befindet. Des weiteren beherrschen alle Shaolin-Turnier-Kämpfer von Menschen nicht reproduzierbare Tricks: Feuerbälle werfen, Blitze werfen, den Gegner einfrieren, Energiewellen erzeugen usw.. Daher haben die Spielfiguren eher den Charakter von Fantasy-Comic-Figuren. Bezüglich der Gewaltverharmlosung heißt es im Urteil, dass die Kampffiguren keine Schlagkraft verlieren, wenn sie oft und schwer vom Gegner getroffen wurden. Zudem sind die Verletzungen der Spielfiguren und deren Folgen in neuen Spielrunden nicht sichtbar. Diese Argumentation ist reichlich fragwürdig. Gerade in diesen Fällen ist die



Abstraktion der Computerspielfiguren zu den echten Menschen so groß, dass ein Gleichsetzen von Mensch und Computerfigur hier nicht zulässig ist. Vielmehr wird der Comic-Charakter der Kampffiguren besonders deutlich.

Ob den Computerspielfiguren ständig schwerste Körperverletzungen zugefügt werden, lässt sich keinesfalls feststellen, allerhöchstens vermuten. Treffer des Gegners lassen zumindest optisch keine Verletzungen erkennen. Unabhängig davon sind in einem Kampfsportspiel entsprechenden Hiebe, Schläge und Tritte unverzichtbar. Ein Karate-Spiel ohne Karate-Techniken ist sinnlos.

Abgesehen von den finalen Todesstößen kann hier nicht von besonders perfektionierten, brutalen und jeder sportlicher Fairness entgegenstehenden Kampfsporthandlungen gesprochen werden. Die Kämpfer haben zu Beginn des Kampfes die gleichen Chancen und Lebensenergien, um den Kampf zu gewinnen. Ein gewisses Maß an Fairness ist wohl dann gegeben, wenn es bestimmte Regeln gibt, die keinen Wettkampfbeteiligten benachteiligt. Diese Regel ist auch in MORTAL KOMBAT vorhanden. Sie besagt, dass es keine Einschränkungen hinsichtlich der Kampfführung und der einsetzbaren Kampfmittel gibt. Die Kämpfer bzw. Spieler müssen also mit Beginn des Kampfs darauf gefasst sein, gegnerische Spezialtechniken zu erleben. Es mag zwar eventuell unangenehme Überraschungen geben, aber keine heimtückischen und damit gezielt sportlich unfairen Aktionen.

Dass die umstrittenen Szenen von MORTAL KOMBAT Gewalt als nachahmenswerte Konfliktlösemöglichkeit für den Spielnutzer suggerieren, also Vorbildcharakter für dessen Handlungen haben können, kann wissenschaftlich nicht belegt werden [6]. Insofern können solche Aussagen hinsichtlich der Wirkung von Gewaltdarstellungen nicht getroffen werden. Außerdem darf nicht vergessen werden, dass Gewalt zum Alltag gehört, heutzutage zum Beispiel in Form von rigider Ausübung wirtschaftlicher Macht gegen "Schwächere". Zahllose Gewalttätigkeiten sind im Übrigen auch schon in den täglichen Nachrichten enthalten.



Auch eine bejahende Haltung zu den umstrittenen Szenen muss nicht unbedingt negativ gedeutet werden. Es ist möglich, dass der Nutzer die am Bildschirm gezeigten Szenen sehen möchte. Es sind aber keinesfalls zwingende Rückschlüsse ziehbar, die auf Gewaltanwendung des Nutzers in der Realität oder auf negative Veränderungen der Persönlichkeit schließen lassen.

Im Urteil heißt es auch, dass in MORTAL KOMBAT grausame Gewalttätigkeiten vorkommen, die einer Verletzung der Menschenwürde gleichen. Das kann nur der Fall sein, wenn die Kampffiguren zwingend als "Menschen" zu interpretieren sind. Nach den obigen Ausführungen ist das allerdings strittig.

Dass eine Computerstimme "Todesstöße" und extra harte Treffer besonders lobt, kann zwar negativ interpretiert werden, muss aber nicht unbedingt. Das Computerlob kann auch als Belohnung für eine geschickte Kampfführung gesehen werden. Die Techniken für Todesstöße sind auch mit einem "Joypad" recht schwierig auszuführen. Es kommt hierbei auf das passende "timing" und eine bestimmte Tastenkombination an, die innerhalb sehr kurzer Zeit gedrückt werden muss.

Problematisch sind die Tötungsszenen am Ende eines Kampfes. Auch wenn dabei ein Kampf zwischen reinen Fantasy-Comicfiguren angenommen wird, wirkt die Aufforderung "finish him" und der Finalschlag des Gewinners, mit dem Gegner "der Rest gegeben wird", auch bei toleranter Betrachtung überzogen brutal. Unter ethischen und moralischen Gesichtspunkten sind derartige Praktiken auch in einem Computerspiel abzulehnen. Und die "Hinrichtung" des geschlagenen Computerkämpfers wird wiederum auch nicht so abstrakt dargestellt, dass es unmöglich wäre, die Hinrichtung natürlicher Personen anzunehmen. Unter dem Gesichtspunkt dieser juristischen Argumentation ist die allgemeine Beschlagnahme des Spiels akzeptabel. Auch der mögliche Einwand, MORTAL KOMBAT sei ein "Spiegel unserer Gesellschaft" und die finalen Todesstöße seien nur ein besonders "gesellschaftskritisches Element", kann nicht anerkannt werden, weil dies im Spielgeschehen keinesfalls deutlich wird.



## **6. Beurteilung von MORTAL KOMBAT I unter spieltechnischen und pädagogischen Gesichtspunkten**

Betrachtet man MORTAL KOMBAT unter spieltechnischen Aspekten, fällt auf, dass das Computerspiel als typisches Prügelspiel wenig Abwechslung bietet. Die Kampfsituationen wiederholen sich in jeder Runde. Es geht fast ausschließlich darum, gegnerische Kämpfer zu besiegen. Zwischendurch hat der Spielnutzer immerhin einige Male die Möglichkeit, mit seiner Spielfigur einen sogenannten Bruchtest durchzuführen. Hierbei sind mehrere Holz- oder Betonplatten zu zertrümmern. Danach wird wieder gekämpft.

Für die einzelnen Kämpfe stehen mehrere Hintergrundscenarien zur Verfügung, die der Situation zwar angemessen sind, aber darüberhinaus wenig ansprechend gestaltet sind. Die Graphik des Spiels ist sehr grob und daher wenig überzeugend. Einzelheiten wie die Gesichter der Spieler sind kaum zu erkennen. Auch der Sound kann nicht überzeugen. Die Musikuntermalung enthält kaum Abwechslungen und ist auf die Dauer nervtötend. Zudem ist MORTAL KOMBAT recht kompliziert zu bedienen, da schnell hintereinander bestimmte Tastenkombinationen gedrückt werden müssen, um Spezialtechniken auszuführen. Neun Tasten sind dabei zu bedienen. Das ist ohne Übung nicht zu schaffen.

So gesehen ist MORTAL KOMBAT ein höchstens durchschnittliches Spiel, das nur beschränkte Spielmöglichkeiten bietet, dessen Faszination aber wohl darin liegt, die gegnerische Spielfigur im Kampf zu besiegen und ihr danach in besonders blutiger Art und Weise den "Rest" zu geben. MORTAL KOMBAT oder "Kampf auf Leben und Tod" ist somit genau der passende Name für das Spiel.

Aus pädagogischer Sicht erscheint eine Indizierung des Spiels sinnvoll und vertretbar. Speziell die Aufforderung, den Gegner fertigzumachen ("finish him") und die nachfolgende "Hinrichtung" hat nicht unbedingt einen kinder- und jugendgemäßen Charakter. Die Indizierung impliziert allerdings auch, dass Kinder und Jugendliche nicht fähig sind, sich kritisch



mit diesem Computerspiel und speziell mit den umstrittenen Szenen auseinanderzusetzen. Aber angesichts der Tatsache, dass jedes Kind und jeder jugendliche Spielnutzer anders auf Gewaltinhalte reagiert, lassen sich Folgen für die weitere Entwicklung bezüglich der Einstellung zur Gewalt überhaupt nicht abschätzen.

Mit der allgemeinen Beschlagnahme von MORTAL KOMBAT ist auch das Verbot verbunden, das Spiel an über Achtzehnjährige zu verkaufen und weiterzugeben. Ob das Spiel auch die Einstellung von Erwachsenen zur Gewalt negativ beeinflussen kann, ist zumindest strittig. Auf jeden Fall bedeutet die bundesweite Beschlagnahme eine Entmündigung und Bevormundung Erwachsener, die aus pädagogischer Sicht nicht angemessen erscheint. Bewahrpädagogische Ansätze wie in diesem Fall verhindern, dass Erwachsene lernen, mit Gewaltdarstellungen und -inhalten überhaupt umgehen zu können. Zudem ist ein Vergleich von MORTAL KOMBAT mit anderen problematischen Spielen unerlässlich, um Relationen herstellen zu können. Gerade im Vergleich zu "3-D-Ballerspielen" wie DOOM, BLAKE STONE, RISE OF THE TRIADS usw. wirkt MORTAL KOMBAT eher harmlos.

Ein typischer Effekt der Indizierung oder Beschlagnahme von Computerspielen ist im Übrigen, dass auch eher schlechte Exemplare für Kinder und Jugendliche erst wieder interessant werden.

## **7. Fußnoten**

[1] Das Recht auf Informationsfreiheit ist in der Bundesrepublik ein hochrangiges Recht . Es gehört zu den Grundrechten und ergibt sich aus Art. 5 Absatz 1 des Grundgesetzes (GG).Einschränkungen sind nur nach den Maßgaben des Art. 5 Absatz 2 GG möglich.

[2] mündliche Information der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften vom 26.06.96

[3] Mündliche Information der Staatsanwaltschaft des Amtsgerichts München vom 24.06.96



- [4] Beschlagnahmebeschuß vom 11.11.94, Amtsgericht München I, in: JMS-Report, Februar 1995, Heft 1, 18. Jahrgang: S. 9-10
- [5] Das gilt zumindest für den Abdruck des Urteils im JMS-Report, Februar 1995, Heft 1.
- [6] Gerade in methodisch sorgfältiger durchgeführten Studien konnte keinerlei aggressionsfördernde Wirkung aggressiver Spiele nachgewiesen werden. Plausibler erscheint die These, daß Bildschirmspiele mit Gewaltinhalten ebenso wie Gewaltfilme eine gewisse Erregung ("arousal") verursachen, die nach dem Spiel noch nachwirkt (vgl. Sacher ,W.: Jugendgefährdung durch Video- und Computerspiele?, in: Zeitschrift für Pädagogik, Jahrgang 39, Heft 2, März 1993: S.321 ff.)