

# Welche Auswirkungen haben Filme mit sexuell getönter Gewalt und gewalttätige Videospiele?

Uwe Füllgrabe

Kriminalistik, 56. Jahrgang, Nr. 8 - 9, August/ September 2002, S. 539 – 542

## 1. Die Auswirkungen von Gewaltdarstellungen

Im Zusammenhang mit Amokläufen taucht immer wieder die Meinung auf, Gewaltdarstellungen in den Massenmedien, gewalttätige Computerspiele usw. seien für Gewalttaten und spezifisch Amokläufen schuld. Doch so einfach ist es nicht, denn ein gewalttätiger Film trifft nicht auf einen Menschen, der wie ein Automat automatisch diese Gewalt weitergibt. Vielmehr hängt es von dem persönlichen Entscheidungsprozess jedes einzelnen ab, wie er auf diesen Film reagiert. Dieser Entscheidungsprozess hängt wiederum von der kognitiven Struktur, dem sozialen Beziehungsgeflecht usw. der Person ab: So wiesen z.B. Tausch und Tausch bereits 1971 darauf hin: Gewaltbereite Kinder bevorzugen eher aggressive Filme, im Gegensatz zu Kindern aus intakten zwischenmenschliche Beziehungen.

Deshalb hat der Anblick eines gewalttätigen Filmes keineswegs auf jeden Zuschauer eine aggressionsfördernde Wirkung. Das Gefährliche dabei ist aber, dass es selbst bei nichtaggressiven Zuschauern zu eine allmählicher Gewöhnung an Gewalt und einer Verringerung der Aggressions*hemmung* kommen kann. Dies zeigt dieser Artikel.

Grundsätzlich (und langfristig betrachtet) kann man sagen: Das Betrachten von Gewaltdarstellungen in Filmen verstärkt das Auftreten von aggressivem Verhalten. Doch die Steigerung des Auftretens aggressiven Verhaltens ist aber nicht die einzige Konsequenz des Betrachtens von Gewaltdarstellungen. Wer Gewalt sieht, wird allmählich gegenüber Gewalt desensibilisiert, was zur Folge hat:

- a) Die Entwicklung bössartiger Haltungen hinsichtlich der Gewalt, die gegen andere Menschen gerichtet ist
- b) eine verringerte Wahrscheinlichkeit, Schritte für ein Opfer zu ergreifen, wenn Gewalt auftritt.

Eine besonders besorgniserregende Form von Gewalt in den Medien stellt die sexualisierte Gewalt dar - wo direkt Gewalt gegen Frauen dargestellt wird, einschließlich Bilder von Vergewaltigung, Folter, Mord, Verstümmelungen („Slasher Films“).

Die Gewalt in diesen Filmen tritt zumeist während sexuell anregender Szenen auf oder danach. Zuerst werden die Zuschauer in eine leicht erotisierte Stimmung versetzt, z.B. durch Szenen von jungen Frauen unter der Dusche, Teenager, die sich umkleiden usw. Wenn das Töten beginnt, wird die Erotik abrupt fallengelassen, weil sie ihren Zweck erfüllt hat, nämlich die Abwehrhaltung der Zuschauer zu verringern und die körperliche Wirksamkeit des Films zu erhöhen. Janet Maslin, die Filmkritikerin der New York Times schrieb dazu: „Die Geschwindigkeit und Leichtigkeit, mit der die eigenen Gefühle von Sinnlichkeit in Bössartigkeit verwandelt werden können, können sogar diejenigen erstaunen, die mit der Verbindung zwischen sexuellen und gewalttätigen Motiven gut vertraut sind“ (Mullin & Linz 1995, p. 449).

Dass Gewalt in der wirklichen Welt viel akzeptabler ist, nachdem man eine Menge Gewalt in Filmen gesehen hat, ist vielfach experimentell bestätigt.

Männliche Versuchspersonen (Vpn) sahen innerhalb einer oder zwei Wochen fünf vollständige „Slasher Filme“. Nach jedem Film wurden gemessen:

- gefühlsmäßige Reaktionen
- Wahrnehmung der Gewalt in den Filmen
- Einstellungen gegenüber Frauen

Bei den Zuschauern verringerten sich die durch die Filme ausgelöste Angst und Depression zwischen dem ersten und dem letzten Tag des Zuschauens.

Die Männer nahmen im Laufe der Zeit weniger Gewalt in den Filmen wahr und bewerteten die Filme immer weniger als Abwertung von Frauen.

Nach dem Betrachten der Filme sahen die Vpn eine Videoaufzeichnung einer Gerichtsverhandlung, bei der eine Frau als Opfer eines sexuellen Angriffs auftrat.

Im Vergleich zu einer Kontrollgruppe, die die Filme nicht gesehen hatte, drückten sie weniger Sympathie für das Opfer aus, das in dem Vergewaltigungsfall dargestellt worden war. Diese Wirkung trat sogar dann auf, wenn zwischen dem letzten Film und der Bewertung der Gerichtsverhandlung ein Abstand von zwei Tagen lag.

Auch andere Untersuchungen stellten fest, dass nach dem wiederholten Anschauen sexualisierter Gewalt auftraten:

- eine Verringerung der physiologischen Reaktionen
- weniger Sympathie sowohl für Opfer von Gewalt in Familien als auch für Opfer von Vergewaltigungen.

–

## 2. Desensibilisierung und Resensibilisierung

Der Einfluss der gewalttätigen Filme kann mit der Desensibilisierung hinsichtlich sexueller Gewalt erklärt werden. Dazu einige Erkenntnisse aus der klinischen Psychologie.

Desensibilisierung, d.h. die Nichtreaktion auf gefühlsauslösende Reize, kann durch folgendes bewirkt werden: Eine furchtauslösende Reaktion kann z.B. dadurch verringert werden, dass der Angst auslösende Reiz mit irgendeiner nicht-ängstlichen Reaktion gepaart wird, nicht unbedingt einer völlig entgegen gesetzten. Selbst wenn man etwa einen Patienten einfach einem Angst auslösenden Reiz aussetzt, unabhängig von der Art der Darbietung, kann man signifikant die Angst oder das negative Gefühl verringern, das der Reiz einmal auslöste.

Desensibilisierung kann durch Gegenkonditionierung erklärt werden oder alleine als Form von Löschung.

Die Verringerung der Angst ergibt sich aus der wiederholten Darbietung gefühlsmäßiger Reize, auf die der Patient hinsichtlich Furcht konditioniert wurde, worauf keinerlei negative Konsequenzen erfolgten.

Man kann auch Desensibilisierung gemäß einem Informationsprozess betrachten. Sobald Patienten ihrer verringerten Angst gewahr werden, trennen sie ihre Angstreaktion von dem Reiz ab. Diese Selbstwahrnehmung der Gewöhnung kann auch Veränderungen der negativen Gewichtung erleichtern, die mit dem angstbesetzten Reiz zusammenhängen. Das heißt also, dass Personen, die einer Konfrontationstherapie ausgesetzt werden, das Negative des gefürchteten Reiz in einer weniger übertriebenen Weise zu bewerten beginnen.

Betrachten wir jetzt die Prozesse, die bei Zuschauern von Gewaltdarstellungen stattfinden.

Sobald Zuschauer gefühlsmäßig weniger Unbehagen hinsichtlich sexuell gewalttätigen Materials empfinden, kann die Wahrnehmung des eigenen positiven Gefühlszustandes dazu führen, dass man die Gewaltdarstellung als weniger abwertend hinsichtlich Frauen bewertet. Solche veränderten wahrnehmungsmäßigen und gefühlsmäßigen Reaktionen können dann auch auf Bewertungen von Gewaltopfern in anderen, realistischeren Situationen verallgemeinert werden.

Es zeigte sich, dass Selbstberichte von Gefühlen von Angst oder Unbehagen mittelstarke Prädiktoren der wahrgenommenen Gewalt in den Filmen waren, was wiederum positiv korreliert war mit Sympathie mit dem Opfer sexueller Gewalt, das später gezeigt wurde.

Andererseits gibt es aber auch den Prozess der Resensibilisierung (Wiedersensibilisierung). Auch geschwächte, verringerte Angstreaktionen **können** wieder auftauchen! Rachman (1989) nennt dies „die Rückkehr der Furcht“. Dieser Effekt der Resensibilisierung wurde auch in einer Untersuchung von Mullin und Linz (1995) gefunden.

### 3. Die Mullin-Linz-Studie

#### 3.1 Der Einfluss des Gewaltkonsums

Eine neuere Untersuchung von Mullin und Linz (1995) bei der 138 Studenten drei kommerzielle Slasher- Filme sahen, erbrachte die gleichen Ergebnisse wie frühere Untersuchungen.

Die wiederholte Darbietung solcher Filme mit erotisierter Gewalt löste immer weniger Gefühle der Ablehnung und Unbehagen aus. Die Zuschauer fühlten sich immer behaglicher hinsichtlich des Sehens gewalttätigen Materials. Mit wiederholter Darbietung erfreuten sich die Zuschauer immer mehr an diesen Filmen. Diese erhöhte Freude an solchen Filmen war besonders deutlich bei Zuschauern festzustellen, die vorher geringe Vertrautheit mit diesen Filmen hatten. Vielleicht verloren die Zuschauer ihr Unbehagen hinsichtlich der Gewalt in den Filmen und gewannen einen positivere Haltung gegenüber der Filmgattung der Slasher-Filme in dem Ausmaß, wie sie mit den stilistischen und erzählerischen Regeln vertraut wurden. Da derartige Filme oft sogar als humorvoll und erregend bewertet werden, könnte dies die wachsende Freude von Menschen an diesen Filmen erklären, wenn sie derartige Eigenschaften in den Filmen entdeckten.

Die Versuchspersonen, die bereits vor dem Versuch ein größeres Ausmaß an Slasher- Filmen gesehen hatten, zeigten folgendes Muster:

Je mehr Filme jemand im letzten Jahr gesehen hatte, desto mehr reagierte er im Versuch auf die Filme mit wachsender Angst und Depression. Das bedeutet, dass starke Konsumenten von Slasher- Filmen - in **dieser** Untersuchung - emotionaler auf diese Filme reagierten als Personen, die derartige Filme seltener oder nie gesehen hatten. Die starken Konsumenten solcher Filme erwiesen sich also in dieser Studie keineswegs als ständig desensibilisiert. Man muss dabei allerdings beachten, dass diese Stichprobe ein höheres Bildungsniveau hatte, als es vermutlich für die Durchschnittsseher dieser Filme der Fall ist.

### 3.2. Die Ergebnisse im Einzelnen

#### \* *Veränderungen der Stimmung*

Die Filme erzeugten eine feindseligere Stimmung, aber keineswegs eine ängstlichere oder depressivere Stimmung

#### \* *Bewertung der Filme*

Im Vergleich zum ersten Tag, wo man die Slasher- Filme gesehen hatte, berichteten die Zuschauer

- weniger negative physiologische Erregung
- mehr Freude am Film

Sie bewerteten die Filme

- als **weniger** sexuell gewalttätig
- weniger sexuell explizit und erregend

#### \* *Bewertung des Opfers*

Es zeigte sich ein eindeutiger Desensibilisierungseffekt. Männer, die 3 Tage nach dem letzten Film getestet wurden, zeigten ein geringeres Ausmaß an Sympathie für das Opfer und glaubten weniger, dass das Opfer verletzt sei.

Es war gefragt worden, wie lange es nach Meinung der Vpn dauern würde, die körperlichen Folgen des Missbrauchs zu überwinden. Eine andere Frage dazu lautete: „In welchem Ausmaß benötigt das Opfer psychologische Hilfe als Folge des Missbrauchs?“

Während nach drei Tagen das Opfer weniger als sympathisch oder verletzt eingestuft wurde, ergaben sich keine signifikanten Unterschiede hinsichtlich der

- Verantwortlichkeit des Opfers für das Delikt
- Frage, ob das Opfer ernsthafte Schritte nach seinem Missbrauch ergreifen sollte (z.B. Scheidung vom Partner, zeitweilig anderswo Zuflucht finden).
- Forderung nach polizeilichen Schritten gegen den Täter (Verhaftung, Bestrafung)
- Empfehlung von psychologischer Beratung von Opfern und/oder Missbraucher
- wie lebenswert das Opfer war

### 3.3 Der Resensibilisierungseffekt

Die Tatsache, dass 3 Tage nach dem Sehen von Slasher- Filmen in Fragen wie

- „Am Ende des Films fühlte ich Mitleid mit dem Opfer“
- „Wie viel Sympathie fühlten sie für das Opfer?“

das Opfer negativer bewertet wurde, zeigt einen Desensibilisierungseffekt auf.

Allerdings zeigten die Gruppen, die die gleichen Filme gesehen hatten und 5 bzw. 7 Tage danach befragt worden waren, keine derartigen Unterschiede zu einer Kontrollgruppe, die derartige Filme nicht gesehen hatte.

Dies zeigt nach Ansicht von Mullin und Linz (1995) einen Resensibilisierungseffekt auf!

Dieser schnelle Resensibilisierungseffekt könnte darauf zurückgeführt werden, dass

- die Vpn Universitätsstudenten waren und

- sie in ihrer Lebensumwelt einer großen Zahl prosozialer Informationen ausgesetzt waren, die die Unangemessenheit von Gewalttätigkeit betonen.

Studentenzeitungen, Lehrer, Altersgenossen usw. können alles Quellen von Informationen sein, die Gewalt, besonders sexuelle Gewalt, verurteilen. Gewalt wird hier nicht bekräftigt.

Andererseits könnte man annehmen, dass ein solcher Resensibilisierungseffekt nicht dort auftritt, wo man auf Gewalt mit Gleichgültigkeit reagiert oder wo Gewalt als Mittel der „Problemlösung“ akzeptiert wird.

Solche Umwelten können z.B. Familien sein, in denen körperliche Strafe als Erziehungsmittel oder als „Problemlösung“ eingesetzt werden oder Nachbarschaften, bei denen Gewaltdelikte zum Alltag gehören.

Mullin und Linz warnen vor einer Überschätzung des Resensibilisierungseffekts. Gewaltdarstellungen können nämlich eine kumulative Wirkung haben.

Langfristig kann das häufige Betrachten gewalttätiger Darstellungen Zuschauer dahin bringt, leichter nach folgenden Darbietungen desensibilisiert zu werden.

Untersuchungen zeigen nämlich, dass sogar dann, wenn eine Person verlernt hat, auf einen Reiz zu reagieren, sie sich schneller bei einer späteren erneuten Darbietung wieder an diesen Reiz gewöhnt, als sie es beim ersten Mal tat. Mullin und Linz (1995, S. 458) betonen deshalb: „In anderen Worten, wenn wir Desensibilisierung als Veränderung von kognitiven Strukturen betrachten und Resensibilisierung als die Wiederherstellung dieser Strukturen, kann es sein, dass die wiederhergestellte Strukturen nicht so unveränderlich sind wie die ursprünglichen.“

Es gilt daher, die kognitive Seite beim Betrachten von Gewaltdarstellungen zu verstärken. Und gesellschaftliche Normen sind notwendig, hinsichtlich der Bewertung von Gewalt als etwas, was schlecht ist und zu vermeiden ist. Dann wird das Eindringen aggressiver Gedanken in die kognitive Struktur erschwert, und es kommt auch nicht zur Verringerung des Schwindens gefühlsmäßiger Reaktionen, d.h. dass man **nicht** Ärger oder Abscheu beim Anblick von Gewaltdarstellungen empfindet.

Tatsächlich zeigten Untersuchungen: Kurze Darstellungen von Fakten, die Mythen hinsichtlich Vergewaltigung entlarvten und zu sachlicheren Einstellungen führten und die Betrachter für die Auswirkungen von Gewaltdarstellungen in Medien wachsam machten, entschärften die Auswirkungen von Gewalt in Medien (Linz, Wilson & Donnerstein, 1992).

#### 4. Gewaltförderung durch gewalttätige Videospiele

Im Zusammenhang mit dem Amoklauf in Erfurt tauchte spezifisch die Frage auf, welchen Anteil gewalttätige Videospiele bei Amokläufen haben. Eine Untersuchung von Anderson und Dill (2000) hilft, diese Frage zu beantworten. Die Autoren gingen dabei von der Tatsache aus, dass Videospiele bei dem Amoklauf von Littleton, Colorado, vermutlich eine gewisse Rolle spielten.

Eric Harris und Dylan Klebold, die am 20. April 1999 bei diesem Ereignis 3 Mitschüler ermordeten und 23 verletzten, bevor sie die Waffen gegen sich selbst richteten, spielten nämlich gerne eine Version des Spiels Doom, bei dem zwei Schützen mit Spezialwaffen und unbegrenzter Munition auf Personen schießen, die sich nicht wehren können. Für ein Klassenprojekt hatten Harris und Klebold ein

Video erstellt, in dem sie in Trenchcoats auftraten, Schusswaffen bei sich trugen und Schulsportler töteten. Ein Jahr später lebten sie ihr Spiel in „gottähnlicher Weise“ aus.

Bezüglich des Einfluss von Gewaltvideos stellten Anderson und Dill (2000) in ihrer Untersuchung fest, dass Videos mit gewalttätigem Inhalt einen Einfluss auf aggressives und kriminelles Verhalten haben können. Dieser Einfluss ist aber nur für Personen festzustellen, die bereits aggressive Gedanken und Gefühle haben und vor allem für Männer. Die Ergebnisse der zwei Experimente stimmen mit dem **General Affective Aggression Model (GAAM)** überein, das vorhersagt, dass der Anblick gewalttätiger Videos aggressives Verhalten verstärkt auftreten lässt, sowohl

a) kurzfristig ( z.B. im Labor) als auch

b) langfristig ( z.B. Kriminalität).

Anderson und Dill (2000) zeigen die hierbei wirkenden Prozesse auf :

1. Wiederholtes Benutzen gewalttätiger Videospiele verstärkt:

2. Kognitionen und Verhaltensmuster

- aggressive Meinungen und Einstellungen
- aggressive Wahrnehmungsschemata
- aggressive Erwartungen
- aggressive Verhaltensmuster
- Gewöhnung an Gewalt ( Desensibilisierung = Hemmungsabbau )

3. Dies verstärkt die aggressive Persönlichkeitsstruktur.

4. Dies hat Auswirkungen auf:

- persönlichkeitspsychologische Variablen (z. B aggressive Persönlichkeit)
- situative Variablen, z. B: soziale Situationen oder Suche neuer Bezugsgruppen (von Freunden usw.)

Ein typisches Beispiel dafür, dass der Konsum von Gewalt die Gewaltbereitschaft gerade bei Gewaltorientierten fördert, ist der Fall des Kristofor H., der als 14 – Jähriger eine Lehrerin tötete, einen Kollegen und zwei Schülerinnen verletzte. „ Um Aufmerksamkeit zu erregen, wurde er gewalttätig gegen sich selbst, grenzte sich später gegen alle Menschen ab, steigerte sich in Horrorfantasien. Als er „Amok“ von Stephen King las- in dem Buch erschießt ein Schüler aus Wut seine Lehrerin-, fand Kristofor seine Gefühlswelt offen ausgebreitet. Als er dann vor seiner Lehrerin stand, „lief alles wie von selbst ab“ ( FAZ vom 9. 10. 1999, S. 42).

Man könnte auch die Hypothese wagen, dass es die Art der konsumierten Gewalt in Massenmedien war, die Amokläufer (Massenmörder) von Serienmördern unterscheiden könnte. Dies könnte aus folgenden Feststellungen von Band und Harpold (1999) sichtbar werden:

- Sie waren durch satanische Kulte oder kultähnliche Denkweisen oder philosophische Werke ( z. B. Nietzsche ) beeinflusst.
- Sie hörten Lieder, die Gewalt förderten.

Dies zeigt, dass Amokschützen solche Gewalt in Medien konsumierten, die mit einem mehr oder minder strukturierten aggressiven Weltbild zusammenhängt. Dagegen ist z. B. typisch für Serienmörder, dass ihre Gewaltvorstellungen in ihrem Denken und ihrer Fantasie sich auf die Durchführung und die Perfektion ihrer sadistischen Taten bezogen (Füllgrabe, 1997), also *individualistisch* ausgerichtet waren.

Diese unterschiedliche Ausrichtung der gewalttätigen Denkstrukturen und das Vorhandensein und die intensive Beschäftigung mit (Schuss-)Waffen könnten –

neben anderen Faktoren - den Unterschied zwischen einem Serienmörder und einem Massenmörder (Amokläufer) ausmachen.

### 5. Die gewaltorientierte Jugendkultur

Völlig übersehen bei der Frage nach der Ursache von Jugendgewalt wird die Existenz einer extrem gewaltorientierten Jugend“kultur“.

Auf den Internetseiten der Saarbrücker Zeitung vom 15.4.2002 findet der erstaunte Leser die Seite [Shark Attack mit "Terrorgruppe"](#).

Hat hier etwa eine Terrorgruppe einen Angriff mit Haien geplant? Doch der folgende Text gibt eine andere Erklärung: „Am Samstag, 11. Mai, veranstalten das Jugendamt des Stadtverbandes Saarbrücken und die Gemeinde Riegelsberg einen Punk- Event der Extraklasse. Mit den Bands Terrorgruppe aus Berlin, The Go Faster Nuns aus Bamberg und Mole aus Altenkessel werden Leckerbissen der Punkrock-Szene präsentiert. Das unter dem Namen Shark Attack laufende Konzert .....

Der Aggressionsforscher Berkowitz (1973) hatte bereits in den 70er Jahren darauf hingewiesen, dass ein Reiz dann zum aggressiven Hinweisreiz wird, wenn er vorher in irgendeiner Form mit Gewalt in Bezug gebracht wurde. Experimente haben z.B. gezeigt, dass bereits der Umgang mit aggressiven Wörtern ein aggressives Handeln auslösen kann. Aggressive Wörter können also ein aggressives Klima schaffen, das das Entstehen von Aggression fördert (Füllgrabe, 1979). Es ist deshalb unverständlich, dass ein Jugendamt ein Konzert unter dem aggressiven Titel Shark Attack veranstaltet, und mit einer Band, deren Namen angesichts der Terrorakte in New York nur peinlich sein kann.

Noch bedenklicher angesichts des Amoklaufs am 26.4. in Erfurt ist, was man am 29.4. 2002 bei Abrufen des Suchbegriffs Amok im Internet finden konnte. Einer vieler Begriffe lautete: Show no fear- Enter Run Amok. Hinter dieser Aufforderung verbirgt sich auch eine Musikgruppe. Aber genau wie amok one, AmokFree, Amok Peterson online usw. wird hier ein verharmlosendes Verhältnis zur Thematik Amok deutlich. Mit anderen Worten: Wie will man kooperatives und friedliches Verhalten erwarten, wenn das Denken von derartigen Begriffen besetzt ist, wenn derartig extrem gewalttätige Begriffe zur Selbstdarstellung benutzt werden?!

### Literatur

Anderson, C.A. & Dill, K.E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 78, pp. 772 – 790.

Band, S.R.& Harpold, J.A. (1999). School violence. Lessons learned. *FBI Law Enforcement Bulletin*, Vol. 68, pp. 9 – 16.

Berkowitz, L. (1973). The case for bottling up rage. *Psychology Today*, 7, Nr. 2, 24 –31

Bushman, B.J. & Baumeister, R. F. (1998). Threatened egotism, narcissism, self – esteem, and direct and displaced aggression : Does self- love or self –hate lead to violence ? *Journal of Personality and Social Psychology*, 75, pp. 219 - 229

Füllgrabe, U. (1979). Aggressivität und Aggression - Ursachen und Formen aggressiven Verhaltens. In H. Schäfer, H. (Hrsg.): *Gewaltkriminalität Minderjähriger*, Teilband I: Delinquenz und Gruppe (175 – 238), Heidelberg: Kriminalistik Verlag.

- 
- Füllgrabe, U. (1997). *Kriminalpsychologie*. Täter und Opfer im Spiel des Lebens. Frankfurt: Edition Wötzel.
- Linz, D., Wilson, B. & Donnerstein, E. (1992). Sexual violence in the mass media: Legal solutions, warnings, and mitigation through education. *Journal of Social Issues*, Vol. 48, pp.145 – 171.
- Mullin, C. R. & Linz, D. (1995) .Desensitization and resensitization to violence against women. Effects of exposure to sexually violent films on judgements of domestic violence victims. *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 69, pp. 449 – 459.