

Gemütlich dumpf

M. Spitzer, Ulm

Neulich in einem wunderschönen kleinen deutschen Schlösschen (►Abb. 1): der Waffenbesitzer Peter Viczena, der Präsident des Nordwestdeutschen Schützenbundes Jonny Otten, die evangelische Pfarrerin Kathinka Korn (die Täter und Opfer des vierfachen Mordes von Eislingen kennt), ein in Therapie befindlicher spielsüchtiger junger Mann, ein Eventmanager für Online-Spiele, zwei Mütter von Opfern sinnloser Gewalt, der Innenminister von Baden-Württemberg Heribert Rech, der Moderator Wieland Backes und ich (►Abb. 2).

Es ging, wie schon so oft, um Gewalt in den Medien, um Computerspiele, was sie mit uns machen und was wir tun könnten oder sollten, um deren Auswirkungen im Sinne realer Gewalt zu verhindern (10). „Nichts“ lautete wie immer die Antwort der Spieler und Eventmanager, denn das Ganze sei doch nur harmloser Zeitvertreib. „Schärfere Waffengesetze“ meinten andere, obwohl in der Diskussion deutlich wurde, dass wir hierzulande eigentlich schon sehr strenge Waffengesetze haben¹, ihre Einhaltung aber nicht genügend kontrollieren. Mit einer Ausnahme: Der Umgang mit großkalibrigen Waffen ist im Schützenverein ab 14 Jahren erlaubt. – Warum eigentlich? Muss das sein? – „Nein“, meinte sogar der Vertreter des Schützenvereins.

Wie immer ging es in der Diskussion drunter und drüber, aber eine Beobachtung ist mir noch in guter Erinnerung: Während der Sendung wurden zwei kurze „Einspieler“ gezeigt, also aufgezeichnetes Material, um zu demonstrieren, was man bei einem Videospiel sieht bzw. erlebt: das sehr realistisch dargestellte sinnlose Abmurksen von irgendwelchen Gegnern. Jeweils nach diesen Einspielern saßen alle Teilnehmer sprachlos und erschrocken da, mit zwei Ausnahmen: die beiden erfahrenen Spieler – gleich ob in guter

Behandlung oder gut im Geschäft – fanden das alles ganz normal, nicht weiter schlimm und schon gar nicht aufregend oder gar abstoßend. Sogar auf Nachfrage: Nein, warum sollte einen das irgendwie beeinträchtigen. Das sei doch nichts weiter, das lasse einen doch völlig kalt, sagte der junge Spielsüchtige. Die Leute hätten harmlosen Spaß, würden sich treffen und dadurch soziale Fertigkeiten lernen, und er verbinde das Ganze sogar mit Jugendarbeit, meinte der Eventmanager.

Die Leute hätten harmlosen Spaß, würden sich treffen und dadurch soziale Fertigkeiten lernen, und er verbinde das Ganze sogar mit Jugendarbeit, meinte der Eventmanager.

Im Grunde genommen zeigte sich damit während der Sendung ein Effekt, der seit Jahrzehnten Gegenstand wissenschaftlicher Studien ist und der als *Desensibilisierung* bezeichnet wird. Man meint damit eine Form von unbewusst ablaufendem Lernen, das im Tierversuch gut nachgewiesen ist und beim Menschen sowohl Gedanken, Gefühle als auch Verhaltensweisen betrifft (5). Schon Cline und Mitarbeite konnten 1973 zeigen, dass derjenige, der immer wieder Gewaltfilme anschaut, weniger stark auf einzelne Gewaltszenen in Filmen reagiert (3). Zudem generalisiert das Verhalten vom Film auf die Realität (4, 6, 11). Die Forschung beschränkte sich hierbei vor allem zunächst auf Film und Fernsehen: Zeigte man Jugendlichen entweder ein Gewaltvideo oder ein Video ohne Gewalt und brachte sie danach in eine Situation,

¹ Ein befreundeter Kollege, Hausarzt auf dem Lande, wurde bei nächtlichen Einsätzen auf einsamen Bauernhöfen schon öfters von scharfen Hunden bedroht und beantragte – zu seinem Schutz in solchen Fällen – die Erlaubnis zum Führen einer Waffe. Ich hätte Verständnis gehabt und würde dem Mann (aufgrund seines Alters und seines Berufs) zudem genügend Verantwortung zutrauen. Der Antrag wurde jedoch abgelehnt und vom Fachmann, Herrn Viczena (der übrigens hauptberuflich ein Meditations-Lehrer und Experte für Personenschutz ist) erfuhr ich, dass dies in solchen Fällen die Regel ist.

Nervenheilkunde 2009; 28: 343–346

Korrespondenzadresse

Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer
Universität Ulm, Abteilung für Psychiatrie III
Leimgrubenweg 12–14, 89075 Ulm



Abb. 1

Die Talkshow Nachtcafé wird im Favorite-Schlösschen in Ludwigsburg bei Stuttgart produziert. Inmitten dieses wunderschönen Ambiente, zwischen den Bäumen im Park, wurde angeregt diskutiert.

wo sie in einem Kampf unter Einsatz körperlicher Gewalt zweier Kinder zusehen mussten, so griffen diejenigen, die zuvor einen Gewaltfilm gesehen hatten, später ein, waren also gegenüber realer Gewalt toleranter (7).

Was für das Fernsehen und für Filme gilt, sollte für das aktive Einüben von Gewalt in Form von Computer- und Videospiele erst recht gelten. Entsprechend konnten Funk und Mitarbeiter (5) bei 150 Grundschulkindern im Alter von zehn Jahren einen signifikanten Zusammenhang zwischen Gewaltvideospiele und der Abstumpfung gegenüber Gewalt nachweisen. Auch eine japanische Untersuchung an 307 Schülern der 5. und 6. Klasse fand eine Verminderung der grundlegenden menschlichen Fähigkeit zu Mitgefühl und Empathie durch Gewaltvideospiele (9). Das Gleiche zeigte eine Untersuchung von Barnett und Mitarbeitern an 229 Jugendlichen im Alter von 15 bis 19 Jahren. Die Desensibilisierung lässt sich auch

mittels physiologischer Messungen nachweisen: Spielt man ein gewalttätiges Videospiele für gerade einmal 20 Minuten, lässt sich eine Verminderung der Hautleitfähigkeit und des Pulsschlags beim Betrachten von Videoszenen realer Gewalt nachweisen (2).

Desensibilisierung lässt sich auch mittels physiologischer Messungen nachweisen.

Die beiden US-amerikanischen Psychologen Brad Bushman und Craig Anderson (1) publizierten kürzlich eine weitere interessante experimentelle Studie zu den Desensibilisierungseffekten von medialer Gewalt auf das Verhalten der Menschen. Die Arbeit ist mit *Comfortably numb* überschrieben, was übersetzt etwa so heißt wie dieses Editorial.

An einem Experiment nahmen insgesamt 320 Personen teil, bei denen es sich um die üblichen Collegestudenten handelte, je 160

Männer und Frauen, die einzeln getestet, das heißt der folgenden Prozedur unterworfen wurden: Zunächst wurde ihnen gesagt, dass es sich um ein Experiment handelt, bei dem herausgefunden werden soll, welche Spiele besonders gerne gespielt werden. Per Zufallsauswahl wurden die Studenten entweder einem gewalttätigen Videospiele (*Carmageddon*, *Duke Nukem*, *Mortal Kombat* oder *Future Cop*) oder einem nicht gewalttätigen Videospiele (*Gliders Pro*, *3D Pinball*, *Austin Powers* oder *Tetra Madness*) zugeordnet; der Versuchsleiter stellte dann einen Wecker auf 20 Minuten, übergab der Versuchsperson einen längeren Fragebogen und sagte:

„Wenn der Wecker klingelt, füllen Sie bitte diesen Fragebogen aus. Ich habe für eine andere Studie ein paar Fragen einzugeben, aber ich verspreche Ihnen, dass ich in etwa 40 Minuten zurück bin. Bitte verlassen Sie den Raum nicht bevor ich zurückkehre, denn ich muss Ihnen noch ein paar Fragen zum Videospiele stellen, bevor Sie gehen können. Alles klar?“ (1, S. 274). Der Versuchsleiter verließ daraufhin den Raum. Nachdem die Versuchsperson für 20 Minuten gespielt hatte, klingelte der Wecker und das Spiel war im Hinblick auf zwölf Variablen hin einzuschätzen, unter anderem nach Action, Spaß, Langeweile, und Gewalthaltigkeit. Dies diente zur Überprüfung, ob auch tatsächlich die experimentelle Manipulation (gewalthaltiges versus nicht gewalthaltiges Videospiele) entsprechend erlebt wurde. Weiterhin enthielt der Fragebogen 200 langweilige Fragen zur Persönlichkeit, die letztlich dazu da waren, die Versuchsperson zu beschäftigen.

Drei Minuten nach Beendigung des Videospiele startete der Versuchsleiter dann außen vor der Tür des Versuchsraums ein Tonband, auf dem eine sechsminütige von Schauspielern gespielte tätliche Auseinandersetzung zu hören war. Zwei Versionen hiervon wurden bereit gehalten: Versuchsteilnehmer vernahmen zwei sich streitende Männer, Teilnehmerinnen hingegen zwei sich streitende Frauen. Der Streit eskalierte vernehmbar, es war ein krachender Stuhl zu hören sowie Schmerzäußerungen und Stöhnen:
 „Es ist mein Knöchel, du Bastard ...“
 „Ach, zu dumm aber auch.“
 „Ich kann nicht aufstehen.“
 „Ich hab kein Mitleid.“
 „Du könntest mir wenigstens helfen, mich aufzurichten!“

Abb. 2

Szenenfoto aus dem Nachtcafé vom 24. April 2009: Der Moderator Wieland Backes (links), Fabienne Schneider (rechts), deren Sohn im August 2007 im Alter von 19 Jahren von zwei jungen Männern in einen Hinterhalt gelockt und brutal ermordet wurde, sowie der Autor (Mitte).



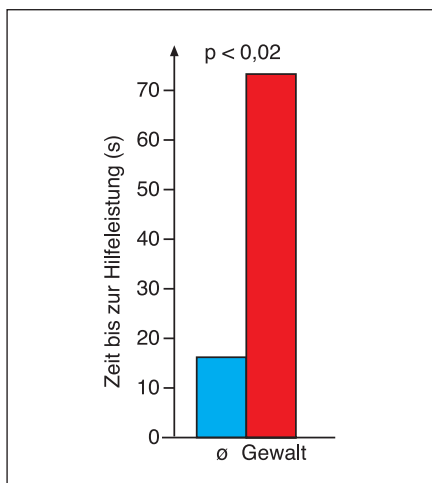


Abb. 3 Zeit bis zum Helfen (in Sekunden) in Abhängigkeit davon, ob die Probanden gerade ein gewaltfreies Computerspiel (linke, blaue Säule) oder ein Gewalt-Computerspiel (rechte, rote Säule) für 20 Minuten gespielt hatten. Der Unterschied ist mit $p < 0,02$ signifikant (nach Daten aus 1, S. 276).

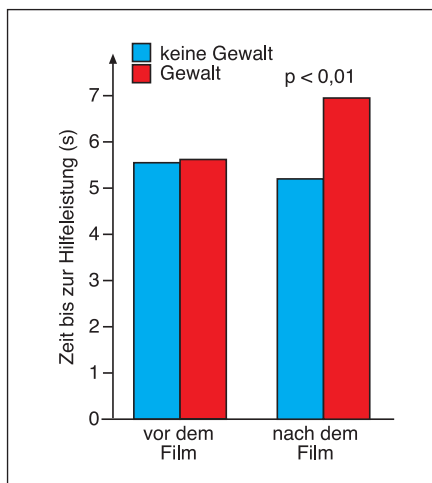


Abb. 4 Zeit bis zur Hilfeleistung (Aufheben von Krücken) durch Passanten vor und nach dem Besuch eines Kinofilms, der Gewalt enthielt (rote Säulen) oder nicht (blaue Säulen). Der Unterschied der beiden rechten Säulen ist mit $p < 0,01$ sehr signifikant.

„Ich glaub du spinnst wohl! Helfen, dir? Ich bin dann mal weg – sprach’s, verließ den Raum und knallte die Türe zu“ (1, S. 275).

Mit dem Schlagen der Tür startete der Versuchsleiter seine Stoppuhr, um zu messen, wie lange die Person im angrenzenden Raum (die an ihrem Fragebogen saß) brauchte, um der einzelnen im Raum verbliebenen Person zu Hilfe zu eilen, die noch immer vernehmbar vor Schmerzen stöhnte (►Abb. 3).

Es zeigte sich hierbei nicht nur, dass die Probanden, die gerade (bis 3 Minuten zuvor) das Gewalt-Computerspiel gespielt hatten, etwa 4,5-mal länger brauchten als die Probanden, die gerade ein gewaltfreies Spiel gespielt hatten. Vielmehr nahmen die Gewalt-Spieler den Kampf überhaupt mit signifikant geringerer Wahrscheinlichkeit wahr und wenn, dann nahmen sie ihn signifikant weniger schwerwiegend wahr. Kurz: Wer gerade Gewalt medial geübt hatte, der war gegenüber der real wahrgenommenen Gewalt abgestumpft.

In einer zweiten Feldstudie überprüften die Autoren ihre Ergebnisse außerhalb des Labors: In einem Kinoausgang fielen einer jungen Frau mit Gips und Krücken diese aus der Hand und sie versuchte vergeblich, auf dem Boden liegend wieder ihre Krücken zu erfassen. Das Ganze war von einer Schauspielerin gespielt und wurde unbemerkt von einem Wissenschaftler beobachtet. Gemessen wurde die Zeit, die Passanten (nach dem Kinobesuch) brauchten, um der vermeintlich hilflosen Frau wieder zu ihren Krücken zu verhelfen. Bei insgesamt 162 Passanten zeigte sich in diesem Feldversuch, dass diese Zeit bis zur Hilfe vom zuvor gesehenen Film abhing: enthielt er Gewalt (*The Ruins*, 2008) dauerte es 26% länger als nach einem gewaltfreien Film (*Nim’s Island*, 2008). Man könnte nun meinen, dass gewaltbereite Menschen eben eher einen Gewaltfilm ansehen und daher der Effekt nicht auf den Film, sondern auf den Charakter der jeweiligen Person zurückzuführen sein könnte. Um dies auszuschließen, wurde als Kontrolle das Ganze auch jeweils am Kinobesuch *vor* dem Film durchgeführt, wobei sich *kein* Effekt zeigte (►Abb. 4).

Was bleibt, ist die unangenehme Einsicht, dass das aktive oder passive Konsumieren von Gewalt zu einer messbaren Abstumpfung führt, die zur Verminderung der Neigung zu realer Hilfeleistung führt.

Man könnte nun fragen, warum die Kinobesucher deutlich schneller waren als die Versuchspersonen im Labor, aber die generell andere Situation (man läuft vorbei und sieht die Not) der Feldstudie im Vergleich zum Laborexperiment (man sitzt und macht eine langweilige Arbeit und vernimmt etwas im Nebenraum) erklärt dies aus meiner Sicht un-

schwer. Was bleibt, ist die unangenehme Einsicht, dass das aktive oder passive Konsumieren von Gewalt zu einer messbaren Abstumpfung führt, die zur Verminderung der Neigung zu realer Hilfeleistung führt. „Was kann gut daran sein, dass Menschen so etwas überhaupt tun?“ fragte Gisela Mayer, Mutter einer in Winnenden sinnlos erschossenen jungen Lehrerin, mehrmals während der Talkshow in die Runde. „Ist das wirklich die Geschmacksache eines jeden Einzelnen?“

Literatur

1. Barnett MA, Vitagliano GD, Harper KK et al. Late adolescents experiences with and attitudes toward video games. *J Appl Soc Psychol* 1997; 27: 1316–1334.
2. Bushman BJ, Anderson CA. Comfortably numb: desensitizing effects of violent media on helping others. *Psychol Sci* 2009; 20: 273–277.
3. Carnagey NL, Anderson CA, Bushman BJ. The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *J Exp Soc Psychol* 2007; 43: 489–496.
4. Cline VB, Croft RG, Courier S. Desensitization of children to television violence. *J Pers Soc Psychol* 1973; 27: 360–365.
5. Drabman RS, Thomas MH. Does media violence increase children’s tolerance for real-life aggression? *Dev Psychology* 1974; 10: 418–421.
6. Drabman RS, Thomas MH. Does watching violence on television cause apathy? *Pediatrics* 1976; 57: 329–331.
7. Funk JB, Baldacci HB, Pasold T et al. Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: ist there desensitization? *J Adolesc* 2004; 27: 23–39.
8. Linz D, Donnerstein E, Adams SM. Physiological desensitization and judgments about female victims of violence. *Hum Commun Res* 1989; 15: 509–522.
9. Molitor F, Hirsch KW. Children’s toleration of real-life aggression after exposure to media violence: A replication of the Drabman and Thomas studies. *Child Study J* 1994; 24: 191–207.
10. Mullin CR, Linz D. Desensitization and resensitization to violence against women: Effects of exposure to sexually violent films on judgments of domestic violence victims. *J Pers Soc Psychol* 1995; 69: 449–459.
11. Sakamoto A. Video game use and the development of sociocognitive abilities in children: three surveys of elementary school children. *J Appl Soc Psychol* 1994; 24: 21–42.
12. Spitzer M. *Vorsicht Bildschirm*. Klett, Stuttgart 2004.
13. Spitzer M. Achtung: Baby-TV. *Nervenheilkunde* 2007; 26: 1036–1040.
14. Spitzer M. Werbung für Kinder? *Nervenheilkunde* 2008; 27: 705–709.
15. Thomas MH, Horton RW, Lippincott EC et al. Desensitization to portrayals of real life aggression as a function of television violence. *J Pers Soc Psychol* 1977; 35: 450–458.