

Darstellung psychisch kranker in Medien

Hintergrund zum Medium Videospiel

Videospiele als Interaktives Medium sind bereits seit längerer Zeit fester Bestandteil unserer Medien-Kultur. Sie behandeln ein weites Spektrum an Themen unterschiedlicher Komplexität und die Zeit des simplen „gedattels“ ist lange vorbei. Videospiele stellen keineswegs mehr ein Nischenhobby dar und Spielerinnen und Spieler sind in jeder Altersklasse zu finden. (1) Auch finanziell haben Videospiele nicht zuletzt durch Ausbrechen der Corona Pandemie und der damit einhergehenden Ausgangsbeschränkungen das Medium Film weit übertroffen. (2) Daraus resultiert ein massiver Einfluss dieses Mediums auf die gesellschaftliche Meinung zu den in den Spielen dargestellten Themen.

Fragestellung

Die Darstellung Psychisch kranker in Filmen ist bereits länger schon ein gängiges Stilmittel um Furcht und Unbehagen beim Zuschauer auszulösen. Ist dies im Medium Videospiel ebenfalls der Fall?

Ergebnis der Recherche

Von 2015-2020 wurden Pro Jahr die 100 am besten bewerteten Spiele der Seite Metacritic untersucht. Hierbei handelt es sich um eine abgeschlossene Liste, die nach der Bewertung der Spieler sortiert wurde. Von diesen 500 Spielen konnten 55 die Thematik Psychische Gesundheit zugeordnet werden. 37 davon zeigten Kernelemente die als stigmatisierend gegenüber Psychisch kranken und/oder der Psychiatrie kategorisiert werden können. Häufig wurden dabei psychisch Kranke bzw. die Psychiatrie als „Gruselfaktor“, instrumentalisiert oder aber als Gefahr dargestellt. Oft nahmen auch die psychisch Kranken die Rolle des „Bösewichts“ ein oder dienten der Rolle des „Verrückten“ NPC's (Nicht-Spieler Charakter) der dem Spieler eine Aufgabe stellt. Nur 18 Spiele zeigten eine positive/kreative Darstellung der Psychiatrie. Hier ist unter anderem Senuas Sacrifice zu nennen welches sich durch Verbinden von audio- und visuellen Eindrücken mit Hilfe von Psychiatrischen Fachkräften und Wissenschaftlern um eine eindruckliche Darstellung von Psychotischem Erleben bemüht. (3)

Fragestellung: Wird das Bild der psychisch Kranken in Spielfilmen verzerrt dargestellt?

Spielfilme bieten grundsätzlich eine gute Möglichkeit, das Leben eines psychisch kranken Menschen, aber auch der Therapeuten darzustellen. Auch das Geschehen innerhalb einer psychiatrischen Klinik kann so der Öffentlichkeit gebracht werden. In den meisten Spielfilmen wird jedoch das Klischee bedient, psychisch Kranke seien bösartig, gewalttätig und von der Gesellschaft ausgefallen. Auch die Darstellung der Therapiemethoden wird oft verzerrt dargestellt und soll das Publikum schockieren, indem oft Zwangsbehandlung mittels Elektrokrampftherapie oder Zwangswindikation mit massiver Gegenwehr des Patienten gezeigt wird. Dies hängt oft davon ab, wie sehr das Thema der Krankheit in der Gesellschaft tabuisiert wird. (Rothmann, J., Kießel, D.)

Ergebnis der Recherche:

Das Unterhaltungsmedium „Spielfilm“ beeinflusst im großen Maße die öffentliche Meinung und die Selbstgestaltung zu Themen wie Krankheit, Behinderungen oder Therapie. Je nach Genre soll der Film den eigenen Emotionen wecken und die Aufmerksamkeit der Zuschauer durch Spannungsaufbau erlangen. Gelingen Unterhaltung durch einen Film führt in der Kognition des Zuschauers einen Zustand aus, der positiv bewertet wird (Kornerer, Klimmt, Ritterfeld, 2004). Die Emotionen, die dabei gespürt werden, können unterschiedlich aussehen (Wut, Freude), daher spielen Filme im Symbol- und überzeichneter Darstellung einzelner Probleme, um die emotionale Reaktion hervorzurufen. In der Darstellung von psychische Erkrankungen und Therapien darstellen werden viele Symptome der einzelnen Erkrankungen nicht korrekt bzw. Nicht der Diagnose entsprechend dargestellt. Oft werden wichtige Informationen über einzelne Diagnosen vernachlässigt, sowie über die Krankheitsentstehung, Ursachen oder Behandlungsmethoden. Der Fokus liegt in vielen Fällen auf den Gewaltbereitschaft des Patienten, sowie auf pathologischen, depressiven Symptomatik, Suiziden und Selbstverletzungen oder der Ausübung von Kriminaldelikten (Pecher, 1960). Daher tragen Kuckucksnest (1975), Kuckucksnest (2005) und 50 Klischees (2014) ein klinisch falsch und verzerrt dargestellt, indem die Symptome von Kliniken oft als düstere Innenhaltungsdarstellung dargestellt werden, in denen die Patienten unter einer unheimlichen seelischen Verunsicherung des Menschen führen bzw. Später Island (2016). Häufig werden psychisch kranken Menschen als unheilbar krank dargestellt, die ihr Leben nicht mehr selbstständig bestreiten können und einen sozialen Abstieg durchleben (social drifting). Ein weiteres Problem ist die Darstellung der psychisch Kranken als verantwortlichen für den eigenen gestörten Zustand.

Die Beeinflussung der öffentlichen Meinung und des Bildes der psychisch Kranken in der Gesellschaft hat eine Stigmatisierung dieser Menschen zu Folge. Man unterscheidet hier zwischen der öffentlichen Stigmatisierung und der Selbststigmatisierung. In der öffentlichen Stigmatisierung kommt es zur Bildung von Stereotypen und Kategorisierung der Informationen und Meinungen über eine soziale Gruppe. Es werden negative Meinungen in der Gesellschaft produziert, über psychisch Kranke, wie z.B. bzgl. der Inkompetenz, Gefährlichkeit, Kriminalität oder Charakterschwäche. Dies löst Emotionen wie Furcht, oder Ärger aus, was eine negative Haltung gegenüber der psychisch Kranken erzeugt. Das führt dann zur Diskriminierung in der Gesellschaft und beeinflusst dann das Verhalten Gesunder gegenüber Kranken, indem sie beispielsweise bei Vermeidung der Wohnung oder Vergabe des Arbeitsplatzes die Menschen mit psychischen Problemen benachteiligen. (Rüsch, Bergen, Finzen, Angermeyer, 2004).

Bei den psychisch Kranken selbst entwickelt sich oft eine Selbststigmatisierung. Durch die Darstellung der Erkrankung in den Spielfilmen, die sich oft als düstere Bilder darstellen, die die Behandlung und haben Angst haben, missbrauchte Hilfsangebote zu nutzen. Auch die Bildung einer negativen Meinung über sich selbst ist eine mögliche Gefahr verzerrter Darstellung (Charaktereigenschaften, Intelligenz, Hilfslosigkeit). Dies führt zu einem geringen Selbstwertgefühl und zur niedrigen Selbstwirksamkeit. (Rüsch, Bergen, Finzen, Angermeyer, 2004).

Positive und negative Beispiele der Darstellung von psychisch Kranken in Filmen

Filme, die eine sehr düstere und oft von Zwang verbundene psychische Verunsicherung darstellen, sind beispielsweise „Kuckucksnest“ mit Leos Carax (1975) oder „Einer floh übers Kuckucksnest“ mit Jack Nicholson. Hier werden aufwändige Bilder des Klinikalltags gezeigt, die mit moderner Psychiatrie nichts mehr zu tun haben.

Zunehmend kann aber beobachtet werden, dass in der Medienwelt dieser Darstellung entgegen gewirkt wird. Filme wie „Silver Linings“ (2012), „Der Block“ (2014) oder „A beautiful mind“ (2001) zeigen ein realitätsnahes Bild über bipolare Störungen, Depressionen oder Schizophrenie. Zunehmend werden auch Regisseure mit Betroffenen oder Therapeuten zusammen.

Projekte zur Vermeidung der Stigmatisierung in den Medien

Gegen die öffentliche Stigmatisierung der psychisch Kranken durch Medien werden mittlerweile weltweit Projekte entwickelt.

Ein gutes Beispiel dafür ist die britische Kampagne „Time to change“, die 2007 startete und als Ziel hat, die Diskriminierung und Stigmatisierung von psychisch kranken Menschen in der Gesellschaft zu reduzieren. Sie wurde von (Mind) und (Parkinson's Disease Society) (Charity Projects) gestartet (https://www.time-to-change.org.uk).

Auch das Projekt des Landesverbandes Gemeindepsychiatrie Sachsen wurde dafür in Gang gesetzt, um der

Unterrichtsstunde

(1) GBC Games. (2020). 2020's top 100 best-selling video game franchises. Retrieved from: <https://www.gbcgames.com/2020-top-100-best-selling-video-game-franchises/>

(2) Edge. (2020). 2020's top 100 best-selling video game franchises. Retrieved from: <https://www.gamesradar.com/2020-top-100-best-selling-video-game-franchises/>

(3) Archival, A., Seibel, J., Salter, N., & Essner, G. (2020). Senua's Sacrifice: A Journey into the Mind of a Psychotic Patient. Retrieved from: <https://www.psychiatry.org/psychiatry/psychiatric-disorders/psychosis/senua-s-sacrifice>

Quellen: Finzen, R., Rüsch, C., & Ritterfeld, U. (2004). Empowerment in the heart of media: empowerment communication theory. 4, 383-405.

Rothmann, J., Kießel, D. (2001). Psychische Erkrankungen in Spielfilmen: Eine Analyse der Darstellung von psychischen Erkrankungen in Spielfilmen. Retrieved from: <https://www.psychiatrie.de/psychiatrie/psychische-erkrankungen/psychische-erkrankungen-in-spielfilmen>

https://www.psychiatrie.de/psychische-erkrankungen/psychische-erkrankungen-in-spielfilmen

Videospiele als Interaktives Medium sind bereits seit längerer Zeit fester Bestandteil unserer Medien-Kultur. Sie behandeln ein weites Spektrum an Themen unterschiedlicher Komplexität und die Zeit des simplen „gedadtels“ ist lange vorhin. Videospiele stellen keineswegs mehr ein Nischenhobby dar und SpielerInnen und Spieler sind in Masse zu finden. (1) Auch aktuell sind haben Videospiele nicht zuletzt durch Ausbrechen der Corona Pandemie und der damit einhergehenden Ausgangsbeschränkungen das Medium Film weit übertröfen. (2) Daraus resultiert ein massiver Einfluss dieses Mediums auf die gesellschaftliche Meinung zu den in den Spielen dargestellten Themen.

Die Darstellung
Psychisch kranker in Filmen ist
bereits länger schon ein
gängiges Stilmittel um Furcht
und Unbehagen beim Zuschauer
auszulösen.
Ist dies im Medium Videospiel ebenfalls der Fall?

Von 2015-2020 wurden Pro Jahr die 100 am besten bewerteten Spiele der Seite Metacritic untersucht. Hierbei handelt es sich um eine Liste von 100 Spielen, die nach der Bewertung der Spieler sortiert wurde. Von diesen 500 Spielen konnten 55 die Thematik Psychische Gesundheit zugeordnet werden, 37 davon zeigten Kernelemente die als psychisch krank und/oder der Psychiatrie kategorisiert werden können. Häufig wurden dabei fiktionalisierter Kranke bzw. die Psychiatrie als „Gruselfaktor“ instrumentalisiert oder aber als „Wahrnehmungstrüger“, oft innerhalb der psychischen Kranken die Rolle des „Bösewichts“ ein oder dienten der Rolle des „Verrückten“ NPC's (Nicht-Spieler Charakters) der dem Spieler eine Aufgabe stellt. Nur 5 Spiele zeigten positive/kreative Darstellung der Psychiatrie. Hier ist unter anderem Senasus Scape zu nennen welches sich durch Verbinden von audio- und visuellen Eindrücken mit Hilfe von PsychiaterInnen und PsychologInnen in Wissenschaftlern um eine eindrückliche Darstellung von Psychotischem Erleben bemüht. (3)

Spillefilme liefern grundsätzlich eine gute Möglichkeit, um das psychisch kranke Menschen besser auch der Therapeuten darzustellen. Auch das Geschehen innerhalb einer psychiatrischen Klinik kann so sehr anschaulich dargestellt werden. In den meisten Spillefilmen wird jedoch das Kischeebene, psychisch Kranker als bösartig, gewalttätig und von der Gesellschaft als Isolierten dargestellt. Diese Darstellungen sind nicht nur als Klischee dargestellt und soll das Publikum schockieren, indem oft Zwangsbehandlung mittels Elektroshocks oder Zwangsmedikation mit massiver Gegenwehr des Patienten gezeigt wird. Dies hängt oft davon ab, wie sehr das Thema der Krankheit in der Gesellschaft tabuisiert wird, (film.von.klinik.de)

Das Unterhaltungsmedium „Film“ beeinflusst im großen Maße die öffentliche Meinung und die Einstellung zu Themen wie Krankheit, Behinderungen oder Therapie. Je nach Genre soll der Film in der besten Linie Emotionen wecken und die Aufmerksamkeit der Zuschauer durch Spannungsaufbau erlangen. Gelingen, Unterhaltung durch einen Film ist in der Kognition des Zuschauers einen Zustand aus, der positiv bewertet wird (Korver, Klimmt, Ritterfeld, 2004). Die Emotionen, die dabei gespürt werden, können unterschiedlich aussehen (Wittmann, 2009). Daher sind Filme, die Symptome von Krankheiten zeigen, eine gute Gelegenheit, um die Reaktionen der Zuschauer zu erforschen. In der Psychiatrie können die psychische Erkrankungen und Therapien darstellen werden, die Symptome der einzelnen Erkrankungen nicht korrekt bzw. Nicht der Diagnose entsprechend dargestellt. Oft werden wichtige Informationen über einzelne Diagnosen vernachlässigt, sowie über die Krankheitsentstehung, Ursachen oder Behandlungsmethoden. Der Fokus liegt in vielen Filmen auf der Gewaltbereitschaft des Patienten, sowie auf psychischen, aggressiver Symptomatik, Suiziden und Suizidversuchen, sowie der Ausübung von Gewalt (Klimmt, Ritterfeld, 1986). Kritik von über Kuckucksnest, (1998) und Kuckucksnest, (2002) wird kritisiert, dass diese falsch und verzerrt dargestellt, indem sie die psychischen Krankheiten als zerstörerisch darstellen, was in der Realität nicht der Fall ist. Die Zerstörung des Menschen führen, bzw. Suizid (Slater und D., 2011). Häufig werden psychisch kranke Menschen als unheilbar krank dargestellt, die ihr Leben nicht mehr selbstständig bestreiten können und einen sozialen Abstieg durchleben (social drift). Ein weiteres Problem ist die Darstellung der psychisch Kranken als Verantwortlichen für den

Die Beeinflussung der öffentlichen Meinung durch das Bildes der psychisch Kranken in der Gesellschaft hat eine Stigmatisierung dieser Menschen zur Folge. Man unterscheidet hier zwischen der öffentlichen Stigmatisierung und der Selbststigmatisierung. In der öffentlichen Stigmatisierung kommt es zur Bildung von Stereotypen und Kategorisierungen. Normalerweise sind Meinungen über eine soziale Gruppe es, wenn negative Meinungen in der Gesellschaft existiert, über psychisch Kranke, wie z.B. bzgl. der Inkompetenz, Gefährlichkeit, Kriminalität oder Charakterschwäche. Das löst Emotionen wie Furcht oder Ärger aus, was dann eine negative Einstellung gegenüber der psychisch Kranken entsteht. Das führt dann zur Diskriminierung der Gesellschaft und verursacht das Gefühl, dass man selbst auch betroffen sein könnte. Ein Beispiel wäre die Verhinderung der Wohnung oder Vergabe eines Arbeitsplatzes. Menschen mit psychischen Problemen werden isoliert (Rüsch, Behr, Pözen, Angermeyer, 2004).

Bei den psychisch Kranken selbst entwickelt sich durch eine Selbststigmatisierung. Durch die Darstellung der Erkrankungen und Erlebens in den Filmen bekommen die Kranken oft ein negatives Bild über die Behandlung und haben Angst, favorisierte professionellen Hilangebote zu nutzen. Auch die Bildung der negativen Meinung über sich selbst ist eine häufige Gefahr vor einer weiteren Erkrankung (Charakteristisches Merkmal: Hilflosigkeit). Dies führt zu einem mehr oder weniger selbstverursachten und nicht richtig behandeltem Zustand (Berg, Finzen, Angermeyer, 2004).

Filme, die eine sehr düstere und mit viel Zwang verbundene psychiatrische Versorgung darstellen, sind beispielsweise *„Shutter Island“* mit Leonardo DiCaprio oder *„Eine flog übers Kuckucksnest“* mit Jack Nicholson. Hier werden verstörende Bilder des psychiatrischen Alltags gezeigt, die mit moderner Psychiatrie nichts mehr zu tun haben.

Zunehmend kann aber beobachtet werden, dass in der Medienwelt dieser Darstellung entgegengewirkt wird. Filme wie *Silver Linings* (2012), *Der Biber* (2011) oder *A beautiful mind* (2001) zeigen ein realitätsnahes Bild über bipolare Störungen, Depression oder Schizophrenie. Zunehmend arbeiten auch Regisseure mit Betroffenen oder Therapeuten zusammen.

Gegen die öffentliche Stigmatisierung der psychisch Kranken durch Medien werden mittlerweile weltweit Projekte entwickelt.

Ein gutes Beispiel dafür ist die britische Kampagne „Time to change“, die 2007 startete und als Ziel hat, die Diskriminierung und Stigmatisierung von psychisch kranken Menschen in der Gesellschaft zu reduzieren. Sie wurde von MIND und Rethink Mental illness (Charity projects) gestartet (<https://www.time-to-change.org.uk/>).

Auch das Projekt des Landesverbandes Gemeindepsychiatrie Sachsen wurde dafür in Gang gesetzt, um der

1. *Pharmaceutical Innovation and the Public Good*

(1) GfK-Game, Statista 2021: Verteilung der Videogamern nach Alter im Jahr 2021

(2) Farquhar, A., Seibert, J., Sellers, N., & Escobar Salazar, N. (2020). Reducing Mental Health Stigma Through Identification

Vorderer, P., Klimmt, C. & Rittenfeld, U. (2004). Enjoyment: At the heart of media entertainment. *Communication Theory* 4, 388-408.

Monday, 10/10/2012 1:00 PM

Rilich, M., Berger, N., Fritzen, A., Angermeyer MC (2004). Psychische Erkrankungen: Klinik und Therapie, elektronisches Zusatzkapitel Sigma, S. 4-5.

<http://www.time-to-change.org.uk/about-us/time-to-change.pdf>

<https://www.psychiatrie-sax.de/kamera-sensibel.htm>