

## HAPPY SLAPPING

### Zu Nutzung und Entstehung von Handy-Gewaltvideos

Anne-Kathrin Lange

---

Anne-Kathrin Lange stellt in ihrem Buch Theorien der derzeitigen Forschung vor und überprüft die Anwendbarkeit dieser anhand der Ergebnisse ihrer Untersuchung zu Gewaltvideos auf Handys.

Vorweg untersucht sie den Gewaltbegriff und stößt auf die Problematik, dass dieser von den einzelnen Wissenschaftlern unterschiedlich definiert wird bzw einige Gewalt ohne Definition verwenden.

#### Gewalt nach Kunezik und Zipfel

- Direkte = personale Gewalt: beabsichtigt eine physische oder psychische Schädigung einer Person, eines Lebewesens oder einer Sache durch eine oder mehrere andere Personen
- Indirekte = strukturelle Gewalt: einem System inhärente Gewalt, kann passieren, ohne dass sich ein Opfer dessen bewusst ist – wird im Falle von Happy Slapping außer Acht gelassen, da diese schwer dokumentierbar ist.
- Reale Gewalt: die Präsentation von Verhalten, das physische oder psychische Schädigung bewirkt oder beabsichtigt
- Fiktionale Gewalt: präsentiert Verhaltensweisen, die diese Gewalttaten nur vorgeben (Horrorfilme)

**Döbler (1999)** führt aus sozialpsychologischer Sicht die Ursache von gewalthaltigem Handeln auf Probleme individueller Konflikt- und Problemverarbeitung zurück. Das Gewaltverständnis von Jugendlichen ist großteils auf physische Gewalt beschränkt.

Döbler unterscheidet Gewalt in

- **instrumenteller** = zielgerichteter Gewalt: der Einsatz von Gewalt ist geplant
- **expressives** = situationsbedingtes, episodenhaftes Gewalthandeln

**Groebl und Gleich (1993)** verknüpfen den Gewaltbegriff mit aggressivem Handeln und leiten Gewalt von diesem Handeln ab. Ein Verhalten wird dann als aggressiv bezeichnet, wenn eine oder mehrere Personen erkennbar eine andere Person oder Personengruppe sowie Tiere und Sachen bewusst und mit Absicht schädigen oder eine Schädigung in Kauf nimmt.

# Literatur zum Thema

**Anne-Kathrin Lange** leitet für ihre Untersuchung aus den genannten Definitionen folgende Definition des Gewaltbegriffs ab:

*Unter Gewalt wird eine bewusste, beabsichtigte physische Schädigung einer Person, Personen-  
gruppe und/oder Tiere durch eine oder mehrere andere Person/-en verstanden. Die Gewalt kann  
sowohl zielgerichtet und intentional, als auch situationsbedingt und spontan stattfinden.*

## Gewaltvideos auf Handys aus medienpädagogischer Sicht

Es wird zwischen zwei Arten von Gewaltvideos unterschieden:

1. Gewaltvideos im Internet zum Download
2. Selbstgefilmte Gewaltvideos auf Handys so genannte Happy Slapping Videos

## Gewaltvideos im Internet

Massenhaft verbreitet, gute Qualität, leicht zugänglich; dabei kann es sich um körperliche oder psychische Demütigungen, Vergewaltigungen, Misshandlungen bis zum brutalen Mord handeln; neben Filmproduktionen sind auch Dokumentationen von tatsächlichen Gewalthandlungen verfügbar.

Es können starke Gefühle, wie Angst, Ekel, Abscheu ausgelöst werden, die psychisch schwer zu verarbeiten sind und durchaus über einen längeren Zeitraum in Form von Angstzuständen und Alpträumen aktiv sind.

Gewaltdarstellungen, die im Grenzbereich zwischen Realität und Fiktion anzusiedeln sind, geben dem Jugendlichen das Gefühl, selbst von solchen Gewaltakten bedroht zu sein.

## Happy Slapping Videos

Eigene Gewalthandlungen von Jugendlichen werden ohne Kontext gezeigt. Eine Einordnung bzw. die Auseinandersetzung mit den Inhalten ist unmöglich. Die Jugendlichen nehmen die Inhalte selber auf, geben diese weiter oder präsentieren sie im Freundeskreis. Handyvideos können jederzeit aufgenommen und transferiert werden. Happy Slapping Videos dienen als Sammel- und Tauschgut.

Diese Gewaltvideos präsentieren folgendes Rollenmuster und Ideologie:

**Gewalt** ist ein akzeptiertes Mittel zur Konfliktlösung; das Rollenbild eines Mannes ist es Stärke und Macht zu zeigen,

**Opfer** sind schwach, verdienen geschlagen, erniedrigt zu werden

# Literatur zum Thema

## Befunde der derzeitigen Forschung

Die Ergebnisse der **JIM-Studie 2006** und der telefonischen Befragung von **Petra Grimm und Stefanie Rhein** (September 2007) ergaben, dass **männliche Jugendliche mit formal niedriger Schulbildung mehr mit problematischen Handyvideos in Kontakt kommen**.

## Verbreitung von Happy Slapping Videos

- 93,1% haben von Handyvideos mit problematischen Inhalten gehört
- 77% sind Gewaltvideos bekannt
- 72,3% kennen Happy Slapping Videos
- 42,5% haben Happy Slapping Videos gesehen  
(12-13 jährige 27,7%, 14-15 jährige 40%, 16-19 jährige 50%;  
35,3% Mädchen, 49,2% Burschen;  
55,3% Hauptschüler, 45,9% Realschüler, 34,6% Gymnasiasten)

## Motive für den Besitz von Happy Slapping Videos

- 84,3% zum Angeben
- 86,1% Unterhaltung, kann überall gesehen werden
- 66,1% symbolisches Kapital (sammeln & tauschen)
- 60,7% Sensation Seeking (ist verboten, spannend)
- 50% soziale Anerkennung (cool sein, angeben, wichtig sein)
- 50% Integration (dazugehören, mitreden können)

## ASW Trier 2006

Erste Ergebnisse der Studie zeigten, dass es weder eine charakteristische Happy Slapping Tat noch klare Motive dafür gibt.

Die Forscher der ASW fassten die Aussagen der Jugendlichen zu ihren Motiven unter den Motiven „Anerkennung“, „Abschreckung“, „Training“, „Action“, „Erinnerung“, und „Gefühlskonzerve“ zusammen (vgl ASW 2007).

Diese Motive wurden in der Befragung von Anne-Kathrin Lange von den Jugendlichen immer wieder genannt.

# Literatur zum Thema

## Uses and Gratifications Ansatz (Palmgreen 1984)

Wie und aufgrund welcher Motive bzw. Bedürfnisse und mit welcher Auswirkung nutzen Rezipienten Medien?

## Angstlust/Angstbewältigung

Die Rezeptionshaltung ist die Voraussetzung für eine lustvolle Rezeption von medialer Gewalt. Nur wenn der Rezipient kognitiv und emotional in das filmische Geschehen eintaucht und sich der Rezeptionssituation nicht mehr bewusst ist, kann eine fesselnde Spannung für den Rezipienten entstehen. Er hat die Möglichkeit auf Rollen-Erwartungen nach eigenem Belieben ganz ohne Konsequenzen zu reagieren, was in der Realität nicht möglich ist (**Vorderer** 1992)

Nach **Rogge** (1991) setzt sich Angstlust aus der Nutzungssituation, dem Gefühl objektiver Gefahr und dem positiven Ende oder Zerstörung des Bösen zusammen.

**Mikos** (1995): Der Rezipient setzt sich willentlich und absichtlich einer äußeren Gefahr und der dadurch ausgelösten Furcht aus und vertraut darauf, bald wieder unverletzt zur sicheren Geborgenheit zurückkehren zu dürfen. Das Erleben der Angstlust ist nicht nur in einer direkt Angst auslösenden Situation möglich, sondern auch während einer Beobachtung einer solchen Situation (Rezeption von Filmen, Videos).

## Dispositionstheorie

Laut **Zillmann** urteilen Zuschauer kontinuierlich über die Aktionen anderer, seien es fiktionale (Film) oder reale Charaktere, was die Grundlage für das Verständnis von emotionaler Beteiligung darstellt. Je nachdem, ob die Disposition des Zuschauers gegenüber den handelnden Charakteren positiv oder negativ ist, hofft er auch auf ein positives oder negatives Schicksal dieser (unbeliebter Charakter – soll bestraft werden; beliebter Charakter – wird gerettet, soll kein Leid ertragen).

Negative Dispositionen erlauben dem Menschen moralische Bedenken wegen des Hoffens auf ein Unglück oder auf die Bestrafung einer Person aufzulösen. Sie erlauben es sogar, uneingeschränkt bestrafende Gewalt gegenüber einer Person zu genießen. Negative Dispositionen tragen bedeutend zum Genuss der Beobachtung von Demütigung, Zerstörung oder der Niederlage unbeliebter Dritter bei.

**Grimm** (1999) unterscheidet zwischen guter und schlechter Gewalt. Durch das moralische Urteilsvermögen der Rezipienten wird das Mitgefühl für einen Feind negativ, für einen Freund positiv bewertet. Somit wird die Gewalt der „Guten“ vom Rezipienten legitimiert, denn sie dient dazu, die „böse“ Gewalt, welche durch Gegenempathie delegitimiert wird, einen Zustand der Ordnung wieder herzustellen.

# Literatur zum Thema

## Identitätsbildung, Gruppenzugehörigkeit und Abgrenzung zur Erwachsenenwelt

Action- und Horrorfilme können handlungsleitende Themen der Jugendlichen repräsentieren bzw. werden diese visuell präsentiert, z.B. diffuse Gefühle von Verlassensein, Minderwertigkeitsgefühle, Allmachtsphantasien. Horrorfilme erzählen häufig von zerrütteten Familienverhältnissen, zeigen Ablösungsprozess von der Familie, den Weg in die Selbständigkeit, Solidarität zu Gleichaltrigen oder einer bedrohten Gruppe.

*Happy Slapping Videos könnten den Beziehungen und Problemen innerhalb einer Peergroup oder dem Freundeskreis symbolisch Ausdruck verleihen. Eventuell spielen Minderwertigkeitsgefühle und dadurch bedingte Allmachtsphantasien eine Rolle bei der Nutzung von Happy Slapping Videos.*

**Vogelgesang** (1991) konnte in einer Befragung feststellen, dass der Videokonsum von Jugendlichen überwiegend in Gruppen von Gleichaltrigen stattfindet. Das gemeinschaftliche Sehen dient nicht nur der Unterhaltung, dem Wettkampf (wer hält besonders drastische Szenen am längsten aus) sondern befriedigt auch das Kontakt- und Zugehörigkeitsbedürfnis der Jugendlichen. Zudem können sie unter Ihresgleichen den Angstkitzel erleben, sowie Distanzierungs- und Selbstdarstellungsstrategien erproben.

*Ähnliches könnte bei der Rezeption von Happy Slapping Videos eine Rolle spielen.*

Vogelgesang ordnet Gewaltvideos als ein weiteres „Objekt“ in der Palette jugendlicher „Protest-Accessoires“ ein. Eine strikte Abgrenzung gegenüber Erwachsenen erfolgt mehr oder weniger bewusst.

**Glogner** (2002) beobachtete in seiner Studie, dass Jugendliche zu Filmrezeption aus rein integrativen Gründen neigen. Er erklärt diese Umgangsweise als Anpassungsversuch (oder als Versuch der Akzeptanzgewinnung) an die für sie relevante Peergroup und damit auch als Beitrag zur Identitätsgewinnung der Jugendlichen. Bei älteren Altersgruppen verliert der Faktor „Integration“ rapide seine Bedeutung.

*Insgesamt wird für die Untersuchung zu Happy Slapping Videos vermutet, dass besonders Gruppenzugehörigkeit und der damit verbundene Einfluss aus der Peergroup für die Nutzung der Handyvideos eine wichtige Rolle spielen.*

## Mood Management (Zillmann1988)

Das menschliche Verhalten zielt auf das Maximieren von Freude und auf das Minimieren negativer Aspekte ab.

Medieninhalte werden durch die Rezipienten als Stimmungsregulierung genutzt. Sie werden so gewählt, dass sie negativen Stimmungen entgegenwirken und positive aufrechterhalten.

Jugendliche berichten in den Interviews Happy Slapping Videos aus Langeweile zu nutzen. Das weist auf die Nutzung der Videos zur Anhebung des Erregungsniveaus, und damit zur Stimmungsregulation, hin.

# Literatur zum Thema

## Sensation Seeking (Zuckermann 2007)

Sensation Seeking ist die Neigung zur Suche neuer, intensiver und risikoreicher Erfahrungen und Reizen. Starke Reize wirken belohnend, wobei diese Reize nicht real erlebbar sein müssen. Sensation Seeker suchen auch in der medialen Welt nach aufregenden Reizen (z.B. Horrorfilme, Jack Ass, Happy Slapping Videos)

Die Wirkung des Reizes lässt jedoch schnell nach und der Rezipient verliert das Interesse, weshalb er nach immer noch actionreicheren Inhalten sucht.

## Ergebnisse der Befragung von Jugendlichen im Raum Berlin

### Fragestellungen:

1. Wer nutzt Happy Slapping Videos?
2. Was wird in Happy Slapping Videos auf Handys dargestellt?
3. Wie werden Happy Slapping Videos genutzt?
4. Was sind die Motive für die Nutzung von Happy Slapping Videos?
5. Wie entstehen Happy Slapping Videos? Sind bestimmte Situationen und Orte für Happy Slapping erkennbar?
6. Was sind die Motive für das filmische Festhalten?
7. Welche Unterschiede sind zwischen männlichen und weiblichen Jugendlichen hinsichtlich der Nutzung und Entstehung von Happy Slapping Videos auf Handys erkennbar?

# Literatur zum Thema

## Zusammenfassung der Videoinhalte

<b>Unterschiedliche Arten von Videos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fremde werden ohne Grund geschlagen</li><li>• Zweikampf</li><li>• Gruppenkämpfe (z.B. zwei gegen acht Personen)</li><li>• Massenschlägereien</li><li>• Raubüberfälle</li></ul>
<b>Hinführung zum Gewaltakt</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mit verbalen Beleidigungen / Provokationen im Vorfeld</li><li>• ohne Herbeiführung – bloßer Gewaltakt</li></ul>
<b>Schwere der Gewalt</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Leichte Formen: Ohrfeige</li><li>• Schwere Formen: Faustschläge, Tritte, Einsatz von Waffen</li></ul>
<b>Waffeneinsatz</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Schlagwaffen (Teleskop-Schlagstöcke, Schlagringe)</li><li>• Stichwaffen (Messer)</li><li>• Schusswaffen (Pistolen)</li></ul>
<b>Folgen der Gewalt</b>	<p><b>Nicht sichtbar weil:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• aus Entfernung gefilmt</li><li>• schlechte Bildauflösung</li><li>• abschalten der Kamera und Flucht der Täter</li></ul> <p><b>sichtbar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Opfer liegt am Boden</li><li>• bewusstlose Opfer</li><li>• Platzwunden</li><li>• Stichverletzungen</li><li>• Schussverletzungen</li></ul>

# Literatur zum Thema

## Hauptaussagen zur Nutzung von Happy Slapping Videos

<b>Konsum</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auf eigenem Handy allein</li> <li>• auf fremden Handy in Gruppen</li> <li>• im Internet in Gruppen / allein</li> </ul>
<b>Empfang</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• über Bluetooth</li> <li>• über Infrarot</li> <li>• über Internet (via Austausch der Links in Chatprogrammen)</li> <li>• von Freunden</li> <li>• ungewollt über Bluetooth</li> </ul>
<b>Gründe für das Löschen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ungenügend Speicherplatz</li> <li>• Angst vor der Polizei</li> <li>• abnehmendes Interesse am Video</li> </ul>
<b>Weitergabe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• über Bluetooth (kostenlos)</li> <li>• über Infrarot</li> <li>• über Internet (via Austausch der Links in Chatprogrammen, z.B. msn)</li> <li>• von Freunden</li> </ul> <p><b>keine Weitergabe wegen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Angst vor Verrat und Entdeckung</li> <li>• Verhindern wollen von Nachahmung</li> <li>• andere (z.B. Geschwister, Jüngere) sollen nicht damit konfrontiert werden</li> </ul>
<b>Anschlusskommunikation</b>	<p><b>im Freundeskreis über</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Handlung</li> <li>• Schwere der Gewalt</li> <li>• Hineinversetzen in das Opfer</li> </ul> <p><b>besonders wenn:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opfer aus dem Freundeskreis stammen</li> <li>• schwere Gewalt</li> <li>• Einsatz von Waffen</li> </ul>
<b>Gefühle / Reaktionen bei Nutzung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Empathie</li> <li>• Mitleid mit Opfer</li> <li>• Projektion auf sich selbst (Was wäre, wenn mir das passiert?)</li> <li>• Kein Mitleid, wenn das Opfer es verdient hat</li> <li>• Befriedigung, wenn das Opfer es verdient hat</li> <li>• Ekel</li> <li>• Lachen</li> <li>• Unverständnis</li> <li>• Rachegefühle</li> </ul>

Gangs nutzen zusätzlich die Möglichkeiten, Videos auf [www.youtube.com](http://www.youtube.com) und [www.myvideo.de](http://www.myvideo.de) zu präsentieren und diese auf eigenen Internetseiten zu veröffentlichen.



# Literatur zum Thema

## Hauptaussagen zur Entstehung von Happy Slapping Videos

<b>Planung</b>	<p>ohne Planung – spontane Schlägerei – spontanes Filmen</p> <p>mit Planung – geplanter Übergriff auf Opfer um zu filmen</p> <p>mit Planung – verabredete Schlägerei – gefilmt wird immer</p>
<b>Wer filmt</b>	<p><b>Zuschauer filmen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Freunde</li> <li>• Gang – Mitglieder</li> <li>• Freunde der Gegner</li> <li>• Gang – Mitglieder der Gegner</li> <li>• vorbeilaufende Personen</li> </ul>
<b>Rolle der Zuschauer</b>	<p>filmen</p> <p>anfeuern / provozieren</p> <p>Festhalten des Gegners</p> <p>mitprügeln</p>
<b>Grund für Gewaltakt</b>	<p><b>Konflikte</b> verletztes Ehrgefühl</p> <p><b>Anerkennung</b> durch Gang / Freundeskreis andere Gangs / Bezirke</p> <p><b>aus Langeweile / um zu filmen</b></p>
<b>Handlungsort</b>	<p><b>Öffentliche Plätze</b> Spielplätze, Parks, Straße</p> <p><b>abgeschirmte Orte mit Fluchtmöglichkeiten</b> Hinterhöfe, Parks</p> <p><b>halb-öffentliche Plätze</b> Schule, Schulgelände</p>

Der Medienverbund Internet – Handy dient nicht nur der Vereinfachung von Planung, Weitergabe und Rezeption sondern dient auch der gezielten Provokation, z.B. im Chat, um weitere Treffen von „Streitparteien“ zu arrangieren.

# Literatur zum Thema

## Zusammenfassung der Motive für die Nutzung und Entstehung von Happy Slapping Videos

<b>Unterhaltungsmotive</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nutzung aus Langeweile, neue Videos werden bevorzugt; besonders actionreiche Videos werden bevorzugt</li><li>• Nutzung zum Aggressionsabbau</li><li>• Ausprobieren der neuen Technik des Handys</li></ul>
<b>Informationsmotive</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Neugier (man will wissen, was passiert ist)</li><li>• Beweis für Erzählungen, Vermeidung von Verbreitung falscher Tatsachen</li><li>• Dokumentation für Personen, die nicht anwesend waren</li><li>• Lernen von Videos: was kann man besser machen</li></ul>
<b>Soziale Motive / Identitätsmotive</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interaktion im Freundeskreis (gemeinschaftliche Rezeption, Weitergabe der Videos, mitreden wollen)</li><li>• Versuch, soziale Anerkennung zu erhalten (Demonstration von Macht, Stärke, Abgrenzung vom Opfertyp)</li><li>• Abgrenzung zu anderen Gruppen / Stärkung der Beziehung innerhalb der Gruppe (Videos als Werbung für Gangs)</li><li>• Identifikation mit dem Opfer</li></ul>

# Literatur zum Thema

## Zusammenfassung und Anwendbarkeit der Theorien

Theorie	Anwendbarkeit	Aussagen aus den Interviews zu Happy Slapping
<b>Uses and Gratification Ansatz</b> (u.a. Katz et. al 1974; Palmgreen 1984)	Ja	Eindeutig formulierte gesuchte Gratifikationen: Information, mitreden können
<b>Angstlust und Angstbewältigung</b> (u.a. Grimm 1999, Mikos 1995, Rogge 1991)	Nein	Keine
<b>Dispositionstheorie</b> (zusammenfassend Zillmann 1998)	Ja	Befriedigung während der Rezeption, wenn das Opfer es verdient hat (z.B. das Opfer war sonst der Täter)
<b>Identitätsbildung und Gruppenzugehörigkeit</b> (Glogner 2002, Mikos 1995, Vogelgesang 1991)	Ja	<ul style="list-style-type: none"><li>• Rezeption zusammen mit Freunden</li><li>• Empfang von, ausschließliches Verschicken an Freunde</li><li>• Nutzung der Videos als Abgrenzung zu anderen Gruppen</li><li>• Versuch, soziale Anerkennung zu erhalten</li></ul>
<b>Mood Management</b> (Zillmann 1988)	Ja	Rezeption aus Langeweile
<b>Sensation Seeking</b> (Zuckerman z.B. 1979, 1994, 2007)	Ja	<ul style="list-style-type: none"><li>• Rezeption aus Langeweile</li><li>• Beliebtheit neuer Videos</li><li>• Beliebtheit actionreicher Videos</li></ul>

In der Untersuchung wurde deutlich, dass eine Vielzahl von Einflüssen bei der Nutzung und Entstehung von Happy Slapping Videos eine Rolle spielen. Jedoch vermag keine der vorgestellten Theorien das Phänomen Happy Slapping vollständig zu erklären. Die sozialen Motive Gruppenzugehörigkeit und Identitätsbildung treten in den Vordergrund, können jedoch nicht losgelöst von den Unterhaltungs- und Informationsmotiven der Jugendlichen betrachtet werden.

