

Örebro universitet

*Akademien för humaniora,
utbildning och samhällsvetenskap*

VÅLD I FILM

- en evolutionärbiologisk förklaring till vår fascination -

C-uppsats, 11 jan 2012

Medie- och kommunikationsvetenskap, inriktning film

Handledare: Cecilia Mörner

Av: Alexander Felsing

1. INLEDNING	1
1.1 Bakgrund	1
1.1.1 Begrepp	2
1.1.2 Våld i film – utveckling och genrer	2
1.1.3 Våld i Hollywoodfabriken	5
1.1.4 Våldsskildringars popularitet	5
1.1.5 Könsskillnader	7
1.1.6 Medievåldsdebatten	8
1.1.7 Är våldsskildringar farliga?	10
1.1.8 Evolution och evolutionsteorin	11
1.1.9 Evolutionärbiologiskt vs. socialkonstruktivistiskt perspektiv	12
1.2 Syfte och problemdefinition	13
1.3 Avgränsningar	13
2. MATERIAL, METOD OCH UPPSATSENS DISPOSITION	15
2.1 Metod	15
2.2 Metodproblem	16
3. TIDIGARE FORSKNING	16
3.1 Introduktion av mitt forskningsfält	16
3.2 Mänsklig evolution	17
3.2.1 Verklighetens våld – hur kärlek födde våld	18
3.3 Audiovisuell perception	21
3.4 Våld i film	23
4. ANALYS OCH DISKUSSION AV TEORIER	26
4.1 Evolutionärbiologisk förklaring och bakgrund	26
4.2 Socialkonstruktivistiska förklaringar ställda mot ett evolutionärbiologiskt perspektiv ..	28
5. SLUTSATSER OCH SVAR PÅ FRÅGESTÄLLNINGEN	37
6. PROSPEKT	38
6.1 Framtida forskningstips	39
7. SAMMANFATTNING	42
8. KÄLL- OCH LITTERATURFÖRTECKNING	44
8.1 Böcker och artiklar	44
8.2 Internetkällor	46
8.3 Filmer och TV-program	46

1. INLEDNING

If you ask me how I feel about violence in real life, well, I have a lot of feelings about it. It's one of the worst aspects of America. In movies, violence is cool. I like it ... I wouldn't mind making the most violent movie ever made ... I don't make movies that bring people together. I make movies that split people apart. /Quentin Tarantino ¹

Inte allt för ofta kan vi som samhällsmedborgare stöta på våld ute på gatan. Alla som har drabbats av våld vet hur fruktansvärt det är, det är inget som man vill uppleva. Att utöva våld känns nog, för de flesta av oss, som en avlägsen lösning på ett problem. Om vi däremot sätter på en film så möter vi ofta våld som lösning av konflikter. Att uppleva våldsskildringar på film finner många inget konstigt, kanske rentav underhållande. Den skillnaden mellan våld i verkligheten och på film finner jag intressant.

När min kära mor får syn på en våldsscen i någon explosiv actionfilm så utbrister hon; ”Varför måste det vara så mycket våld i film?”. Ändå bänkar hon sig varje vecka till TV-serien *Morden i Midsomer* samt ser med nöje på TV-nyheter varje dag, TV-nyheter som återkommande visar våld och dess konsekvenser från runt om i världen. Vi kanske inte alla gillar eller njuter av våldsskildringar, men det står bortom tvivel att vi ändå fascineras av dem. Inte bara olika former av underhållning vi kan uppleva genom en TV-ruta, så som TV-spel, barnprogram, dokumentärer, nyheter och spelfilmer innehåller stor mängd våld, utan även live-upplevelser så som hockey, rugby, boxning, kampsport är populära och innehåller våldsinslag.

Jag tror att människans fascination för våldsskildringar samt våld i kontrollerade former främst är biologisk och har sitt ursprung långt tillbaka i vår evolution. Vår kropp, inklusive vår hjärna är inte utformade för ett modernt informationssamhälle.

Min uppsats kommer att undersöka just varför våld i film är så populärt.

1.1 Bakgrund

Här följer bakgrundsinformation som är viktig att känna till inför problemformulering, syfte, avgränsning och analys. Bakgrundsavsnittet är ganska långt, allt för att undvika sidospår senare i analysen.

¹ J W Hamilton. ”Pulp Fiction: A Clinical Case Study of Screen Violence” i *International Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, vol 2, no 1, 2005, s 59.

Vad som också är viktigt att påpeka innan bakgrundsavsnittet startar, är att hela min uppsats är av typen ”forskningsöversikt” vilket innebär att jag samlar ihop en stor mängd information om ett övergripande ämne (våld i film), och sedan kommer jag även ha en analysdiskussion är jag kommer fram till ny kunskap (läs mer om uppsatsens speciella utformning i kapitel två; ”Material, metod och uppsatsens disposition”).

1.1.1 Begrepp

Av den tidigare forskning jag läst så är de flesta forskare ganska överens om vad som menas med ordet ”våld”, exempel på benämningar kan vara ”fysiska aggressioner mellan människor för att lösa konflikter.” eller ”ett oproportionerligt mått av kraft eller makt mot någon annan för att nå sitt syfte”.²

Jag har valt att formulera våldsbegreppet så tydligt som möjligt. Denna uppsatsens benämning av våld är följande; *medvetet (ej olyckor) aggressiva handlingar mellan människor och eller levande ting. Inte bara knytnävsslag, pistolskott och mord, utan även hot, örfilar etc.*

Med ”våldsskildringar” inom film menar jag avfilmad (synligt i bild eller utanför bildramen men hörbart) våld; främst fiktion men även dokumentärt och även *konsekvenser* av våld.

Med det lite slarvigt använda ordet ”film” menar jag genomgående spelfilm, alltså långfilmsfiktion om inget annat anges.

1.1.2 Våld i film – utveckling och genrer

Den 29 oktober 1901 avrättades Leon Czolgosz i Auburn Prison för mordet av Amerikas president William McKinley. En tidig biosalongsägare erbjöd 2000 dollar för att få filma det hela, men fick avslag. Den alltid vinstseende entreprenören Thomas Edison rekonstruerade istället händelsen in i minsta detalj och filmen *Execution of Czolgosz, With Panorama of Auburn Prison* släpptes en och en halv vecka senare.³

Film har ända sedan dess uppfinnande, i slutet av 1800-talet, varit ett våldsfyllt medium. De tidigaste oskyldiga filmklippen blandades med filmklipp på boxningsmatcher, tufffighter, tjuvfäkting, eldslågor och naturliga katastrofer. Speciellt populära var avfilmade boxningsmatcher, mycket eftersom boxningsevenet var förbjudet i många av USA's stater.

2 M Kihlbom, ”Våldsskildringars syften och funktioner” i E-B Kjellqvist (red.). *Inre och yttre hotbilder*, Våldsskildringsrådet, Stockholm, 1997, s 51.

N Browne, T Webb, K Fisher, B Cook. ”American Film Violence: An Analytic Portrait” i *Journal of Interpersonal Violence*, vol 17, no 4, 2002, s 352.

3 J Kendrick. *Film Violence – History, Ideology, Genre*, Wallflower, London, 2009, s 33.

Avfilmade boxningsmatcher hade också stor betydelse för framtida våldsskildringar eftersom de etablerade detta nya medium som ett forum där folket låter sig avnjuta saker dem inte fick se i deras vardagsliv. Det tog 15 år att utveckla ett filmiskt narrativt språk innan man kunde berätta våldsamma *historier*, men redan i sin linda attraherades som sagt filmskaparna av att skildra våldsamer, kaos och förstörelse.⁴

Exempel på tidig, narrativ våldsam film är den kända *The Great Train Robbery* (1903), inspirerad av våldsamma brittiska filmer något tidigare. Vidare i stumfilmseran, i takt med att filmen mognade som konstform blev D.W. Griffith framträdande med sina långfilmer *The Birth of a Nation* (1915) och *Intolerance* (1916), båda med vålds- och episka slagfältsscener. I Tyskland gjordes mörka, expressionistiska filmer med inslag av död, skräck och mardrömmar, tex. *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1919) och *Nosferatu* (1922). Något senare gjorde Luis Buñuel och Salvador Dalí sin ökända kortfilm *Un Chien Andalou* (*Den andalusiska hunden*, 1929) där en man skär itu en kvinnas öga med ett rakblad.⁵ På 30-talet i Hollywood, när talfilmen gjorde intåg blev gangsterrullar som *Scarface* (1932) populära, Nu kunde man höra bildäckens och offrens skrik, samtidigt som skott från kulspurtor ekade i biosalongen.⁶

Under andra världskriget ökade amerikanska filmskapare mängden grafisk våld, eftersom publiken blev vana vid det våld från nyhetsprogram och dokumentära krigsklipp som visades i biosalongerna.⁷

Medan det i 50-talets Amerika producerades våldsfiler som porträtterade ungdomars vilda leverne (i t.ex. *The Wild One*, 1953 och *Rebel Without a Cause*, 1955) så gjorde japanen Akira Kurosawa samurajfilmer, tex. *Rashōmon* (1950) och *Shichinin no Samurai* (*De sju samurajerna*, 1954). Utmärkande i mitten av 60-talet är Sergio Leones spaghetti-western-trilogi.⁸ På 60-talet utvecklades våld i film enormt, med många olika typer av våld, från psykologiska thrillers (*Peeping Tom*, 1960 och *Psycho*, 1960) till estetisk och poetiskt blodsprut i *Tsubaki Sanjūrō* (1962) och skräckfilm i *Night of the Living Dead* (1968), men framförallt den amerikanska nya vågens grafiska slowmotionvåld av Arthur Penn (*Bonnie and Clyde*, 1967) och Sam Peckinpah (*The Wild Bunch* 1969).⁹ På 70-talet fortsatte våldsskildringarna på den inslagna banan med våldsamt utmärkande filmer så som *A Clockwork Orange* (1971), *Godfather* (1972), *Salò o le 120 giornate di Sodoma* (1975), *Taxi Driver* (1976) och *Apocalypse Now* (1979) tills man inte kunde komma så mycket längre när

4 Kendrick, s 34-35.

5 Kendrick, s 41.

6 Kendrick, s 47.

7 Kendrick, s 48.

8 Kendrick, s 50-52.

9 Kendrick, s 59-60.

det gällde våld.¹⁰

På 80-talet tog de stora filmstudiorna fasta på våldets spänningsaspekter snarare, än det övergrafiska äckelvåldet och paketerade det i kommersiella, mainstream-blockbusters så som *Raiders of the Lost Ark* (1981), *Rambo: First Blood II* (1986), och *Top Gun* (1986). Våldet accepterades mer och mer och blev mainstream, speciellt inom actiongenren.¹¹ 90-talet fortsatte på blockbusterbanan, men framförallt dök Quentin Tarantino upp med ultravåldsamma filmer som *Reservoir Dogs* (1992) och *Pulp Fiction* (1994), där han tog det estetiska våldet till en ny nivå, något som han har fortsatt att göra med *Kill Bill* (2003).

2000-talet har hittills karaktäriserats av en enorm boom av superhjältefilmer (möjliggjorda av den finslipande digitala tekniken), samt ett återtåg av skräckfilmer men också popularisering av tortyrvåld genom *Saw*- och *Hostel*-filmerna.¹²

Alla dessa historieexemplen på våld i film är extrema ytterligheter, men de har såklart smittat av sig på andra typer av film som tex. dramafilm, där våldets gränser också förskjutits i samma takt. Våld är idag en viktig komponent i filmkonstens grundläggande språk och har även skapat genrer med våld som nödvändig komponent. Skräck, science fiction, action, äventyr, krigsfilmer, western, mystik, thriller, och deckare har inkorporerat våld i sin strukturella uppbyggnad. Även komedi förlitar sig ofta på våldsamma inslag.¹³

Komedi för oss in på att det finns olika typer av våld; olika funktioner och grad av seriositet. Tecknade barnprogram och filmer, där man verkligen utnyttjar våldets språk, gravitationen och kroppens fysiska upplösning. Här kan man i barnprogram som *Tom och Jerry* skära itu varandra på ett komiskt sätt och sedan bli hel igen. Undersökningar visar att tecknade barnprogram är bland de mest våldsamma programmen som visas på TV, men *uppfattas* som de minst våldsamma.¹⁴

Hur okej vi tycker att våldet är, beror enligt filmforskaren Anu Mustonen på tre faktorer: 1. Hur *rättfärdigat* våldet är. Ifall det är motiverat, i försvarsposition och reaktionärt, till skillnad från förebyggande och offensivt våld som anses som orättfärdigat. 2. Hur *glamoriserat* våldet är. Alltså hur romantiskt och heroiskt våldet är porträtterat, och ifall det är utfört av någon som skildrats som hjälte till skillnad från en skurk. 3. Hur *konsekvensbetonat* våldet är; hur mycket av våldets konsekvenser man får se. Filmskaparna kan välja att visa inga konsekvenser av våldet till att visa offrens skador i närbild.¹⁵ Mycket handlar om hur man

10 Kendrick, s 62.

11 Kendrick, s 63-65.

12 Kendrick, s 68.

13 Kendrick, s 69.

14 K Boyle. *Media and Violence*, SAGE, London, 2005, s 41.

15 A Mustonen. "Nature of Screen Violence and Its Relation to Program Popularity" *I Aggressive Behavior*, vol 23, no

väver in våldet i filmens handling, i filmens narrativ.

1.1.3 Våld i Hollywoodfabriken

Hollywood kan sägas vara filmvärldens huvudstad och är troligen världens mest inflytelserika filmindustri, kulturellt och ekonomiskt sett. Hollywood är verkligen en *industri* som drivs av kommersiella krafter, allt är finslipat för att passa publiken och tjäna pengar.¹⁶

Om man jämför USA med Europa/Sverige så är USA mycket mer tillåtande för våld och Europa mer tillåtande för sex och nakenhet i filmscener, och tvärt om. Detta kan man se om man jämför hur åldersgränserna sätts.¹⁷

En anledning till våldsfixeringen i USA tros vara att aggression och kämparanda ses som en mer positiv kraft i samhället. Kanske en inställning ärvd från nybyggarnas kämpa-sig-fram-anda.¹⁸ Yttrandefrihet, rätten att bära vapen och bruka våld i självförsvar kan också påverka våldsskildringens acceptans.¹⁹

Trots att Hollywoodfilm är våldsamt så fungerar dock filmbolagens rädsla för höga åldersgränser i samband med viljan att nå en stor publik att själva *konsekvenserna* av våldet (skador, blod och lidande) tonas ner i Hollywoodfilm.²⁰

Något rätt tycks ändå Hollywood göra. 1993 upptog de amerikanska filmerna ca 50% av alla världens biodukar.²¹ År 2010 stod USA som produktionsland för 61% av alla biofilmer som hade premiär i Sverige.²²

1.1.4 Våldsskildringars popularitet

På ledarsidan i *New York Times* kan man den 31 oktober 1915 läsa en kolumn titulerad ”Growth of the Movies”. Här spekulerar man fritt om filmkonstens framtid:

What of the movies? There has been a great deal of controversy about them lately from various points of view, artistic, moral and commercial ... there is a more reasonable complaint that some of the picture shows deal with violence and crime and have a debasing moral tendency. This last complaint, however, is restricted to a kind which is least likely to endure. We do not believe that the newly created movie public has an inherent liking for this kind ... *The tendency to depict the*

4, 1997, s 285.

16 A K Agebäck. *Samtal i Hollywood - en reserapport*, Våldsskildringsrådet, Stockholm 1993, s 91.

17 Agebäck, s 17.

18 Agebäck, s 92.

19 Agebäck, s 19.

20 Browne, Webb, Fisher, Cook, Bernard, s 364.

21 Agebäck, s 91.

22 ”Filmåret i siffror 2010”, Svenska Filminstitutet, 2011, hämtat 2011-12-22, <http://www.voodooofilm.org/filer/filmaret2010.pdf>

*ways of criminals and the perpetration of crimes and violence will pass away.*²³ (kursivering tillagd)

Det är ingen underdrift att säga att ledarskribenterna på *New York Times* gjorde en grov felspekulation. Filmmediet är fullsmockat med våldsskildringar och det finns inga tendenser på att det skulle försvinna. Våld i film är populärt över hela världen och i alla kulturer.²⁴

Det har alltid funnits våldsskildringar. Från grottmålningar av jägare till kyrko- och oljemålningar som skildrar avrättningar, de fasor som väntar de osaliga i Helvetet samt Kristi korsfästelse.²⁵ Med den filmiska tekniken med rörliga bilder kunde man få våldet väldigt livsverkligt. Och med specialeffekter samt den digitala tekniken höjs hela tiden möjligheten att porträttera våldet på ett så realistiskt sätt som möjligt.

Med att våld i film är ”populärt” menar jag inte att det är just pga. våldet man väljer en viss film (i de flesta fall). Vid första anblicken känns det bara inte som något som vi borde underhållas av eller acceptera våld som lösning på konflikter. I ”verkligheten” är våld oftast förknippat med negativa känslor och ett samhälle skulle inte fungera bra med våld som lösning på konflikter, men detta sker i princip i varje film. Våld i film produceras, våld i film ses.

I artikeln ”American Film Violence: An Analytic Portrait”, från 2002, analyserar man just hur frekvent det är med våld i biofilm. Forskarna har kollat närmre på Amerikas 100 mest inkomstbringande filmer år 1994. Därefter har man valt ut de tre populäraste genrerna (av totalt 11 genrer representerade bland de 100 filmerna) action, komedi och drama, totalt 81 filmer.²⁶ Det man har letat efter är antalet våldshandlingar per film. Med ”våldshandlingar” menar man här fysiska aggressioner mellan människor för att lösa konflikter.²⁷ Totalt i de 81 filmerna så yttrades det 1681 våldshandlingar, i genomsnitt 21,8 st per film. Föga förvånande så var det actiongenren som innehöll flest våldshandlingar per film (i genomsnitt 47,0) därefter drama med 16,8 och komedi med 14,0 per film.²⁸ Actionfilmerna drog i genomsnitt in 65 miljoner dollar styck, dramafilmen 49 miljoner dollar och komedifilmerna 38 miljoner dollar.

23 ”Growth of the Movies”, *New York Times*, 1915, hämtat 2011-11-22, <http://query.nytimes.com/mem/archive-free/pdf?res=F10E15FE3A5812738DDDA80B94D8415B858DF1D3>

24 D Zillman “The Psychology of the Appeal of Portrayals of Violence” i J H Goldstein (red.). *Why We Watch - The Attractions of Violent Entertainment*, Oxford University Press, New York, 1998, s 180.

25 H Hartwig. *Grymhetens bilder, bildernas grymhet* Daidalos, Göteborg, 1990, s 39-41.

A Werbart, ”Vårt behov av tabu” i E-B Kjellqvist (red.). *Inre och yttre hotbilder*, Våldsskildringsrådet, Stockholm, 1997, s 75.

26 Browne, Webb, Fisher, Cook, Bernard, s 354.

27 Browne, Webb, Fisher, Cook, Bernard, s 352.

28 Browne, Webb, Fisher, Cook, Bernard, s 354-355.

Studien är som sagt gjord i USA och exemplen är från 1994, jag vet inte hur väl dessa siffror speglar utbudet universalt och ifall de håller i sig än idag, men jag har en känsla av att antalet våldshandlingar per film i alla fall inte har sjunkit. Om man tar Sverige som exempel, här är den senast tillgängliga svenska top-tio-årslistan av biofilmer på SF, (från 2010):

1. *Avatar*
2. *Inception*
3. *Harry Potter och dödsrelikerna del 1*
4. *Snabba Cash*
5. *Alice i Underlandet*
6. *The Twilight Saga: Eclipse*
7. *Farsan*
8. *Sex and the City*
9. *Toy Story 3*
10. *Shrek – Nu och för alltid*

Två saker kan jag direkt konstatera; dels att USA som produktionsland är överrepresenterat, med åtta av tio filmer, och dels att långt mer än hälften av filmerna (nr 1-6, samt till viss del nr 9 och 10) figurerar inom genrer där våld är starkt representerat (action, äventyr, fantasy).

1.1.5 Könsskillnader

Både män och kvinnor fascinerar av våldsskildringar, men det finns könsskillnader, både när det gäller utförande av våld i verkliga livet och fascinationen av våldsskildringar.²⁹ Kvinnor dras mer åt filmer som huvudsakligen innehåller scener om relationer eller kärlek, medan män har en större lockelse än kvinnor för filmer innehållande actionscener.³⁰ I en studie från 1994, där man mätte personers känslighet angående våld och våldskonsekvenser sattes högskolestudenter, var för sig, framför en TV som visade tre olika videoklipp i dokumentär stil. Det första klippet var en middagsbjudning med en levande apa på bordet. Man får se hur apan slås medvetslös, dess skalle öppnas och gästerna serveras apans hjärna. Det andra klippet är från ett slakteri där kossor bedövas, hängs upp på krokar och får sina halsar skurna inför slakt. Det tredje klippet visade när läkare utförde en huvudoperation på en liten flicka,

29 Boyle, s 42.

30 Agebäck, s 18.

där man avlägsnade flickans ansikte. Studenterna fick en fjärrkontroll och skulle stänga av när dom inte klarade av att se mer. Studenterna fann ingen njutning i dessa klipp, och endast 10 % av de medverkande kunde se alla filmer. I genomsnitt stängde man av filmerna lite mer än halvvägs in. Forskarna upptäckte också en skillnad mellan kvinnor och män. Kvinnorna stängde i genomsnitt av filmerna halvvägs in, medan männen stängde av filmerna två tredjedels in i klippen.³¹ Nu handlar dessa klipp främst om hur mycket äckel man kände när man såg filmerna, filmer som dessutom sades var dokumentära och inte fiktion, men det ger ändå en indikation på att män inte avskräcks lika mycket av våld och dess konsekvenser.

Förklaringar till dessa könsskillnader när det gäller våld kommer jag att beröra i Tidigare forskning.

1.1.6 Medievåldsdebatten

Våldsskildringar har alltid varit föremål för censur pga. samhällets oro för dess negativa effekter på tittaren. Samma oro skapade i Sverige den så kallade Medievåldsdebatten. Ulf Dalquist ringar, i sin bok *Större våld än nöden kräver?* in debatten till åren 1980-1995. Självklart har debatten inte varit lika aktiv hela denna tid, eller handlat om samma sak, men den har heller aldrig riktigt tystnat. Vintern 1980-81 handlade debatten tex. om videons intåg i hemmen, oktober 1982 handlade den om ”snuff movies”, sommaren 1991 om splatterfilmens estetik och etik, och oktober-november 1994 om *Power Rangers* och andra barnprogram.³²

Det hela började klockan 21:35 tisdagen 2 december 1980 när SVT sände samhällsprogrammet *Studio S*, med den kvällens undertitel ”Vem behöver video?”. Programmet bestod av intervjuer med skolbarn, samt klipp ur våldsamma filmer som då gick att hyra i videoburikerna varvat med en studiopanel bestående av föräldrar och politiker. Man diskuterade hur videovåld påverkar ungdomar, och programmakarna målade upp våldsamma videofilmer som ett hot. I och med detta TV-program blev filmen *Motorsågsmassakern* (1974) synonymt med videovåld i Sverige.³³

Programmet blev extremt uppmärksammat och direkt efter programmet sänts så bröt SVT:s telefonväxel ihop. Dagarna efteråt hade samtliga dagstidningar ”videovåldet” på framsidorna. Man började utreda om brott begåtts av dom som hyrt ut våldsfilm till ungdomar. Stockholmspolisen utförde razzior och beslagtogs hyreskontrakt för videofilmer.³⁴

Efter omfattande debatt i riksdagen och pressen enades man om ”Lag om förbud mot

31 C McCauley “When Screen Violence Is Not Attractive” i J H Goldstein (red.). *Why We Watch - The Attractions of Violent Entertainment*, Oxford University Press, New York, 1998, s 144-145.

32 U Dalquist. *Större våld än nöden kräver?*, Boréa, Umeå, 1998. s 100.

33 Dalquist, s 101.

34 Dalquist, s 101.

spridning av filmer och mot spridning av filmer och videogram med våldsinslag”.³⁵

1990 startades Vårdsskildringsrådet (numera Medierådet), vid beslutet av starten kan man i riksdagsmotionen läsa:

Debatten om videovåldet har i stor utsträckning handlat om det s.k. extremvåldet. Här har en stark opinion växt fram. Föräldrar har slutit sig samman lokalt och bildat aktionsgrupper, namninsamlingar har genomförts, föreningar och organisationer har fört upp videovåldet på sina dagordningar och i många kommuner har mediagrupper tillsatts. ... Rådet mot skadliga våldsskildringar har beslutats bl.a. för att gå den nämnda opinionen till mötes.³⁶

Inga studier på att våld i film är skadligt läggs fram i förslaget, utan det verkar vara påtryckningar från bla. oroliga föräldrar som tvingat fram rådet. Rådet fick till uppgift:

- Att samordna statliga myndigheters åtgärder mot skadliga våldsskildringar i rörliga bilder.
- Att stödja organisationer och grupper som engagerar sig i frågorna.
- Att följa och sprida forskning inom området.
- Att följa marknadsutvecklingen och förmedla kunskap om medieutbudet.
- Att verka för utökad mediekunskap i skolan.
- Att ta initiativ till projekt.
- Att bekämpa otillåtna våldsskildringar.
- Att utvärdera samhällets insatser.³⁷

I sin bok beskriver Dalquist hur ofantligt vinklat det kan bli i medieivåldsdebatten vid presentation av forskningsmaterial i pressen: Först ska forskaren själv tolka forskningsresultaten och få ihop en effekt av våld i media, sen ska det ut i dagspressen, och då behöver forskaren förenkla resonemangen för att journalisten ska förstå dem, sedan måste journalisten förenkla sin egen tolkning så att det ska bli en enkel och lättläst text.³⁸ Slutligen används och förstärks antagligen dessa resultat i offentliga debatter, kanske debattörer som vill framhålla det "goda samhället" utan våld och själv framstå som en god människa som inte

35 Dalquist, s 105.

36 ”Dir1990:1990:40 Rådet mot skadliga våldsskildringar”, Sveriges Riksdag, 1990, hämtat 2011-11-22, http://www.riksdagen.se/Webbnav/index.aspx?nid=10&dok_id=DIR1990:40&rm=1990&bet=1990:40

37 Dalquist, s 111.

38 Dalquist, s 237.

vill visa våldsamheter för barn.³⁹

A Clockwork Orange, *Power Rangers*, *Money Train*, *Natural Born Killers*, *Dogville* och *Oldboy* är exempel på fiktionsverk som varit uppe för diskussion huruvida dess våldsamma innehåll på något sätt kan beskyllas för liknande våldsbrott ute i samhället.

1.1.7 Är våldsskildringar farliga?

Att vi påverkas av film är en självklarhet, annars skulle vi inte titta på det, men påverkas vi på samma sätt som vi tycks påverkas av reklamfilm? Är våldsfilm en slags reklamfilm för våld? Medievåldsdebatten gav upphov till mycket av 90-talets socialkonstruktivistiska forskning ifall våld i film och TV är skadligt eller ej. Efter all denna debatt blir då den stora frågan: Är våldsskildringar farliga för tittaren och samhället, blir vi våldsamma? Av all den forskning jag läst så har man kommit fram till ganska olika, eller diffusa forskningsresultat. Flera forskare håller med om att det har varit svårt att få fram tydliga resultat.⁴⁰ Anledningen till detta är bla. för att det är svårt att hitta en metod som kan besvara frågan. Ska man följa efter folk på stan och se hur de sköter sig, efter att nyss ha sett en våldsskildring? Ska man intervjua någon som utfört ett våldsbrott mot någon, och höra vad denne hade för inspirationskällor? Ifall det visar sig att denne kollat mycket på våldsfilm/inspirerats av våldsfilm så finns det antagligen andra, större sociala faktorer i grunden för att verkligen utföra våld. Att filmvåld kan ge redan våldsbenägna personer inspiration till kreativa våldsbrott är ingen omöjlighet.⁴¹ Att filmvåld kan skapa upprymda och aggressiva känslor, under och efter filmens gång verkar också logiskt, men att omvandla dessa känslor till våld ute i samhället är ett stort steg. Ulf Dalquist sammanfattar det på ett bra sätt: "Vad kan man egentligen säga om våldet i medierna och dess effekter på tittare och samhälle? Att döma av den debatt som förts under perioden 1980-1995 kan man säga mycket. Om man däremot ser till vad vi faktiskt *vet* om sådana effekter blir svaret på frågan snarare: mycket lite"⁴²

I inledningskapitlet av boken *Våld från alla håll* kommer man fram till att det inte finns några slutgiltiga forskningsbelägg för tron om att våld i medierna *direkt* åstadkommer *våldsamt beteende*, men att en mängd forskningsresultat har visat att medievåldet *indirekt* kan bidra till *aggressivt beteende*.⁴³

39 Dalquist, s 238.

40 R B Felson "Mass Media Effects on Violent Behavior" i S Prince (red.). *Screening Violence*, Rutgers University Press, cop, New Brunswick, 2000, s 258
Boyle, s 15-17.

41 S Prince "Graphic Violence in the Cinema" i S Prince (red.). *Screening Violence*, Rutgers University Press, cop, New Brunswick, 2000, s 20.

42 Dalquist, s 235.

43 C von Feilitzen, M Forsman, K Roe "Några begrepp och grunddrag i forskningen och debatten om medievåldet" i C

Ett annat vanligt argument är att fiktivt medievåld skulle avtrubba tittaren så att denne skulle bli bedövad inför, eller känna större acceptans till verkligt våld i samhället. Några bevis för det säger tycks inte finnas, däremot är det inte förvånande att upprepat utsättande för fiktivt medievåld resulterar i avtrubbnings inför *likartat* medievåld - att man självklart blir uttråkad av att se liknande saker flera gånger.⁴⁴

1.1.8 Evolution och evolutionsteorin

Likt en ryggrad kommer evolutionsteorin vara grundläggande och tagen för given i min uppsats. Jag kommer inte att ta upp några bevis eller fynd som stödjer teorin. Kreationister, som har bibeln som grund och hävdar att naturen visar tecken på en medveten skapare, ägnar mycket av sin tid till att kritisera evolutionsteorins vetenskapliga status, med att det bara är en "teori" och inte är empirisk falsifierbar.⁴⁵ I själva verket är evolutionsteorin extremt utsatt för tester, och har inte falsifierats eller försvagats, ordet "teori" i en naturvetenskaplig mening betyder för övrigt en väl fungerande förklaringsmodell på stadig empirisk grund, ej att förväxlas med vardagsdefinitionen av "teori" som betyder lösa spekulationer.⁴⁶ I sin bok *Vetenskap eller villfarelse* förklarar författarna Jesper Jerkert och Sven Ove Hansson evolutionsteorins vetenskapliga status som helt etablerad (och förkastar totalt kreationismen som vetenskaplig teori).⁴⁷

Evolution i biologisk mening är den process i vilken levande organismer förändras från en form till en annan, över generationer. Den moderna evolutionsteorin bygger på Charles Darwins idé om det naturliga urvalet, där den individ som är bäst anpassad för dess omgivning har störst chans att överleva och därefter fortplanta sig och föra vidare sina gener.

Alla beslut en människa tar är kopplade till ett ramverk av instinkter och drifter i vår hjärna, som är finslipade till förmån för artens överlevnad. Det handlar om hjärnans uppbyggnad och kan handla om allt från sexdrift, adrenalinkick vid rädsla eller hur vi ska känna när vi ser en bebis.

Grunden i människans biologi har varit i princip oförändrad sedan våra förfäder lämnade Östafrikas savann för 50,000-100,000 år sedan. I många miljoner år levde våra förfäder i små grupper som runtresande jägare-samlare på Afrikas savann. Männen jagade och stred, och

von Feilitzen, M Forsman, K Roe (red.). *Våld från alla håll - forskningsperspektiv på våld i rörliga bilder*, B. Östlings bokförl. Symposion, Stockholm, 1993, s 13.

44 M Rönneberg "Jag vill vara Michelangelo eller Donatello!" - Om mediernas och barnens våldslekar" i C von Feilitzen, M Forsman, K Roe (red.). *Våld från alla håll - forskningsperspektiv på våld i rörliga bilder*, B. Östlings bokförl. Symposion, Stockholm, 1993, s 87-88.

45 J Jerkert, S O Hansson. *Vetenskap eller villfarelse*, Leopard, Stockholm, 2005, s 103-105.

46 Jerkert, Hansson, s 104-105.

47 Jerkert, Hansson, s 105, 115.

både kvinnor och män samlade ätbara växter, rötter och frukter. För ca 50,000 år sedan startades den moderna, mänskliga kulturen, med framförallt språkutveckling samt verktygsanvändning, men också måleri och rituella begravningar av sina döda. Nästa milstolpe skedde för ca 13,000 år sedan då man utvecklade jordbruket som gjorde att man kunde bosätta sig permanent och skapa större samhällen. Sedan dess har många större, snabba kulturella förändringar skett runt omkring oss, från jordbruk, till industri, till informationssamhället. Det är med hjärnan av jägare-samlare som denna kulturella utveckling utförts. Det är med denna hjärna som vi idag sätter oss ner och kollar på en film.⁴⁸

1.1.9 Evolutionärbiologiskt vs. socialkonstruktivistiskt perspektiv

Min analys kommer mångt och mycket att handla om just skillnader mellan evolutionärbiologiskt (eller ”bioevolutionärt”) och socialkonstruktivistiskt perspektiv när det gäller studier av mänskligt beteende, men det kan vara bra att redan nu förklara grunderna.

Om man hårdrar det kan man säga att ett *evolutionärbiologiskt perspektiv* utgår ifrån att vår hjärna redan vid födseln är fylld med regler och impulser hur vi ska bete oss. Allt är fysiskt och har utvecklats från våra förfäder, ett mer klassisk naturvetenskapligt perspektiv. Ett *socialkonstruktivistiskt perspektiv* utgår ifrån att vi föds med en tom hjärna, redo att fyllas med normer, samhällsregler och annat kulturellt betingat.⁴⁹

Min uppsats kommer att ha ett övervägande evolutionärbiologiskt perspektiv, eftersom jag finner det mest logiskt. Jag tycker det är en självklarhet att vi är starkt påverkade av vårt ursprung, det finns ingen anledning att tro att miljoner år av evolution helt plötsligt skulle försvinna.

Kritik mot det evolutionärbiologiska perspektivet är att vi visst lär oss saker och ny kunskap under vår livstid, vi föds ju inte helt fullärda. Som svar kan man här säga att allt nytt vi lär oss, alla val vi gör och all kultur vi bygger upp ser ut som den gör just pga. hur naturen format oss för många år sedan; att även vår kultur är formad av evolutionen, inte bara våra kroppar. Samtidigt vet vi att människan är en flexibel och komplex art, som till viss del slitit sig ifrån den natur som format henne.

Var gränsen går mellan evolutionärbiologi och socialkonstruktivism är nog i slutändan en filosofisk fråga. Bara en extremist skulle dock utgå helt ifrån en av dessa två perspektiv, som vanligt gäller nån typ av blandning.

48 T Grodal, Torben. *Embodied Visions*, Oxford University Press, Oxford, 2009, s. 6.

49 Grodal, s 3.

1.2 Syfte och problemdefinition

Problemet med tidigare forskning inom humaniora ämnen, inklusive filmvård och filmvetenskap är att den är väldigt ensidig, socialkonstruktivistisk fokuserad.⁵⁰ Som jag ska utveckla i avsnittet ”Tidigare forskning” så har man varit rädd för att blanda in biologiska förklaringsätt av sociala beteenden. Det är alltid ett problem när ett helt forskningsperspektiv glöms bort.

Precis som med pornografi så har våld och skräck inom film länge varit i strålkastarljuset när man studerat negativa effekter av medier.⁵¹ Jag tycker att det borde vara grundläggande att först studera *varför* vi lockas av dessa ting, för att sedan kunna handskas med dess effekter. Man har haft en socialkonstruktivistisk syn där det är vi som blir *drabbade* av våldsskildringar, inte att det är vi själva som intresserar oss för våldsskildringar och själva i slutändan står som producenter för det. Jag vill söka mot vårt inre, orsaken till varför vi väljer att titta på våld.

Mitt främsta syfte med denna uppsats är att förklara varför våldsskildringar är så populärt, utifrån ett evolutionärbiologiskt perspektiv. Att nyansera forskningen, från ensidig socialkonstruktivism till att inkludera evolutionärbiologi.

Till min hjälp har jag två huvudfrågor:

- Vilka faktorer ligger enligt tidigare forskning bakom populariteten av våldsskildringar?
- Hur skiljer sig evolutionärbiologiska jämfört med socialkonstruktivistiska förklaringar av denna popularitet?

1.3 Avgränsningar

Våldsskildringar är ett ganska stort ämne därför behövs en del avgränsningar.

1. Jag vill för det första inte fastna i huruvida det är skadligt för samhället och individen eller inte. Det kan mycket väl vara skadligt, men det är inte vad denna uppsatsen kommer att handla om. Negativa effekter av våld i medier är redan extremt forskat kring, dessutom är det som sagt svårt att hitta en metod för att besvara ifall det är skadligt eller ej.
2. En annan avgränsning är att försöka hålla det till bara spelfilm, och inte våld i övriga

50 Grodal, s 3.

51 Boyle, s 40.

medier, då alla har lite olika premisser. TV-spel är tex. lockande ur forskningssynvinkel då det är en relativt ung konstform, och väldigt ofta med våldsinslag, där det är en själv som utför våldet via speldosor. Tänk till exempel rollspels-TV-spel där man flyr in i en värld där det mesta är möjligt. Och man kan gå tillbaka till dit man senast sparade spelet, vilket betyder att man kan experimentera och härja vilt, utan konsekvenser. TV-spel kräver dock oftast egen, relativt dyr utrustning, som inte alla har råd med. Jag vill hellre undersöka något som berör oss alla, oavsett ålder, geografi och kön. Spelfilm är såpass tillgängligt och populärt runt om i världen att det är en bra konstform för studier av människans attityder och beteenden. Självkänt kommer jag att snudda lite vid tex. våld i tecknade barnprogram, TV-spelens våldsinteraktivitet och dokumentärt våld i TV-nyheter, men ingen fördjupning av dessa.

3. På samma sätt kommer jag inte heller fokusera på eller analysera speciella subgenrer inom våld som splatter, gore och tortyr, där tittaren kanske själv väljer film och genre efter just våldet. Det är mer intressant att undersöka film som helhet, större genrer där våldet är mer maskerat, inte självklart - filmer som kanske kan säga något om vårt samhälle, normer, strukturer.
4. När jag har letat information inom film- och medieviolens så har jag märkt att vetenskapliga artiklar och böcker ofta zoomat in på olika aspekter: ifall män gillar våld mer än kvinnor, hur barn påverkas av våld, kvinnor som utförare av våldet samt kvinnor som offer för våld i film, ungdomars videovåldsfascination, äldres rädsla för den fascinationen, Amerikas våldsfascination osv. Jag kommer att beröra ålders- och könsaspekter men det är inget jag kommer att *fokusera* på. Jag vill se människan som helhet, evolutionär process, där ingen aspekt är oberoende av varandra.
5. Fokus kommer att ligga på Hollywoodfilm, eftersom det är den mest inflytelserika marknaden och har störst spridning internationellt. Historiskt sett har Hollywood också varit en ganska fri och kommersiell marknad, där publiken fått styra. Det är just människan/publiken som mottagare av film som jag studerar. Det mesta av tidigare forskning utgår också ifrån Hollywoodfilm, vilket i sig inte gör det mer försvarbart att fokusera på Hollywood, men till denna uppsats har jag behövt samla in en stor mängd böcker och artiklar.

2. MATERIAL, METOD OCH UPPSATSENS DISPOSITION

Detta kommer bli en lite speciell uppsats. I enighet med mitt syfte så kommer jag inte att behöva göra någon analys av något filmiskt verk, eller själv studera något empiriskt material. Mitt fokus ligger istället på redan existerande teorier och tidigare forskning inom filmvåld. Mer specifikt kommer jag att forska inom *mänsklig evolution*, *audiovisuell perception* samt *våld i film*. Just dessa tre områdena behöver jag för att kunna svara på min frågeställning.

Enligt Jarl Backman och hans bok *Rapporter och uppsatser* finns det tre olika slags vetenskapliga rapporter: den traditionella rapporten, den kvalitativa rapporten och forskningsöversikten. Den traditionella och kvalitativa rapporten utgår från två olika sätt att se på verkligheten. I det traditionella synsättet är den omgivande verkligheten objektiv, medan i den kvalitativa synsättet är verkligheten subjektiv, en kulturell konstruktion.⁵² Min uppsats blir av slaget forskningsöversikt, som har till syfte att redovisa vad som tidigare gjorts inom ett specifikt forskningsområde. Mycket av arbetet går ut på att läsa stora delar av, och sälla ut viktiga delar av ett forskningsområde. Hela min uppsats, från bakgrundsavsnittet och framåt är själva forskningsöversikten. Enligt Backman ökar behovet av denna typ av rapport. Skälet är den ökande kunskapsmassan som till slut kräver att man måste sammanfatta, sammanfoga, utveckla, skapa tillämpningar av befintliga teorier och perspektiv och på så sätt få fram ny kunskap.⁵³ Backman listar de vanligast indikationerna på behovet att en forskningsöversikt inom ett visst område:

- Man saknar överblick (översikt) över ett område.
- Området har utökats med ny kunskap sedan den senaste översikten.
- Det finns motsägande kunskap i fältet.
- Ett forskningsfält behöver kompletteras med ett nytt perspektiv.
- Man har en ny, alternativ aspekt på en översikt.
- Översiktens syfte är att visa (påvisa) luckor i kunskapen.
- En översikt avser att ge vetenskapligt stöd för någon praktik.⁵⁴

Det som stämmer in bäst på mitt forskningsområde är ”Ett forskningsfält behöver kompletteras med ett nytt perspektiv.” Jag har också funnit ett behov av att sammanfatta och förenkla viss tidigare forskning, främst om hur hjärnan fungerar vid en audiovisuell

52 J Backman. *Rapporter och uppsatser*, Studentlitteratur, Lund, 1998, s 23.

53 Backman, s 23.

54 Backman, s 72-73

perception; det kan bli väldigt avancerat mellan varven, ”Man saknar överblick (översikt) över ett område” stämmer alltså också in.

2.1 Metod

Med hjälp av forskning från mänsklig evolution, audiovisuell perception och våld i filmforskning kommer jag att lägga fram ett evolutionärbiologiskt perspektiv på varför våldsskildringar är populära, sedan presenterar jag socialkonstruktivistiska teorier och ser hur de står sig mot den. Jag kommer jämföra, analysera och sammanfoga olika teorier. Jag visar på varje teoris styrka, svaghet, vetenskaplig grund och hur forskarna argumenterar.

2.2 Metodproblem

Det kan eventuellt bli en del antaganden mellan alla teorier, men jag ska försöka koppla samman dem på ett bra sätt rent argumentmässigt. Min forskningsmetod, där jag själv inte undersöker något empiriskt material, blir extra känslig då jag *enbart* undersöker andras forskning. Missförstånd kan uppstå när jag tar del av teorier och forskningsresultat i andra- och ofta tredjehand. I och med en c-uppsats relativt begränsade tidsram så har jag självklart inte heller tid att gå igenom andras källor, utan får förlita mig på att det mesta huvudsakligen är korrekt, bla. genom att bara använda vetenskapliga böcker och artiklar.

Eftersom forskningsområdena mänsklig evolution, audiovisuell perception och våld i film, i sig är så enorma, så är risken stor att jag missat viktig forskning som skulle ha behövts till min uppsats.

3. TIDIGARE FORSKNING

Här presenterar jag de tre forskningsfälten; mänsklig evolution, audiovisuell perception samt våld i film, och bakar samtidigt in de viktigaste böckerna och artiklarna för respektive område. Jag inleder kapitlet med en introduktion av mitt forskningsfält.

3.1 Introduktion av mitt forskningsfält

I den tidigare forskning jag läst så är det knappt någon som stannar upp och frågar sig *varför*

vi attraheras av vissa teman, och estetiska aspekter i filmer. Oftast konstateras det bara *att* film är en populär konstform, *att* våld i film är populärt, *att* kärlek i film är populärt, osv.

Ett undantag är Torben Grodal, film- och mediaprofessor vid Köpenhamns Universitet. Han är den enda forskaren jag hittat som på ett grundligt sätt går igenom hur hjärnan fungerar när vi kollar på film. Han kopplar dessutom hela tiden ihop denna hjärnforskning med vår evolution. I början av sin bok *Embodied Vision: Evolution, Emotion, Culture and Film* berättar han om hur det evolutionärbiologiska perspektivet helt knuffats åt sidan när det gäller forskning om mänskligt beteende, inklusive filmforskning.

Filmforskningen förändrades på 60-talet när strukturalismen gjorde segertåg och knuffade undan den empiriska filmforskningen.⁵⁵

Enligt Grodal finns det fyra skäl till varför evolutionärbiologiska perspektiv försumrats vid studier av sociala beteenden. 1. Darwinistisk, evolutionär-perspektivet har blivit hopblandad med den individualistiska filosofin av socialdarwinistiska idéer à la Herbert Spencer. Spencer myntade det kända uttrycket ”survival of the fittest”, vilket inte helt rimmar med darwinistiska teorin om naturligt urval. ”Survival of the fittest” ger ifrån sig en känsla av att det är den som är fysiskt starkast som klarar sig bäst, medan det egentligen är att en som är bäst anpassad för sin omgivning som klarar sig bäst. Darwinism är dessutom mer inriktad på *artens* överlevnad, inte individens, vilket betyder att hjälpsamhet och omtanke mot andra inom arten är minst lika gynnsam för arten som ruff konkurrens. 2. Att många tror att det biologiska perspektivet betyder att inga andra förklaringar, tex. socialkonstruktivistiska var möjliga tillsammans med det biologiska perspektivet, att vi är fast i våra kroppar och ingenting kan förändras 3. För att evolutionära förklaringar har använts av fascister för att försvara rasism och rashygien. 4. Att materialistiska förklaringar förkastats av människor med andlig och religiös tro.⁵⁶

3.2 Mänsklig evolution

En av de viktigaste böckerna för min uppsats kommer som sagt bli *Embodied Vision: Evolution, Emotion, Culture and Film* skriven år 2009 av Grodal. Boken är uppdelad i två delar: Del 1, ”Film, Culture, and Evolution” som behandlar hur filmforskningen hittills sett ut och betonar behovet av ett evolutionärt perspektiv. Här djupdyker han, ur ett filmiskt och evolutionärt perspektiv, inom områdena *universalism vs kulturell variation, barnfilm, kärlek*

55 Grodal, s 14.

56 Grodal, s 9.

och åtrå, moraliska attityder, fantasy och skräck, paradoxen att vi kan må bra av, och vill se melodramer och sorgliga historier på film.

I del 2, ”Narrative, Visual Aesthetics, Brain, and the PECMA Flow” förklarar Grodal hur audiovisuell information bearbetas i vår hjärna (mer om detta i nästa del).

Med boken vill han förmedla hur filmer skapas och utvecklas för att aktivera våra medfödda mekanismer i vår kropp.

Grodal kan vara väldigt djupgående och avancerad när han förklarar vissa saker, speciellt i del 2 av boken. Detta är både bra och dåligt, bra eftersom det är så djupgående och fyllt med fakta, dåligt eftersom det ibland kan vara svårt att hänga med. Därav tror jag också att min uppsats kan vara nyttig, som förenklar och lyfter fram vissa delar av hans teorier.

3.2.1 Verklighetens våld - hur kärlek födde våld

Eftersom vi med hjälp av en hjärnfunktion kallad *spegelneuroner* simulerar samma handlingar när vi tittar på film som när vi utför dem i verkligheten (läs mer i nästa avsnitt Audiovisuell perception) så är det också viktigt att ta upp verklighetens våld; hur och varför vi kan tänkas använda våld.

Vi människor är en av få djurarter som kan känna långvarig kärlek till en partner. Grodal ger i *Embodied Visions* den evolutionära förklaringen till kärleksbandet mellan man och kvinna. När våra förfäder lämnade Östafrikas regnskog för miljoner år sedan så mötte de öppen terräng. Man överlevde genom att, över många generationer, utveckla intelligens och kausalt tänkande (samt att gå upprätt och att använda händerna). I och med vår intelligens ökade också storleken på våra huvuden.⁵⁷ Även kvinnans bäcken och höft fick en annan form pga. den upprätta gången.⁵⁸ Både storleken på bebisens huvud och kvinnans avsmalnade förlossningskanal gjorde att kvinnan tvingades föda innan bebisens huvud blev för stort. Våra bebisar föddes helt enkelt för tidigt, vilket betydde att de hjälplösa bebisarna hade en långsammare mognadsprocess, och krävde mer omsorg än vad mamman själv klarade av. Den evolutionära lösningen på detta var att mannen, motiverad av kärleksbandet, blev ett av få däggdjurshonar som hjälpte till med barnuppfostran. Det var också detta band som gjorde att mannen kunde vara ute och jaga, och längtansfullt kunde komma hem med mat till mamman och barnet.⁵⁹

I artikeln ”Fascination violence: on mind and brain of man hunters” (från *European*

57 Grodal, s 59.

58 M Schimpf, P Tulikangas. ”Evolution of the female pelvis and relationships to pelvic organ prolapse ” i *International Urogynecology Journal and Pelvic Floor Dysfunction*, vol 16, no 4, 2005, s 319

59 Grodal, s 59.

Archives of Psychiatry and Clinical Neuroscience, publicerad 2010) undersöker Thomas Elbert, Roland Weierstall och Maggie Schauer varför våld är så närvarande bland män. Baserat på forskning i kris- och krigsregioner runt om i världen, neurofysiologiska studier i laboratorier, social och evolutionär biologi så har man kommit fram till att jägarbeteendet hos manliga människoapor har växt fram ända från den tiden vi var växtätare (5,3 miljoner till 1,8 miljoner år före nutid). Man belönades med sociala och fortplantningsmässiga fördelar, vilket hela tiden ledde jaktbeteendet, och viljan att döda, framåt. Former av jägarbeteende, inklusive datorspel och vissa sporter uppfattas liknande jakt, med upphetsning och spänning.⁶⁰

Kärleksbandet mellan man och kvinna, som ledde till att mannen var ute och jagade och därmed utvecklade ett våldsamt och fysiskt krävande jägarbeteende är en av anledningarna till att män är våldsammare än kvinnor.

Andra anledningar till hur våld har utvecklats förklarar Aaron T. Goetz i sin artikel "The evolutionary psychology of violence" publicerad i *Psicothema*, 2010. Goetz beskriver att det primära målet för hans artikel är att förstå vad som var de evolutionära fördelarna av våldshandlingar, för våra förfäder. Han fokuserar på två av de vanligaste formerna av våldsytringar: *våld i att vinna social status* samt *våld i parrelationer*, båda överrepresenterade av män.

Studier visar att våld mellan män för att *vinna social status*, i dagens samhälle, oftast sker mellan män som inte känner varandra sedan tidigare, och som brusar upp sig över upplevda hot mot sin egen status, ofta också över något väldigt trivialt som leder till större hot och till slut våld, och ibland döden. Att eliminera/döda sin statusrival har dock aldrig varit målet hos förfäder, snarare att behålla eller bygga sin egen status, för att få överlevnadsfördelar. Män som uppfattar statuskampen som kamp om parning tenderar att reagera mer aggressivt, men bara om denne är omgiven av andra observerande män. När kvinnor är närvarande tonar männen ner aggressionen.⁶¹

Våld i parrelationer är lite mer diffust rent evolutionärmässigt, men fungerar såtillvida att våld i relationer verkar som straff för att den enes handlingar krockat med den andres intresse. Våld från man till kvinna i en relation har fungerat som en taktik att se till så att hon inte har sex utanför relationen. En sexuell svartsjuka från mannens sida.⁶²

Mitt i allt detta våld måste man dock betona att vi inte är några blodtörstiga vildar med en speciell mordgen eller våldsfunktion. Det är som Ian Armit skriver i sin artikel "Violence and

60 T Elbert, R Weierstall, M Schauer. "Fascination Violence - on mind and brain of man hunter" i *European Archives of Psychiatry and Clinical Neuroscience*, vol 260, no 2, 2010, s 101.

61 A T Goetz, Aaron T. "The evolutionary psychology of violence" i *Psicothema*, vol 22, no 1, 2010, s 17.

62 Goetz, s 18.

Society in the Deep Human Past” (från publikationen *The British Journal of Criminology*, 2010). Han tycker inte att våld ska ses om en isolerad funktion i människan, utan mer som slutet av ett spektra av mänskliga ageranden, en naturlig och i vissa avseenden en lika positiv del som alla andra kvalitéer när det gäller överlevnad; samarbete, dela med sig av mat, kunskap och skicklighet, och vänskap. Allt har sitt kontext.⁶³ Armit gör här försök att koppla ihop arkeologi och hur våld mellan människor har utvecklats i mänsklighetens historia, han utgår ifrån både arkeologiska fynd samt sociologi.

Han målar upp två sammanhängande orsaker till hur våld har evolverats i primitiva, icke-statliga samhällen (inga statliga intressen eller kontroll av våld, ingen polis eller militär): *moraliskt försvarbar aggression* (”moralistic aggression”) och *moralisk ointresse* (”moral disengagement”). Våld som gäller lika mycket för kvinnor som för män.⁶⁴

Med *moraliskt försvarbar aggression* menar Armit den typen av våld och straff ett samhälle kan utträta mot en människa som bryter mot moralen inom gruppen. I ett modernt samhälle kan det liknas med de typer av straff som staten kan påtvinga individer som agerat "fel", alltifrån tillsägelser till dödsstraff. Denna typen av aggression har varit viktig för uppbyggnaden av samhällen, civilisationen, överleva som grupp.

Den andra mekanismen som hjälpt utveckla våld i primitiva samhällen är *moraliskt ointresse*. Med detta menas när medlemmar ur en grupp inte känner moraliskt ansvar för en våldshandling, utan objektifierar sin fiende. Exempel på detta inom samhällen är att man projicerar negativa egenskaper på grannsamhällen, tex. Orenlighet och girighet. Tveksamt beteende från en av dessa individer i grannsamhället leder till negativt anseende och eventuellt hämnd på hela gruppen. Offer för en sådan hämnd ses inte som mänskliga individer, utan förkroppsligande av de negativa egenskaperna, därav det empatiska ointresset.⁶⁵

Självklart kan det finnas andra anledningar till varför en person kan bli våldsam, men i detta avsnittet har jag tagit upp de evolutionärbiologiska grundanledningarna. Enkelt kan man sammanfatta det med att våld som handling under vår evolution ibland behövts när man antingen *tagit för sig* av sådant som var viktigt för vår överlevnad (mat, land, partners) eller *försvar* mot andra djur och människor som tagit för sig för sin egen överlevnad.

63 I Armit. ”Violence and Society in the Deep Human Past” i *The British Journal of Criminology*, vol 51, no 3, 2011, s 500.

64 Armit, s 500.

65 Armit, s 502.

3.3 Audiovisuell perception

För att förstå varför vi fascineras av våld i film måste vi först förstå hur vi kan bli så kroppsligt uppslukade av att titta på en rektangulär yta med växlande stillbilder - varför vi njuter av att se på film.

Grodal berättar i *Embodied Visions* att när vi kollar på film så gör vi inte bara det med vår hjärna, utan med hela kroppen. Ifall vi ser en spännande film kan vi tex. bli stressade, svettas, pulsen kan öka, vi kan bli rädda, rycka till. Detta är anledningen till att Grodal döpt sin bok till *Embodied Visions* (översatt: Förkroppsligade visioner). Extra tydligt kan det bli när vi spelar TV-spel och försöker rycka med hela kroppen när vi spelar.⁶⁶

Grodal har själv skapat en modell för hur vår hjärna processerar ljus- och synintryck (däribland film) som han kallar för ”PECMA Flow” (Perception, Emotion, Cognition, Motor, Action). Det är en slags karta för hur våra intryck vandrar från öga till syncentret som analyserar våra intryck, till associationscentret som matchar intrycken med våra minnen, till kognitiv och verklighetsstatus-bedömning, till vårt motoriska centra där muskler aktiveras eller ej. Stora delar av audiovisuell processering sker i *medfödda, slutna delar av hjärnan som är helt oemottagliga från kulturella influenser och inläring*.⁶⁷

Frågan är dock exakt *vilka* mekanismer som gör att vi så pass enkelt kan sugas in och beröras av handlingen i en film, när vi intellektuellt vet att det inte är på riktigt, det ju en tvådimensionell skärm med skådespelande människor.

På olika ställen i *Embodied Visions* nämner Grodal *tre* kroppsliga funktioner som jag tycker förklarar hur vi kan sugas in i en film. Den första funktionen är spegelneuroner som är lokaliserade i vår pannlob (en nyligen, stor upptäckt inom hjärnforskningen). Spegelneuroner speglar andra individers beteenden i vår egen hjärna, de simulerar samma motoriska system som om vi själva skulle utföra rörelsen.⁶⁸ Detta är anledningen till varför skratt och gäspningar smittar av sig, eller varför vi kan känna så starkt med andra människors lidande. Vi söker hela tiden mänskliga och djuriska uttryck, ansiktsuttryck och känslor. Detta tror jag även är anledningen till varför vi kan ha svårt att förstå känslorna och personen bakom ett textmeddelande i vår mobiltelefon. Text är abstrakt, men om personen sätter en glad smiley efter textmeddelandet så resonerar det bättre inuti oss, vi förstår meddelandet bättre och snabbare. På samma sätt nämner Grodal att närbilder inom filmestetik fördelaktigt att använda av filmskapare för att tydligt kommunicera känslor och påverka tittaren.⁶⁹ Närbilder gör att vi

66 Grodal, s 146-147.

67 Grodal, s 147.

68 Grodal, s 4.

69 Grodal, s 187.

lättare kan läsa av någons ansikte.

Det *biologiska* med spegelneuroner är nu förklarat, men det räcker inte. För att få fram en *evolutionärbiologisk* förklaring får man ställa sig frågan; vad har spegelneuroner haft för funktion i människans överlevnad, vår evolution? Människan är ett socialt djur, och förmågan att kunna identifiera, känna empati och läsa av andra människors kroppsspråk har varit avgörande för att kunna överleva och fungera socialt i grupp.⁷⁰

Den andra kroppsliga funktionen till hur vi kan uppslukas i film är *vår vilja av att kunna kontrollera och förstå vår omgivning*. Att kunna förutspå kausala kedjor och händelser har ökat vår chans till överlevnad.⁷¹ Om man kopplar detta behov till tittandet av film så förstår man att det dröjer inte länge innan vi är fast i en films narrativ. Vi försöker hela tiden, med hjälp av tidigare erfarenheter och minnen ur våra liv, förutspå vad som kommer att hända i en film. Detta gör också att vi kan fastna helt i filmer med övernaturliga teman som spöken och monster, även om vi vet att sådant inte finns verkligheten; vi försöker återfå rationell kontroll, vi försöker förstå.⁷²

Den tredje kroppsliga funktionen är att *vår hjärna hela tiden letar och analyserar objekt* i vår omgivning. När våra ögon uppfattar ett objekt stämmer hjärnan av objektet med miljoner lagrade minnen. Jag kan tänka mig att det är just därför vi kan sitta som hypnotiserade framför *Bingolotto*, eller till och med reklamen på TV; vår hjärna blir lätt upptagen av TV'ns alla färger, former och ljud. Den evolutionära anledningen till varför vår hjärna hela tiden analyserar objekt och matchar dem med minnen är att det är en viktig del av vår överlevnad, hjärnan matchar objekt med känsloladdade minnen som berättar för oss hur vi ska hantera omgivningen; ”Är det här röda objektet ätbart?” ”- Ja det är ett äpple, gott” ”Är det här svart- och gulrandiga objektet farligt?” ”Ja, det är en tiger, samma monster som en gång dödade din farfar, spring!”⁷³

Om vi då sugts in så lätt i en film, varför sugts vi då inte helt in i en film? Varför rör vi inte oss på samma sätt som karaktärerna i filmen, när vi sitter i soffan? Varför blir vi inte helt vettskrämda när något våldsamt händer i en film? För det första så *simuleras* bara vår det motoriska systemet i vår hjärnbark, det aktiveras inte till fullo, detta gör att vi kan sitta relativt stilla i soffan eller biosalongen.⁷⁴ För det andra så är utvärdering av verklighetsstatus en viktig del i vår överlevnad. Vi måste kunna skilja på drömmar, minnen, filmupplevelser, spegelbilder

70 Grodal, s 12.

71 Grodal, s 103-104.

72 Grodal, s 104.

73 Grodal, s 148-149.

74 Grodal, s 197.

och hypoteser.⁷⁵ Detta gör att vi är lagom medvetna om att vi kollar på film, för att ändå vara såpass omedvetna att vi kan sugas in i en films handling.

3.4 Våld i film

Det finns inte så många renodlade böcker om våld i film, men desto fler böcker om medieivåld. Dessa böcker innehåller ofta delar som behandlar filmvåld. Det är också i dessa som jag har hämtat de flesta socialkonstruktivistiska förklaringar på fascinationen av våld i film.

Våld från alla håll – Forskningsperspektiv på våld i rörliga bilder är en antologi där 14 nordiska mediekommunikationsforskare har skrivit ett kapitel vardera om våld i media. Boken är publicerad 1993 och dess främsta syfte är att nå ut med existerande forskningsresultat på området.⁷⁶

Eftersom boken främst är fokuserad på om medieivåld är skadligt eller ej så fann jag boken som helhet inte så relevant för min forskning, men det finns tre kapitel som jag har användning för:

Kapitlet ”Våld – Sett på olika sätt” skrivet av Cecilia von Feilitzen, där hon vill lyfta fram, samt till viss del kritisera *hur* man forskar kring medieivåld. Hon menar på att det i huvudsak finns fyra olika perspektiv som medieivåldsforskare utgår från: *Perspektiv 1: Effekter av medieivåldet – den traditionella modellen*. Där utgår man ifrån att vi påverkas av samhället och medier, och där aggression uppstår kring kulturell inläring och/eller frustration.⁷⁷

Perspektiv 2: Kulturens makt. Här vänder man sig bort ifrån individens påverkan och studerar på makronivå hur grupper och kulturer påverkas och påverkar.⁷⁸ *Perspektiv 3: Den aktiva publiken*. När de tidigare perspektiven utgår ifrån att mottagaren är passiv, utgår det tredje perspektivet från att vi är aktiva konsumenter. Att vi själva kan bearbeta och tolka våldsskildringar, och att vi själva väljer vad vi kollar på och att det är vi som kanske styr medierna mer än vad dem styr oss.⁷⁹ *Perspektiv 4: Ekonomi och maktrelationer i samhället*. Här betonar hon att det är ekonomiska, politiska och teknologiska faktorer som grundläggande styr medieutbudet och medieinnehållet.⁸⁰

75 Grodal, s 153.

76 C von Feilitzen, M Forsman, K Roe ”Förord” i C von Feilitzen, M Forsman, K Roe (red.). *Våld från alla håll - forskningsperspektiv på våld i rörliga bilder*, B. Östlings bokförl. Symposion, Stockholm, 1993, s 7.

77 C von Feilitzen, ”Våld – sett på olika sätt” i C von Feilitzen, M Forsman, K Roe (red.). *Våld från alla håll - forskningsperspektiv på våld i rörliga bilder*, B. Östlings bokförl. Symposion, Stockholm, 1993, s 26.

78 Feilitzen, s 31.

79 Feilitzen, s 37.

80 Feilitzen, s 41.

I Kapitlet ””Jag vill vara Michelangelo eller Donatello!” - Om mediernas och barnens våldslekar”, ger film- och barnkulturforskaren Margareta Rönnberg sina tankar på hur barn upplever våld i film. En intressant aspekt med hennes text är att hon, till skillnad från många andra inom medievåldsdebatten, inte ger en negativ bild av att det finns mycket våld inom barnfilm och barnprogram. Barnens imiterande lekar efter att ha sett våldsskildringar bör hellre ses som *kroppsligt reflekterande* av det dem nyss har sett – deras sätt att tänka och begripa.⁸¹ Hon skriver också att överlag att de "medieinspiperade konfliktlekarna" är de minst kroppsligt aggressiva, minst repetitiva och mest samarbetsartade pojklekarna i förskoleåldern.⁸² Det viktiga i barnprogrammen är inte ifall det finns våld eller inte, utan hur och när det kommer fram, vilken moral huvudfigurerna har, ifall denne t.ex. hjälper de svaga, eller är rå och egoistisk.⁸³ Hon tar upp faktumet att gamla sagor och sägner, som berättats för barn sen urminnes tider är långt mer omoraliska och råa än moderna barnprogram, men att barnprogrammen har fått stå i skottlinjen för att de bokstavligen har blivit *förebilder* för barns lekar.⁸⁴ Rönnberg har många tankar, åsikter och teorier om barn och deras uppfattning av våld men det är svårt att se hennes forskningsmetod, då hon nästan aldrig nämner hur hon gått tillväga, och inte heller har så många källor (man förstår dock att hon har egen *erfarenhet* i ämnet).

I Kapitlet ”Skräck och fasa i kropp och själ – Om en historisk förflyttning i skräckfiktionens fokus” ger Jostein Gripsrud förklaringar till varför vi kan tycka om att se splatter- och skräckfilm där kroppar går sönder. Hans förklaring är att det rör sig om en modern dödsångest. Mer om detta i analysdiskussionen.

En annan bok är antologin *Inre och yttre hotbilder - Psykoanalytiker ser på våld i media*, 1997 som är nr 13 i Våldsskildringsrådets skriftserie. I boken har fem verksamma psykoanalytiker separat skrivit sin syn på våldet i bildmedierna. Bokens syfte är att bredda debatten om medievåld, som dittills hade handlat om det eventuella sambandet mellan våld i media och det synliga våldet ute på gator. Nu ville man bredda och fördjupa debatten genom att vända blickarna mot vårt inre, vad som händer på insidan när vi ser våldsamma bilder.

Återkommande ämnen i boken är gränsen mellan fantasi och verklighet (och vilken skada det kan göra när gränsen överskrids), uppbyggandet av drömmar med hjälp av det vi ser på film, hur vi är mer försvarslösa inför bildberättelser än för ordberättelser och om varför vi utför våldsamma handlingar.

81 Rönnberg, s 70.

82 Rönnberg, s 78.

83 Rönnberg, s 78.

84 Rönnberg, s 74.

Rönnberg, s 80.

Det är ingen vetenskaplig bok som vill undersöka och bevisa något, utan mer essäer och diskussioner, ibland med inblandning av teorier från tex. Freud. Även om alla teorier i boken inte är helt vetenskapliga så kan jag ändå tycka att erfarna psykoanalytikers tankar kan vara värdefulla för min analysdiskussion.

Antologin *Why We Watch - The Attractions of Violent Entertainment* publicerad 1998 är en mycket intressant bok såtillvida att den främst är inriktad på *varför* vi gillar våldsam underhållning, ungefär det jag också undersöker i min uppsats.

I bokens tio delar (något sammankopplade delar, ej skrivna helt individuellt som det kan vara med antologier) behandlas bla. våldsamheter i sport, våldsskildringar i religion, krigsleksaker, våldsamma videospel, psykologisk aspekt på våldsskildringar, äldre våldsunderhållning så som dödliga tävlingar på medeltiden, antiken och rom, live-avrättningar samt ifall det finns tillfällen då våldsskildringar inte är attraktivt.

Mest intressant för min analysdiskussion är Clark McCauleys tankar om Katharsis-effekten, en påtalad effekt om att det skulle vara renande att kolla på våldsskildringar.

I artikeln "The Appeal of Media Violence in a Full-length Motion Picture: An Experimental Investigation" (2005) presenterar Glenn G. Sparks, John Sherry och Graig Lubsen intressant forskningThe Appeal of Media Violence in a Full-length Motion Picture: An Experimental Investigation om att våld i film kanske inte är så populärt, utan ett ekonomiskt och maktperspektiv där våld i film kanske produceras för att det är relativt billigt att producera samt att det ett så universalt språk.⁸⁵

I boken *Media Violence* tar Karen Boyle grepp om fenomenet våld i medier. Det är en feministisk inriktad bok som främst undersöker mediernas negativa effekter. Det mest intressanta för min analysdiskussion är avsnittet där hon behandlar hur våldsfilmerna bygger social identitet och könsskillnader.

Boken *Samtal i Hollywood – en reserapport* av f.d. filmcensur vid Statens biografbyrå Ann Katrin Agebäck kommer jag att använda mig av när jag behöver fakta och perspektiv från andra sidan Atlanten. Här har Agebäck rest runt i Hollywood och intervjuat producenter för både stora och små filmbolag. Hon tar upp skillnader mellan Europas och USA's filmproduktion, censur, åldersgränser, filmvåld, hur budgetar räknas ut, osv.

85 G. G. Sparks, J. Sherry, G. Lubsen. "The Appeal of Media Violence in a Full-length Motion Picture - An Experimental Investigation" i *Communication Reports*, vol 18, no 1-2, 2005, s 22.

4. ANALYS OCH DISKUSSION AV TEORIER

4.1 Evolutionärbiologisk förklaring och bakgrund

Den evolutionärbiologiska förklaringen till varför vi fascinerats av våld i film grundar sig i att vi har medfödda instinkter från förr, som gör att vi kan acceptera och lockas av våld i kontrollerade former. En förutsättning för detta borde alltså vara att våra kroppar inte har utvecklats så mycket sedan jägare-samlaretiden för 50,000-100,000 år sedan. Om evolution nu betyder utveckling, hur kan vi inte ha utvecklats under så lång tid? Sanningen är att vi *har* utvecklats sedan vi splittrades i Östafrika. Vi är fortfarande samma art, men det är bara att titta på längd och hudfärg; en person med japansk, etiopiskt eller svenskt ursprung ser olika ut. De flesta av dessa förändringar är dock ganska ytliga, som ett resultat av förändring av klimat och omgivning när vi förflyttade oss runt jordklotet. Ett annat exempel på senare tids utveckling är att få vuxna personer i Afrika och Kina naturligt kan uppta och smälta färskmjölk, medan nästan alla i Sverige och Danmark kan det - ett resultat av hur samhället här har utvecklats mer åt mjölkdjursuppfödning.⁸⁶ *Hjärnans* utveckling har främst karaktäriserats av större flexibilitet, eftersom vi tvingats klara av förändringar i vår omgivning när vi har spridit ut oss, detta gäller oavsett etnicitet⁸⁷

Att en djurart, t.ex. människan kan utvecklas från en liten primat till människa kan vara svår att greppa. Ett argument från det evolutionärbiologiska perspektivet är att så stor utveckling kan ske eftersom förändringarna sker extremt långsamt. Evolution sker främst över generationer, alltså *mellan* människoliv, inte under en människas livstid, genom att vissa människor råkar ha (bla. genom ärftliga gener och mutationer i dessa) bättre förutsättningar för en viss omgivning än andra. För att förstå att grunden i att människan inte har förändrats så mycket på 50,000-100,000 år så bör man ställa det i relation till hur lång tid vi har haft på oss att utvecklas, från de första primaterna för 55-58 milj år sedan.⁸⁸ Om man hade en 1 meter lång mätsticka som motsvarar 55-58 milj år så skulle 50,000-100,000 år endast motsvara ca 1 millimeter på den mätstickan. Vi har dessutom på denna korta tid lyckats omvända så att naturen inte helt styr oss, utan vi anpassar naturen efter våra egna behov (bygger samhällen). Vi har inte slutat utvecklas, men mediciner, social välfärd och byggandet av samhällen har gjort att vi inte längre påverkas och utvecklas av vår direkta natur på samma sätt. De flesta människor kan idag nå fortplantningsduglig ålder och hitta någon att föra sina

86 P Ward. "What Will Become of Homo Sapiens?" i *International Scientific American*, vol 300, no 1, 2009, s 70. Grodal, s 10.

87 Grodal, s 42.

88 Gingerich, Philip D. (1976). "Cranial anatomy and evolution of early Tertiary Plesiadapidae (Mammalia, Primates)" i *Papers on Paleontology*. s 85.

gener vidare med. Genetik och teknik kommer i framtiden att spela en stor roll för mänsklig evolution.⁸⁹

Underhållningsfilm och dess dramaturgi handlar främst om att aktivera känslor hos tittaren; att beröra och engagera. Film (och andra kulturyttringar) är enligt ett evolutionärbiologiskt perspektiv ett resultat av en interaktion mellan två saker; medfödda mentala mekanismer och en kulturell uppfinningsrikedom att aktivera, eller stimulera dessa medfödda mekanismer.⁹⁰ Grodal argumenterar i sin bok för att vissa återkommande, universella filmteman och filmberättelser är direkt kopplade till vår medfödda grundstomme, mekanismer som ökade vår chans till överlevnad *förr*. Oavsett behov i *dagens* samhälle, lever dessa instinkter kvar i våra kroppar. Exempel på sådana filmteman är *bandet mellan barn och föräldrar* (och vad som händer när det kapas), *romantiska berättelser mellan vuxna*, *rädslan för att bli offer eller mat för andra djur och monster* (skräck-genren), *strid och aggressioner samt vänskapsband mellan män*.

Det centrala i action- och äventyrsfilmer; fysisk rörelse, strid och kamp, uppdrag att hitta särskilda objekt, att finna parningspartner osv. rimmar väl med livet på jägar-samlartiden på Afrikas savann. Liknande action- och äventyrsingredienser finns i äldre fiktiva historier som Homeros *Odyssén* och sagosamlingen *Tusen och en natt*. Skillnaden är att numera kan dessa äventyr även utspela sig i rymden, med lasergevär istället för stenar och spjut.⁹¹

Det finns också ett slags kurragömma-tänk (Grodal: ”hide and seek”) inom många filmer, speciellt i action-, thriller- och skräckgenren. Här ska huvudkaraktärerna både gömma sig för, men även besegra den andra sidan. Grodal tar upp *Die Hard* (1988) som exempel, där Bruce Willis karaktär John McClane beväpnad tar sig igenom en kontorsbyggnad, jagande och jagad av andra människor. Evolutionärt är detta kurragömmabeteende ett lekfullt beteende som finns hos många unga däggdjur. Denna lek erbjuder en bra övning i att gömma sig för potentiella rovdjur samt även att sätta sig in i hur andra människor och djur tänker.⁹²

Sedan är inte alla filmteman och berättelser helt grundade i biologiskt medfödda instinkter, utan många filmer är fyllda med historier och lärdomar från specifika kulturer. Grodal tar upp detektivberättelser som exempel; stor del i dessa berättelser tror han handlar om moralisk vägledning i vår sociala djungel, vid sidan av medfödda instinkter såsom jaga, gömma, tolka och söka. Det evolutionärbiologiska perspektivet räknar inte bort ett socialkonstruktivistiskt perspektiv – snarare ska man se vår medfödda grundstomme som ett slags *ramverk* inom

89 Ward, s 70.

90 Grodal, s 54.

91 Grodal, s 6-7.

92 Grodal, s 7.

vilket vi har frihet att välja, och som kan fyllas med kulturella preferenser, men själva ramverket, består, och är svårubbat.⁹³ (gör detta avsnittet något mer analys/diskussionsartat? Analysen börjar ju främst i nästa avsnitt egentligen).

4.2 Socialkonstruktivistiska förklaringar ställda mot ett evolutionärbiologiskt perspektiv

Ur den tidigare forskningen har jag hittat följande möjliga anledningar till våldsskildringars popularitet förklarade ur ett socialkonstruktivistiskt perspektiv:

1. Social identitet (det sociala spelet före och efter filmen).
2. För att det är en slags modern dödsångest och att vi därför fascineras av att se kroppar gå sönder.
3. Att det ger en renande katharsis-effekt. Att man blir mindre våldsam.
4. Att både skapande och tittande på våld i film är en revansch från en tidigare kränkning i barndomen.
5. För att det är ett enkelt språk, rent universalt tilltalande. Ekonomisk och maktaspekt.
6. Att både film och filmvåld är någon slags dröm om jagets och moralisk frigörelse, om att allt är möjligt.

Jag kommer att gå igenom varje teori var för sig. Sedan kommer jag att jämföra dem med en evolutionärbiologisk förklaring. Vissa av dessa förklaringar kan ses som *psykoanalytiska* förklaringar, men dessa utgår ofta från att vår uppväxt, barndom och kultur är det som påverkar våra inre, varav jag anser ett psykoanalytiskt perspektiv vara närbesläktade med det socialkonstruktivistiska perspektivet.

1. *Social identitet (det sociala spelet före och efter filmen).*

Det finns en utbredd teori om att våld i film är tätt sammankopplad med social identitet, främst hos ungdomar.⁹⁴ I första hand handlar det om ett slags risktagande, där man söker upp

⁹³ Grodal, s 8.

⁹⁴ J H Goldstein "Why We Watch" i J H Goldstein (red.). *Why We Watch - The Attractions of Violent Entertainment*, Oxford University Press, New York, 1998, s 215.
Boyle, s 42.
Feilitzen, s 38-39.

film som har rykte om sig för att vara våldsam. Man gör det för att testa gränserna och på ett djupare plan handlar det om att bearbeta kroppsliga och erotiska pubertetskriser, känslan av isolering, själsligt identitetssökande, maktlöshet mot föräldrar och skola, hat och hämndkänslor mot vuxnas och mobbade kamraters förtryck.⁹⁵ I andra hand handlar det om könsroller. Killar får visa sig orädda inför den våldsamma filmen, något som förväntas av män, medan det inte gör något om flickorna blir rädda och kan söka upp famnen hos de modiga killarna. Killarna kan efteråt skryta, inför varandra, om att de har sett en våldsam film.

Jag anser inte denna teorin förklarar hur *våld i film kan vara populärt* då våld i film inte bara fascinerar ungdomar, utan alla grupper, och finns i alla genrer. Men visst kan den sociala identitetsteorin förklara hur ultravåldsamma filmer och extrema skräckfilmer kan vara populära, som tex. tortyrnren med *Hostel* och *Saw*-filmerna i spetsen.

En evolutionärbilogisk koppling till varför det är viktigt för ungdomspojkar att se och efteråt skryta om att de sett en våldsam film kan vara det *sociala spelet* som tog form när jägarlivet utvecklades för många miljoner år sedan. Från växtätande förfäder utvecklades ett belöningsystem hos primater, där hela tiden större troféer jagades. De män som kunde utstå kroppslig smärta, blod, svett och till slut viljan att döda, måste ha känt upprymdhet och kopplade positiva känslor till detta eftersom man åtnjöt social status i jägargruppen, och även senare när man kom hem med köttet till gruppen man reste runt med. Denna status och ”jägartalang” gav större chans till överlevnad och reproduktion.⁹⁶ De nämnda flickornas beteende med att söka upp famnen hos en modig kille kan antagligen evolutionärt kopplas till dåtidens behov av flickan att behöva en bra försörjare och beskyddare av familjen.

2. *För att det är en slags modern dödsångest och att vi därför fascineras av att se kroppar gå sönder.*

I kapitlet "Skräck och fasa i kropp och själ – Om en historisk förflyttning i skräckfiktions fokus" från boken *Våld från alla håll* berättar Jostein Gripsrud om hämningslösa skräck- och våldsskildringar och hur vi kan fascineras av dem, samt sätter det i historiska sammanhang. Speciellt intressant är segmentet om "Kroppens nya roll(er)" där han har en förklaring till varför vi vill se våldsfilm, där kroppar går sönder. Gripsrud tror att det kan ha med modern dödsångest att göra. Idag (eller i alla fall då boken var publicerad, 1993)

95 Feilitzen, s 38.

96 Elbert Weierstall, Schauer, s 100.

finns ett stort kroppsintresse/kroppsfixering som kan yttra sig i kroppsbyggnad, kostpuritanism, aerobics och jogging. Hälsohysteri helt enkelt. Man lever efter senaste forskningsrönen om mat, sömn och träning. Plastikoperationer är tillgängligt. Kroppen, och därigenom även naturen har blivit formbar, och vi kan med kroppen skapa vår egen identitet med kroppsliga tecken.⁹⁷ Samtidigt vet vi att kroppen är något biologiskt och vårt eget öde i livet, ett levande ting som oundvikligen leder en mot Döden. Gripsrud menar att förr i tiden kanske man kunde dämpa den värsta dödsångesten med att man kommer till nån slags himmel, eller i alla fall leva kvar genom familjen, släkten, gården, bygden, gärningen. Meningen med livet är idag mer individuellt definierad, och vi känner kanske en större dödsångest. Döden är meningslös och kommer närmre och närmre, och vi måste fylla ut livet med mål, mening och riktning; varav ett kalori- och vitaminräkning samt träning kommer in som mål, mening och dessutom livsförlängare. Det är tomhet som präglar den västerländska tillvaron, vi får inte naturligt starka sinnesintryck som vi fick förr i tiden, saker bekräftar att man existerar; köld, mörker, fysiskt slit, smärta osv.⁹⁸ På samma sätt som äventyrssporter ger oss tillfredsställelse kan våld-, splatter- och gore-filmer väcka starka känslor och även fysiska reaktioner, blodet pumpar, svett rinner och håret reser sig.⁹⁹

Gripsruds teori är någon slags blandning av evolutionärbiologi och socialkonstruktivism, eller snarare en psykoanalytisk teori. Tyvärr har han inga direkta källor i det han säger, utan det är mer intressanta tankar presenterade på ett argumentmässigt bra sätt. Just att vår kropp kan bli fysiskt påverkade av film, med att blodet pumpar, svett rinner och håret reser tar även Grodals bok *Embodied Visions* behandlar, så i det påståendet finns vetenskaplig grund.

Gripsruds huvudteori handlar i grunden om att vi känner en tomhet eftersom vi inte längre fysiskt kämpar för överlevnad på samma sätt som förr. Denna tomhet fyller vi bland annat med våldsamt film, eftersom våldsamt filmväcker starka känslor. Denna förklaring är ganska lik en evolutionärbiologisk förklaring med att vi har starka impulser från förr vilket gör att vi kan känna igen oss och leva med i våldsskildringar, dock utan vetenskaplig grund. Tomheten som Gripsrud skriver om skulle enligt en evolutionärbiologisk förklaring kunna vara att vi p.g.a. samhällsregler har fått det svårare att leva instinkter på det sätt våra kroppar är skapta för.

Gripsruds teori handlar också mycket om våldets *konsekvenser*; kroppens tillstånd efter våld, blod. Detta skiljer sig lite mot jag det jag främst har skrivit om hittills; den narrativa

97 J Gripsrud "Skräck och fasa i kropp och själ" i C von Feilitzen, M Forsman, K Roe (red.). *Våld från alla håll - forskningsperspektiv på våld i rörliga bilder*, B. Östlings bokförl. Symposion, Stockholm, 1993, s 242.

98 Gripsrud, s 244.

99 Gripsrud, s 245.

spänningsaspekten av våld i film, som framförallt återfinns i den klassiska Hollywoodfilmen; ett slags kämpa-sig förbi-hinder-tänk där man, som jag sa i bakgrundsavsnittet, inte visar så mycket konsekvenser av våldet. Grodal berättar att en av de mest grundläggande kunskaperna för oss människor är att döda människo- och djurkroppar inte längre har ett naturligt immunförsvar mot bakterier och virus. Dessa kroppar kan därför vara en farlig smittohärd som hotar vår överlevnad.¹⁰⁰ Vår naturligt inbyggda aktsamhet mot döda kroppar kan därför tyckas krocka helt med den lockelse inom film som Gripsrud berättar om. Naturligtvis är det inte alla som känner en dragning av splatter- och gorefilm, de flesta ryggar nog tillbaka först. Men *att* vi ens kan fascineras av det kan bero på att vi, efter vår verklighetsutvärdering (som jag berättat om i tidigare forskning) vet att det inte är på riktigt. Vi kan vara nära en död kropp men samtidigt inte.

3. Att det ger en renande katharsis-effekt. Att man blir mindre våldsam.

Mycket av den tidigare forskning jag har läst berör också en så kallad *katharsis-effekt*, en renande känsla av att se på film. När det gäller just våldsskildringar så är teorin att vi sedan bandomen är våldsamma samt aggressivt hämmade, och genom att *titta* på våldsskildringar så lättas trycket, vi befrias eller *renas* från vår aggressiva tyngd. Det är en slags psykoanalytisk teori, utan större vetenskaplig grund.¹⁰¹

Clark McCauley argumenterar ganska bra *mot* att en katharsis-effekt skulle existera i sitt kapitel i boken *Why We Watch - The Attractions of Violent Entertainment*. Han tar upp andra typer av film för att kontrastera; om nu katharsis-effekten fungerar så skulle vi komma ut ur biosalongen *mindre* berörda av en dramafilm, eller *mindre* glada av en komedi, vilket känns ologiskt.¹⁰²

Forskning tyder snarare på att vi vi är något mer aggressiva och upprymda efter att ha sett våldsamt film eller sport.¹⁰³

Ur ett evolutionärbiologiskt perspektiv så skulle kanske denna teorin kunna stämma, eftersom tidigare forskning konstaterat att vi *är* våldsamma samt att våra spegelneuroner stimulerar samma aktivitet som i verkligheten. *Men*, teorin förutsätter att vi har något slags

100 Grodal, s 115.

101 Feilitzen, s 34-35.
Kendrick, s 22-23.

102 McCauley, s 147.

103 A Guttman "The Appeal of Violent Sports" i J H Goldstein (red.). *Why We Watch - The Attractions of Violent Entertainment*, Oxford University Press, New York, 1998, s 19.
McCauley, s 148.

dagligt behov av att vara våldsamma, som bara byggs på hela tiden, likt en kokande tekanna som till slut måste pysa ut ångande hett vatten. Detta har jag inte funnit någon evolutionär koppling till, ur tidigare forskning.

4. Att både skapande och tittande på våld i film är en revansch från en tidigare kränkning i barndomen.

Magnus Kihlbom berättar i *Inre och yttre hot* att han tycker det är viktigt att inte se våldsamt beteende som en elementär drift utan har sitt ursprung i personens livssituation, och revansch för en tidig kränkning.¹⁰⁴ Else-Britt Kjellqvist menar i sitt kapitel ur samma bok att en person som blivit utsatt för våldsbrott, ett kränkande mot identiteten uppvisar *både* förnekande och identifikation gentemot angriparen. På samma sätt kan denne känna identifikation med både offer och angripare i en våldsskildring. Kjellqvist tror att denna typ av beteende är en omedveten överlevnadsstrategi för att undvika känslor av skräck, hjälplöshet och mordimpulser.¹⁰⁵

Grunden i förklaringen kan sägas vara att både skapare av våld i film och publik av våld i film har valt denna typ av film eftersom att det är ett sätt att hantera jobbiga händelser under barndomen.

Kihlbom har rätt att våld inte är en elementär drift, i det avseendet att vi inte har någon speciell vålds-gen, som jag tog upp i avsnittet tidigare forskning. Å andra sidan kan man visst säga att det är en elementär drift såtillvida att våld som val av handling är en sammanslagning av olika medfödda drifter, tex. jaktimpuls eller försvar, som jag berörde i tidigare forskning.

Att man kan bli psykiskt skadad och våldsbenägen av en tidig kränkning i sitt liv låter rimligt, det har nog de båda psykoanalytikerna Kihlbom och Kjellqvist stor erfarenhet av, i sitt arbete med patienter. Men att denna kränkning skulle vara grunden i att man kan fascineras av våld i film låter inte lika rimligt. Som jag tog upp i bakgrundsavsnittet så är Hollywoodfilm bland den mest våldsamma filmmarknaden och dessutom den mest populära, där filmmakarna riktar sig till att *få så stor publik som möjligt*. Alla som gillar tex. actionfilm gör det knappast på grund av en mörk barndom. Kihlbom och Kjellqvist kan dock ha rätt när det gäller lockelsen till mer sadistiska avfilmningar som behandlar verkligt våld och tortyr, men det är inte det min uppsats handlar om.

104 Kihlbom, s 54.

105 E-B Kjellqvist, "När bild blir trauma" i E-B Kjellqvist (red.). *Inre och yttre hotbilder*, Våldsskildringsrådet, Stockholm, 1997, s 55.

5. För att det är ett enkelt språk, rent universalt tilltalande. Ekonomisk och maktaspekt.

En annan teori är det som Cecilia von Feilitzen berättar om i antologin *Våld från alla håll*, nämligen att ekonomiska och politiska villkor styr kulturutbudet (däribland film och våld i film). Teorin härstammar från en kritisk bild av våldsskildringar när man studerar dess negativa effekter, och i det här fallet är kritisk mot företagen och medieinstitutionernas roll i det hela. Man är kritisk mot hur enkelt underhållningsbranschen kommer undan med ”vi ger folk vad folk vill ha”.¹⁰⁶

Nu ska jag som sagt inte studera om våldsskildringar är farliga eller inte, utan varför de är populära. I artikeln ”The Appeal of Media Violence in a Full-length Motion Picture: An Experimental Investigation” utvecklar Glenn G. Sparks, John Sherry och Graig Lubsen teorin om att det främst är politiska och ekonomiska makter som styr utbudet. De menar att våldsskildringar i sig kanske inte är så populära utan det är mer ett resultat av globalisering och att det är enkelt att marknadsföra våldsamma filmer globalt sett. Humoristiska filmer kan å andra sidan vara svåra att producera och exportera då innehållet ofta missförstås i andra kulturer. De menar att våld är relativt billigt att producera och fungerar globalt. För att stödja argumentet att våldsskildringar i sig inte är populärt så presenterar man dels forskning på att sitcoms och komedier är populärare än våldsamma underhållning och dels har man framförallt gjort en studie där man har visat två versioner av filmen *Jagad* (1993) inför 134 universitetsstudenter (41 män och 93 kvinnor). I den ena versionen har man i hemlighet klippt bort de flesta våldsscenerna och låtit hälften av studenterna se den tillsammans, i den andra versionen har man kvar alla våldsscener och låtit den andra hälften se den tillsammans. Efteråt har man frågat de båda grupperna om filmens kvalitet och hur mycket man njöt. De kom fram till att man inte hade upplevt några större skillnader i kvalitet och njutbarhet, och därför dragit slutsatsen att man inte njuter mer av våld, eller väljer filmer därefter.¹⁰⁷

För det första så kanske sitcom och komedier mycket väl är *populärare* än våldsamma underhållning, men det betyder inte att våldsamma underhållning inte är populärt. För det andra finns det, som jag tog upp i mitt bakgrundsavsnitt, mycket vålds- och aggressionshandlingar i komedier också, men *seriositeten* på våldet kanske inte är så hög, utan mer av snubbelhumor-karaktär.

När det gäller studien av den klippta versionen av *Jagad* så hade man kommit fram till att den våldsamma versionen inte var mer uppskattad än den med bortklippt våld. Jag vill istället

106 Feilitzen, s 40-41.

107 Sparks, Sherry, Lubsen, s 22.

vända på det och analysera resultatet från en annan synvinkel. Det intressanta tycker jag ligger i just att man inte hade uppfattat några större skillnader i de båda versionerna, våldet hade accepterats, man hade inte uppfattat våldet som negativt. Man hade alltså inte *gillat* våldet, men inte heller äcklats av eller uppmärksammat våldet. Ute i samhället hade nog de flesta våldsamma händelser uppmärksamrats, fastnat i minnet, och antagligen kopplats med negativa känslor. Kan det vara så att vi är så vana vid våld i film att vi inte märker det, att det är därför det finns i så stor utsträckning. Har vi redan i barnprogrammen fått vår dos av våld att vi senare tycker det är okej? Detta kan till viss del stämma, att vi har blivit matade redan i tidig ålder (producenternas argument: ”vi ger folk vad folk vill ha”) och vill ha mer och mer när vi blir äldre. Men jag anser inte att det förklarar varför just *våld* finns i så stor utsträckning i all fiktion. Våldsskildringar har, som jag konstaterade i bakgrundsavsnittet, alltid funnits, universalt, ända sedan grottmålningar.

Sparks, Sherry och Lubsen förklarade också att våldsskildringars popularitet beror på att det är lätt att marknadsföra globalt och att det är relativt billigt. Min fråga är då; är det verkligen billigt att producera? I relation till vad? Dialog? Dialog och humor kan väl vara lika billigt eller billigare att filma än våld och explosioner. Att filma nån som äter en gurka är också billigt att producera, men det ser man inte lika ofta som våld i film. Vi producerar inte vad som helst för att det är billigt, vi måste väl i grunden gilla det också.

Att våldsskildringar är lätt att marknadsföra globalt låter rimligt. I boken *Samtal i Hollywood* berättar en filmproducent att bolagen måste få in pengar internationellt sett. När man beräknar en films budget (framförallt blockbuster-filmer) och producerar film är internationella intäkter en stor del av kakan, man *räknar* med intäkter från utlandet. Hollywoodfilm anpassas helt enkelt för att passa alla hela världen.¹⁰⁸ Drömmen för filmproducenter Hollywood är att slå sig in på den kinesiska filmmarknadens stora publik.¹⁰⁹ Hur gör man då för att anpassa filmers innehåll till en internationell publik? Självklart via sex, våld, känslor, spektakel. Det får dock inte bli *för* våldsamt eller naket. När budgeten sätts för en film i Hollywood så är den planerade åldersgränsen en viktig del; en R-film (”Restricted”) kan inte få lika stor budget, eller räknas som lika lönsam som en PG-film (”Parental Guidance Suggested”), eftersom en större publik kan gå och se en PG-film.¹¹⁰ Därav kan amerikansk blockbusterfilm innehålla mycket våld, men man får inte visa *konsekvenserna* av våldet och inte för mycket blod.

Att våld fungerar bra som export kan man tydligt se om man vänder på på fenomenet och

108 Agebäck, s 42-43.

109 Agebäck, s 89.

110 Agebäck, s 43.

ser till vad som exporteras från asiatiska länder till USA. Det har varit en våg av asiatisk vålds- och skräckfilm som blir till amerikanska remakes, tex. *Ringu/The Ring*, *Ju-on: The Grudge/The Grudge*, *Infernal Affairs/The Departed* samt den kommande remaken på *Old Boy*. Man tar handlingen och våldet, men byter ut språk och kultur. Denna typ av remakes borde vara en indikation på att antingen att våld är ett enkelt språk, alternativt att filmpubliken gillar våld, eller båda två. Mig veterligen har aldrig hört talas om en icke-våldsam asiatisk film som blir till remake USA.

Ingen av författarna som tar upp denna ekonomiska aspekt på varför våld i film är så utbrett försöker dock förklara *varför* dom tror att våldsskildringar är lätt att sälja på export. Det är här det evolutionärbiologiska perspektivet kommer in.

Både kärlekshandlingar och våldshandlingar är enkla språk som alla kulturer förstår, till skillnad från talat språk som skiljer sig över hela världen. Torben Grodal förklarar att kroppsspråk (däribland våld) också är ett språk, ett mycket äldre språk än det talade språket. Det mer abstrakta talspråket (som vi utvecklade för bara 50,000 år sedan) sker senare i en audiovisuell perception än det mer instinktivt, djupt rotade kroppsspråket.¹¹¹ Vi människor är, som jag konstaterade i avsnittet tidigare forskning, ”programmerade” att läsa av kroppsspråk på människor och övriga djur, men även analysera alla former och objekt i vår omgivning, för att kunna uppskatta vad som är bra respektive dåligt för vår överlevnad.

En egen teori, eller idé är att anledningen till dels varför barnprogram i så stor utsträckning är tecknade, och som jag sagt i bakgrundsavsnittet, är bland de mest våldsamma programmen (även om det sker på ett komiskt plan med kroppar som sprängs upp i luften utan konsekvenser á la *Tom och Jerry*) är för att med den animerade filmkonsten kan man stöpa handlingen i enkelt språk, med hjälp av förtydligade former, färger, rörelser, med minimal dialog. Detta just för att unga människor inte helt utvecklat språket. Enligt barnkulturforskaren Margareta Rönnberg bör inte heller våld i tecknad film ses som något negativt, utan våld i film och barns imiterade lekar efter att ha sett dessa barnfilmer och barnprogram bör ses som ett slags *kroppsligt reflekterande* – deras sätt att tänka och begripa.¹¹²

Om nu analys av ord och språk kommer i andra hand och om vi nu lägger så stor kraft vid att läsa av kroppsspråk; varför gör vi då inte helt dialoglösa filmer som kan kommunicera direkt med vårt inre? Jo, det kanske räckte förr när filmkonsten var nyfödd, och det var fascinerande att se rörlig bild, men när man behöver knyta ihop ett komplicerat och långt

111 Grodal, s 6.

Grodal, s 11-12.

112 Rönnberg, s 73.

narrativ behövs dialog (eller texttrutor som i stumfilmer) för att förklara karaktärernas val och handlingar.

Enkelt kan man också säga att sex, kärlek, glädje och ömhet är det enklaste sättet att säga ”Ja”, medan våld, ilska och aggressioner på motsvarande sätt är ett enkelt språk att använda vid ett ”Nej”. Att berätta något på den korta tid en filmlängd innebär, kräver ett tydligt språk.

6. Att både film och filmvåld är någon slags dröm om jagets och moralisk frigörelse, om att allt är möjligt.

Andrzej Werbart berättar i sitt kapitel ”Vårt behov av tabu” i boken *Inre och yttre hot* om hur människan byggt upp gränser och tabun som vi samtidigt har en längtan att riva ner.¹¹³ Ett av dessa tabun är lockelse till våld.

Likt lockelsen till förbjuden frukt har människan alla tider tillåtit sig att göra det förbjudna under rituella former, med strikta regler, exempelvis antikens extatiska riter, romarrikets spel, karnevalens värld.¹¹⁴ Moderna exempel på enligt samhället och moralistiskt sett förbjudna riter som sker under strikta regler borde vara boxningsmatcher (nöjesvåld) och tjurfäktning (nöjesplåga djur). Ett närbesläktat resultat av lockelsen till kontrollerat våld och lidande är våldsskildringar på film.

Webart beskriver människans vilja att riva ner murar och gränser som en jakt på frihet. Den första gräns vi möter i livet är enligt Webart den mellan *jaget* och *icke-jaget*, gränsen mellan vårt psyke och resten av världen. Vi har ett komplicerat förhållande till vårt jag. Å ena sidan vill vi skydda jagets ramar och etiskt handlande. Å andra sidan har vi en dröm om att befria oss från vårt eget samvetes och sociala normers bojor, vi vill kunna vara fria och göra vad vi vill. Vi kan i fantasin nå upplevelser som liknar detta *jagets upplösning* genom tex. sömn och våra drömmar i sömnen, genom att använda olika slags droger, genom att gå på bio, söka oss till naturen, genom extatiska religiösa eller sexuella upplevelser.¹¹⁵

Detta är en intressant förklaring till vår fascination av våld i film, och kanske del av förklaringen till att vi överhuvudtaget gillar film; allt är möjligt i film. En svaghet i förklaringen är att den är svår att vetenskapligt testa.

Om man ska hitta någon evolutionär koppling i förklaringen så kan man säga att det är våra impulser från jägare-samlaretiden som ligger kvar och påverkar oss, att vi inte direkt är byggda för det moderna samhället med dess samhälleliga regler och normer, vi försöker

113 Werbart, s 77.

114 Werbart, s 77.

115 Werbart, s 78-79.

därför återskapa faror såsom våldsamheter och fysiskt lidande, inom kontrollerade former. Grodal menar som sagt att kulturella normer och språk har kommit senare i vår evolution samt är mer flexibla och kommer i andrahand efter vår medfödda grundstomme, där vissa av dessa ”luster” och ”lockelser”, som Werbart pratar om, befinner sig i (tex. människans våldsamma funktioner samt sexuell lust).¹¹⁶

En annan tänkbar evolutionär koppling till denna bryta-tabun-förklaringen är att vi är en väldigt flexibel djurart, det ligger i vår natur att anpassa oss, förflytta oss och prova på nya saker.¹¹⁷ Här ingår kanske även en tro på att allt är möjligt, även om det så kräver att tänja på gränserna för vad som är okej inom gruppen eller samhället.

5. SLUTSATSER OCH SVAR PÅ FRÅGESTÄLLNINGEN

Ingen av den tidigare forskning jag läst igenom har givit mig rakt svar på frågeställningen om våld och dess popularitet. Torben Grodal var närmast med förklaringar på hur vissa teman inom film omedvetet har utvecklats för att aktivera mekanismer inuti oss, men han berättade inte så mycket om just våld och gav inga klara svar. Istället har jag själv fått pussla ihop svaren från olika delar ur hans bok, med lite hjälp av andra evolutionärbiologiskt inriktade artiklar.

Min första fråga i min frågeställning löd:

Vilka faktorer ligger enligt tidigare forskning bakom populariteten av våldsskildringar?

Svar: 1. Film är utformad för att påverka oss, aktivera känslor. 2. Det som påverkar oss allra mest är de bilder som påminner om de djupast rotade mekanismerna inuti oss. 3. Av evolutionära skäl ingår våld och aggressivitet bland dessa djupt rotade mekanismer.

Min andra fråga i frågeställningen löd:

Hur skiljer sig evolutionärbiologiska jämfört med socialkonstruktivistiska förklaringar av denna popularitet?

Svar: Det är två olika skolor; antingen att vi påverkar samhället eller att samhället påverkar oss, eller kanske snarare frågan om ifall det är vårt inre som påverkar hur samhället ser ut (evolutionärbiologiskt perspektiv) eller om det är samhället som påverkar hur vårt inre ser ut (socialkonstruktivistiskt perspektiv). Det ska dock sägas att de båda perspektiven inte är omöjliga att sammanfoga, för att få sunda förklaringar på mänskligt beteende *krävs* det nästan att båda perspektiven får komma till tals, i ett slags sammanfogat *biokulturellt* perspektiv, som

116 Grodal, s 147.

117 Grodal, s 42.

Grodal också är inne på i inledningen av sin bok.¹¹⁸

Socialkonstruktivistiska förklaringar på våldsskildringars popularitet saknar allt som oftast vetenskaplig grund, vilket kan ses som ett resultat av att man blundat för klassisk naturvetenskaplig forskning, där det evolutionärbiologiska perspektivet hör hemma. Det ska dock sägas att socialkonstruktivistiska teorier sällan är helt felaktiga. Överlag kan man säga att problemet med dessa förklaringar är att de aldrig förklarar på djupet, de stannar precis innan man fått svar. De konstaterar att ungdomar har ett socialt behov av våldsamt film, men de frågar sig inte *varför*. De konstaterar att vi berörs kroppsligt genom tex. svett, höjd puls och rädsla när vi ser på våldsfilm men går inte på djupet *varför* det är så. De konstaterar att det finns ekonomiska makter bakom våldsskildringars popularitet och att detta antagligen beror på att det är ett universalt språk som kan exporteras globalt, men de går aldrig på djupet *varför* det skulle vara ett enkelt språk som alla förstår.

Hjärnan kan sägas inneha ett ramverk av medfödda instinkter och mekanismer. Socialkonstruktivismen forskar *inom* ramverket, medan det evolutionärbiologiska perspektivet främst forskar om *varför* ramverket ser ut som det gör.

6. PROSPEKT

Jag har nu, så gott det går, redogjort ett evolutionärbiologiskt perspektiv till vår fascination av våld i film. Det är dock något som fortfarande skaver, det är ett för stort glapp mellan verkligheten och film. Om vi nu genom spegelneuroner upplever det som sker i filmen så borde våldsskildringar inte finnas i den stora utsträckningen. Gång på gång ser vi mord och brottshistorier på film utan att blinka. Det spelar ingen roll att vi har en verklighetsutvärdering som hjälper oss att inse att det inte är verklighet vi ser. Det är svårt att fullständigt förklara detta ur ett evolutionärbiologiskt perspektiv. Kanske kan det vara ett resultat av att vi inte riktigt är anpassade för detta samhället, ett tomrum som behöver fyllas, nån slags filosofisk eller psykoanalytisk förklaring. Jag tror att det ligger något i drömmen om jagets upplösning som Andrzej Werbart tar upp i *Inre och yttre hot*.

Det slutgiltiga svaret kanske ligger i att *sluta likställa filmkonsten med verkligheten*. Man förblindas av filmmediets verklighetstroga uttryck. Film ska inte avbilda verkligheten, utan ska aktivera känslor hos tittaren, underhålla (i alla fall när det gäller den mest populära typen av film; Hollywoodfiktion). Då krävs ofta stora spektakel, ytterligheter historier om liv och *död*, komprimerat på ca två timmar.

118 Grodal s 4.

Quentin Tarantinos citat i början av min uppsats sammanfattar på något sätt skillnaden mellan verklighet och film: ”If you ask me how I feel about violence in real life, well, I have a lot of feelings about it. It’s one of the worst aspects of America. In movies, violence is cool. I like it ...” Det är två olika ting.

6.1 Framtida forskningstips

Det är viktigt att forska vidare om mänskligt beteende ur ett *evolutionärbiologiskt perspektiv*. I en mix med ett socialkonstruktivistiskt perspektiv kan man hitta djupare förklaringar på mänskligt beteende och till slut anpassa världen bättre till hur vi verkligen fungerar. Det är dessutom relativt lätt att hitta nya utgångspunkter och fylla ett behov inom denna typen av forskning då det är ett relativt bortglömt område.

Inom just film finns det också behov av ett evolutionärbiologiskt perspektiv. Det är en stor hjälp för filmmakare, speciellt i en så publikbehagande filmmarknad som Hollywood. Här finns pengar att tjäna, kunskap att utvinna. Det kanske går utveckla analysmetoder/program för att utveckla manus att passa vårt inre. Man kanske kan undersöka misslyckade respektive lyckade filmer, publikmässigt sett, och se hur bra de prickar viktiga saker som är viktiga för vår överlevnad förr.

Jag har bara fokuserat på *en* (våld) av alla våra medfödda funktioner från förr. På samma sätt går det forska kring andra starka överlevnadsrelaterade teman inom film, exempelvis kärlek, sex, mat eller bandet mellan barn och förälder. Eller varför inte forska kring hur kinematografin är utvecklad för att passa våra biologiska förutsättningar. Jag har nämnt hur och varför *närbilder* är anpassade i syfte att beröra oss.

Sen finns det några ytterligare forskningsområden inom just *våld* i film som jag tycker är väldigt intressanta:

Framtidsprognos. Redogör för hur våld i film har utvecklats sen filmkonstens begynnelse och försök avgöra i vilken riktning det kommer gå i framtiden. Jag själv har tex. sett en ny trend av grovt våld, näst intill gore inom nyligen släppta Hollywoodfilmer. Filmer med stora Hollywoodskådisar, filmer uppbyggda på ett klassiskt vis, men senare mynnat ut i brutalvåld i vissa scener. Det som skiljer dessa mot tidigare våldsamma Hollywoodfilmer är att de visar *konsekvenserna* av ultravåld, något som tidigare bara tillhört smalare, konstnärligare filmer. I *The Killer Inside Me* (2010) spelar Casey Affleck en polis på 50-talet som visar sig vara psykiskt sjuk och totaldemolerar sin älskares ansikte (spelad av Jessica Alba) i en misshandel,

allt synligt framför kameran. Filmen *Super* (2010), som handlar om en vanlig kille som bestämmer sig för att bli superhjälte, utan superkrafter, byggs upp likt en dramakomedi. Vi får här utan förvarning se en kille bli påkörd av en bil mot en vägg, och får där sitta lidande, fastklämd tills scenen är slut. I en annan scen ser vi en kille med bara köttslamsor till armar, be om förlåtelse medan huvudkaraktären skjuter bort hans huvud utan nåd. I filmen *Drive* (2011) får vi se huvudkaraktären (spelad av Ryan Gosling) stampa sönder en persons huvud framför sin flickvän (Carey Mulligan).

Det verkar som om våldet, med hjälp av filmteknologi, porträtteras allt verkligare, och om man fortsätter på detta spåret så kanske det i framtiden kommer Point of view-filmer i 3D. En nyligen producerad fransk POV-film är *Enter the Void* (2009), där vi får följa huvudkaraktären genom dennes ögon, bla. testa droger samt bli skjuten.

Ett annat ämne inom våld i film att forska vidare om skulle kunna vara *Ifall våld i film överhuvudtaget kan fungera avskräckande? Eller är våld i film per definition alltid underhållning?* Här är hypotesen att film aldrig kan vara helt avskräckande eftersom det är just film, vi vet att det inte är verklighet, det är till för underhållning. Exempel på film som filmskaparen skapat för att verka avskräckande mot våld är den våldsamma *The Wild Bunch* (1969). Regissören till filmen, Sam Peckinpah, fick till slut konstatera att det som drog folk till biograferna var just våldet i filmen.¹¹⁹

Jag har i bakgrundsavsnittet nämnt vilken typ av våld vi tycker är okej eller inte. Bland annat tycker vi att det är mer okej om det sker i självförsvar, om offret förtjänar det och om utövaren av våldet har blivit porträtterad som en hjälte. En mycket intressant film att analysera ur ett sådant perspektiv vore den franska filmen *Irreversible* från 2002. Filmen är dels extremt brutal dels är filmens långa scener omkastade i ickekronologisk ordning. Det första våldsbrottet vi ser är när en man krossar en annan mans huvud med en brandsläckare. Scenen är väldigt chockerande, mycket tack vare att scenen återfinns i början av filmen och vi inte har fått någon förhandsinformation om varför mannen utför denna handling. Vi får långt senare i filmen se hur offret för brandsläckaren (detta utspelar sig då innan öppningsscenen, storymässigt sett) brutalt våldtar och misshandlar en kvinna i en tunnel i en 10 minuter lång scen. Om vi hade fått filmen presenterad i kronologisk ordning så hade vi kanske inte blivit lika chockerade över hur mannen krossade huvudet på våldtäktsmannen, utan kanske snarare *hejat på* mannen med brandsläckaren som vapen och betraktat honom som en hjälte.

Även Michael Hanekes film *Funny Games* (1997) vore mycket intressant att analysera ur

119 S Prince "The Aesthetic of Slow-Motion Violence in the Films of Sam Peckinpah" i S Prince (red.). *Screening Violence*, Rutgers University Press, cop, New Brunswick, 2000, s 197.

ett liknande perspektiv. *Funny Games* handlar om en familj som blir tillfångatagna i sitt eget hus av två våldsmän, som till slut dödar dem. Haneke använder många olika grepp för att skapa debatt om våld och underhållning: I flera scener pratar våldsmännen in i kameran, kommunicerar och skapar en relation med tittaren, skapar obehag.¹²⁰ Och till skillnad från vanlig Hollywoodfilm, där vi får se våldsaktionerna i bild, men inte konsekvenser av våld så får vi i *Funny Games* oftast inte se våldet (sker utanför bildkant), men vi får se skadorna och lidandet till följt av våldet.¹²¹ I en tortyrscen frågar ett av offren "Varför dödar ni inte oss direkt?" svaret blir: "Glöm inte bort underhållningsvärdet. Vi skulle alla bli snuvade på vår njutning" - en hånfull vink till underhållnings-industrin.¹²² När filmen hade världspremiär i Cannes 1997 hade Haneke medvetet släppt så lite information om filmen som möjligt, det publiken visste var att det var en thriller. I en scen började publiken applådera; ett av offren får tag på en hagelbössa och skjuter en av våldsmännen till döds. Den andra våldsmannen förklarar då att det inte ingår i reglerna, tar upp en fjärrkontroll från bordet och spolar tillbaka filmen han själv är med i, rycker undan hagelbössan så händelsen inte kan utspela sig. När detta utspelade sig blev det helt tyst i publiken för de förstod att de hade blivit manipulerade; de hade applåderat ett mord.¹²³

120 P Brunette, Peter. *Michael Haneke*, University of Illinois Press, Urbana, 2010, s 59.

121 Brunette, s 55.

122 Brunette, s 60.

123 Brunette, s 67.

7. SAMMANFATTNING

Denna uppsatsen undersöker varför våld i film är så utbrett och populärt. Jag använder mig av ett evolutionärbiologiskt perspektiv, som tidigare inte använts vid filmforskning i så stor utsträckning. Istället har filmforskning och andra studier på människans beteende oftast utgått ifrån ett socialkonstruktivistiskt perspektiv.

Uppsatsen är av typen ”forskningsöversikt” vilket innebär att jag inte har gjort någon klassisk analys på ett filmiskt verk eller empiriskt material, utan har sammanställt en stor mängd forskning från andra forskare. För att kunna svara på min frågeställning har jag behövt forska inom mänsklig evolution, audiovisuell perception samt våld i film. I analysdiskussionen jämför och sammanfogar jag sedan den forskningen och kommer fram till ny kunskap om våld i film. Jag jämför hela tiden socialkonstruktivistiska förklaringar på varför våld i film är populärt med evolutionärbiologiska förklaringar. Den viktigaste boken för uppsatsen kom att bli Torben Grodals *Embodied Visions*, som var en av få böcker som tog upp både hur hjärnan fungerar när vi kollar på film, men också kopplade sin filmforskning till vår evolution.

Uppsatsens slutsatser presenterade svar på mina två frågor i frågeställningen.

Första frågan i frågeställningen löd:

Vilka faktorer ligger enligt tidigare forskning bakom populariteten av våldsskildringar?

Svar: 1. Film är utformad för att påverka oss, aktivera känslor. 2. Det som påverkar oss allra mest är de bilder som påminner om de djupast rotade mekanismerna inuti oss. 3. Av evolutionära skäl ingår våld och aggressivitet bland dessa djupt rotade mekanismer.

Andra frågan löd:

Hur skiljer sig evolutionärbiologiska jämfört med socialkonstruktivistiska förklaringar av denna popularitet?

Svar: Det är två olika skolor; antingen ifall det är vårt inre som påverkar hur samhället ser ut (evolutionärbiologiskt perspektiv) eller om det är samhället som påverkar hur vårt inre ser ut (socialkonstruktivistiskt perspektiv). Det ska dock sägas att de båda perspektiven inte är omöjliga att sammanfoga, för att få sunda förklaringar på mänskligt beteende *krävs* det nästan att båda perspektiven får komma till tals, i ett slags sammanfogat *biokulturellt* perspektiv.

Socialkonstruktivistiska förklaringar på våldsskildringars popularitet saknar allt som oftast vetenskaplig grund, vilket kan ses som ett resultat av att man blundat för klassisk naturvetenskaplig forskning, där det evolutionärbiologiska perspektivet hör hemma. Det ska dock sägas att socialkonstruktivistiska teorier sällan är helt felaktiga. Överlag kan man säga

att problemet med dessa förklaringar är att de aldrig förklarar på djupet, de stannar precis innan man fått svar. De konstaterar att ungdomar har ett socialt behov av våldsam film, men de frågar sig inte *varför*.

Hjärnan kan sägas innehålla ett ramverk av medfödda instinkter och mekanismer. Socialkonstruktivismen forskar *inom* ramverket, medan det evolutionärbiologiska perspektivet främst forskar om *varför* ramverket ser ut som det gör.

8. KÄLL- OCH LITTERATURFÖRTECKNING

8.1 Böcker och artiklar

Armit, Ian (2011). "Violence and Society in the Deep Human Past" i *The British Journal of Criminology*, vol 51, no 3.

Agebäck, Ann Katrin (1993). *Samtal i Hollywood - en reserapport*, Våldsskildringsrådet, Stockholm.

Backman, Jarl (1998). Backman, Jarl, *Rapporter och uppsatser*, Studentlitteratur, Lund.

Kjellqvist, Else-Britt (red.) (1997). *Inre och yttre hotbilder*, Våldsskildringsrådet, Stockholm

Boyle, Karen (2005). *Media and Violence*, SAGE, London.

Browne, Nick, Webb, Theresa, Fisher, Kevin, Cook, Bernard. (2002). "American Film Violence: An Analytic Portrait" i *Journal of Interpersonal Violence*, vol 17, no 4.

Brunette, Peter (2010). *Michael Haneke*, University of Illinois Press, Urbana.

Dalquist, Ulf (1998). *Större våld än nöden kräver?*, Boréa, Umeå.

Elbert, Thomas, Weierstall, Roland, Schauer, Maggie (2010). "Fascination Violence - on mind and brain of man hunter" i *European Archives of Psychiatry and Clinical Neuroscience*, vol 260, no 2.

Feilitzen, Cecilia von, Forsman, Michael, Roe, Keith (red.) (1993). *Våld från alla håll - forskningsperspektiv på våld i rörliga bilder*, B. Östlings bokförl. Symposion, Stockholm.

Gingerich, Philip D. (1976). "Cranial anatomy and evolution of early Tertiary Plesiadapidae (Mammalia, Primates)" i *Papers on Paleontology*.

Goetz, Aaron T. (2010). "The evolutionary psychology of violence" i *Psicothema*, vol 22, no 1.

Goldstein, Jeffrey H (red.) (1998). *Why We Watch - The Attractions of Violent Entertainment* , Oxford University Press, New York.

Grodal, Torben (2009). *Embodied Visions*, Oxford University Press, Oxford.

Hamilton, James W. (2005). "Pulp Fiction: A Clinical Case Study of Screen Violence" i *International Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, vol 2, no 1.

Hartwig, Helmut (1990). *Grymhetens bilder, bildernas grymhet* Daidalos, Göteborg.

Jerkert, Jesper, Hansson, Sven Ove (2005). *Vetenskap eller villfarelse*, Leopard, Stockholm.

Kendrick, James, (2009). *Film Violence – History, Ideology, Genre*, Wallflower, London.

Mustonen, Anu (1997). "Nature of Screen Violence and Its Relation to Program Popularity" i *Aggressive Behavior* , vol 23, no 4.

Prince, Stephen (red.) (2000). *Screening Violence*, Rutgers University Press, cop, New Brunswick.

Schimpf, Megan, Tulikangas, Paul (2005). "Evolution of the female pelvis and relationships to pelvic organ prolapse" i *International Urogynecology Journal and Pelvic Floor Dysfunction*, vol 16, no 4.

Sparks, Glenn G, Sherry, John, Lubsen Graig (2005). "The Appeal of Media Violence in a Full-length Motion Picture - An Experimental Investigation" i *Communication Reports*, vol 18, no 1-2.

Ward, Peter (2009). "What Will Become of Homo Sapiens? " i *International Scientific American*, vol 300, no 1.

8.2 Internetkällor

”Dir1990:1990:40 Rådet mot skadliga våldsskildringar”, Sveriges Riksdag, 1990, hämtat 2011-11-22, http://www.riksdagen.se/Webbnav/index.aspx?nid=10&dok_id=DIR1990:40&rm=1990&bet=1990:40

”Filmåret i siffror 2010 ”, Svenska Filminstitutet, 2011, hämtat 2011-12-22, <http://www.voodooofilm.org/filer/filmaret2010.pdf>

”Growth of the Movies”, New York Times, 1915, hämtat 2011-11-22, <http://query.nytimes.com/mem/archive-free/pdf?res=F10E15FE3A5812738DDDA80B94D8415B858DF1D3>

8.3 Filmer och TV-program

A Clockwork Orange (USA och Storbritannien, 1971)

Alice i Underlandet (*Alice in Wonderland*, USA, 2010)

Apocalypse Now (USA, 1979)

Avatar (USA, 2010)

Bonnie and Clyde (USA, 1967)

Das Cabinet des Dr. Caligari (Tyskland, 1919)

Den Andalusiska hunden (*Un Chien Andalou*, Frankrike, 1929)

De sju samurajerna (*Shichinin no Samurai*, Japan, 1954)

Die Hard (USA, 1988)

Dogville (Danmark, Sverige, Storbritannien, Frankrike, Tyskland, Nederländerna, Norge och Finland, 2003)

Drive (USA, 2011)

Enter the Void (Frankrike, Italien, Tyskland och Kanada, 2009)

Execution of Czolgosz, With Panorama of Auburn Prison (USA, 1901)

Farsan (Sverige, 2010)

Funny Games (Österrike, 1997)

Godfather (USA, 1972)

Harry Potter och dödsrelikerna del 1 (*Harry Potter and the Deathly Hallows art 1*, USA, 2010)

Hostel (USA, 2005)
Hostel II (USA, 2007)
Hostel III (USA, 2011)
Inception (USA, 2010)
Infernal Affairs (*Mou gaan dou*, Hong Kong, 2002)
Intolerance (USA, 1916)
Irreversible (*Irréversible*, Frankrike, 2002)
Jagad (*The Fugitive*, USA, 1993)
Ju-on: The Grudge (*Ju-on*, Japan, 2002)
Kill Bill (USA, 2003)
Money Train (USA, 1995)
Morden i Midsomer (*Midsomer Murders*, Storbritannien, 1997-)
Motorsågsmassakern (*The Texas Chain Saw Massacre*, USA, 1974)
Natural Born Killers (USA, 1994)
Night of the Living Dead (USA, 1968)
Nosferatu (Tyskland, 1922)
Oldboy (*Oldeuboi*, Sydkorea, 2003)
Peeping Tom (Storbritannien, 1960)
Power Rangers (USA, 1993-1996)
Psycho (USA, 1960)
Pulp Fiction (USA, 1994)
Raiders of the Lost Ark (USA, 1981)
Rambo: First Blood II (USA, 1986)
Rashōmon (Japan, 1950)
Rebel Without a Cause (USA, 1955)
Reservoir Dogs (USA, 1992)
Ringu (Japan, 1998)
Salò o le 120 giornate di Sodoma (Italien och Frankrike, 1975)
Saw (USA, 2004)
Saw II (USA, 2005)
Saw III (USA, 2006)
Saw IV (USA, 2007)
Saw V (USA, 2008)
Saw VI (USA, 2009)

Saw 3D (USA, 2010)
Sex and the City (USA, 2010)
Scarface (USA, 1932)
Shrek – Nu och för alltid (*Shrek Forever After*, USA, 2010)
Snabba Cash (Sverige, 2010)
Super (USA, 2010)
The Birth of a Nation (USA, 1915)
The Departed (USA, 2006)
Taxi Driver (USA, 1976)
The Great Train Robbery (USA, 1903)
The Grudge (USA, 2004)
The Killer Inside Me (USA, 2010)
The Ring (USA, 2002)
The Twilight Saga: Eclipse (USA, 2010)
The Wild Bunch (USA, 1969)
The Wild One (USA, 1953)
Tom och Jerry (*Tom and Jerry*, USA, 1965-1972)
Top Gun (USA, 1986)
Toy Story 3 (USA, 2010)
Tsubaki Sanjūrō (Japan, 1962)