

JÜRGEN GRIMM

## Der kultivierte Schrecken?

Erlebnisweise von Horrorfilmen im Rahmen eines Zuschauerexperiments

Erschienen Horrorfilme noch in den 80er Jahren beschränkbar auf private Fan-Zirkel und die Schmutzdecke der Videothek, so breiten sie sich heute mit vehementer Geschwindigkeit aus. Längst gibt es neben den harten Varianten der Splatter-, Slasher- und Gore-Filme ein großes Spektrum »weicher« Unterhaltungsformen, die den Horror phantasie reich mit Gremlins, Critters und Ghostbusters in die Kinderzimmer tragen – sozusagen eine »Einstiegsdroge« für den Gewaltkonsum.

### 1. HORROR HAT KONJUNKTUR

Wie neuere Studien belegen, wird im deutschen Fernsehen rund um die Uhr gemordet. Jo Groebel zählte 500 Gewaltszenen pro Woche, in denen mehrere Tausend Tote vorkommen. Noch aussagekräftiger als der bloße Umfang der Leichenberge ist die Intensivierung der TV-Gewalt und die enorme Detailverliebtheit bei der Darstellung von Greuelszenen. Damit werden frühere TV-Darstellungsnormen durchbrochen; manche meinen, damit werde auch die Grenze des Zumutbaren überschritten. So hatte der Teeny-Kultstar Freddy Krüger (Nightmare – Mörderische Träume), dessen Gewaltszenen die Bundesprüfstelle in der Videoverision mehrfach moniert hat, am 26. 6. 1992 nach 23 Uhr Gelegenheit, die erwachsenen Fernsehzuschauer zu erschrecken. Um diese Sendezeit sind die Kids bekanntlich im Bett. Auch der mordende Michael Myers von »Halloween« erhielt bei seiner vierten Wiederauferstehung Zugang zu den Wohnzimmerstuben. ARD und ZDF, mit einem bis dato »blutarmen« Image ausgestattet, setzten derweil auf Horrorklassiker wie Dracula und Frankenstein; im Juli 1992 zeigte das ZDF dann die pädagogisch umstrittenen Kung-Fu-Filme, vermutlich um das Sommerloch zu stopfen.

In Anbetracht des massiven Imports von Horrorelementen in den Medienalltag kann einem angst und bange werden. Politiker(-innen) sprechen von einem Mengenproblem und befürchten eine Zunahme der Gewaltbereitschaft unter Jugendlichen. Ein direktes Entsprechungsverhältnis zwischen Mediengewalt und Realgewalt gibt es indes nicht, auch wenn die Wirkungsforschung Belege erbringt, daß Medienkonsum unter bestimmten sozialen Bedingungen Aggressionen fördern kann. Nicht gedeckt durch Forschungsergebnisse ist die Erwartung, bei einer quantitativen Reduzierung der Mediengewalt werde das Gewaltpotential in der Gesellschaft proportional sinken. So zahlreich auch – und im einzelnen berechtigt – Sorgen artikuliert werden, so wenige Erklärungen des Phänomens gibt es. Rätselhaft bleibt die Anziehungskraft, die Gewalt, Verbrechen, Gefahr und Tod unter Bedingungen der Medienunterhaltung ausüben. Dies belastet nach meinem Eindruck die öffentliche Diskussion und verstellt den Blick für wirksame und geeignete Maßnahmen des Jugendschutzes. Nur wer die Faszination des Schreckens versteht, hat die Aussicht, mögliche Negativwirkungen zu kultivieren. Fragen wir also: Was macht fiktionale Metzorgien so attraktiv? Erstaunlicherweise deckt das reichliche Angebot in der Berichterstattung über reale Kriege und Katastrophen den Thematisierungsbedarf des Publikums nicht.

Statt dem Angsterregenden, Ekelhaften, Schlimmen soweit wie möglich auszuweichen, haben sich wochenlang jeden Freitag Millionen deutscher Fernsehzuschauer der »wildten Hilde« zugewandt, die lasziv im Domina-Look den nächsten blutrünstigen RTL-Schocker ankündigte.

## 2. ÜBER DAS VERGNÜGEN AN SCHRECKLICHEN GEGENSTÄNDEN . . .

»Es ist eine allgemeine Erscheinung in unserer Natur, daß uns das Traurige, das Schreckliche, das Schauerhafte selbst mit unwiderstehlichem Zauber an sich lockt, daß wir uns von Auftritten des Jammers, des Entsetzens mit gleichen Kräften weggestoßen und wieder angezogen fühlen.« Das Zitat stammt von Friedrich Schiller aus dem Jahre 1792, den wohl niemand für den geistigen Ziehvater des modernen Medienhorror hält.<sup>1</sup> Schiller knüpft mit seinen Überlegungen über das Vergnügen an schrecklichen und tragischen Gegenständen an Kants Erhabenheits-Ästhetik an, die dem Negativen ebenfalls eine legitime Seite abzugewinnen vermag. Kant hatte im Erhabenheitserlebnis gegenüber furchtbaren Naturgewalten ein Moment der Selbststeigerung desjenigen ausgemacht, der – selbst ungefährdet – das Wirken übermächtiger Zerstörungskräfte beobachtet.<sup>2</sup>

Noch unverhohlener offenbarte der römische Epikureer Lukrez im Stile eines frühmodernen Outings seine Freude, die er empfand, als er vom sicheren Ufer aus das Schauspiel einer blutigen Seeschlacht verfolgte.<sup>3</sup> Ein englischer Pilot der alliierten Streitkräfte verglich den Anblick von Bagdad beim ersten Luftangriff des Golfkrieges mit einem »Tannenbaum«; Staunen stand in seinem Gesicht geschrieben. Das Schreckliche ist in beiden Fällen aufgrund der Distanz von Beobachter und Geschehen entschärft, gewissermaßen »unwirklich« gemacht. Eine Voraussetzung der Unterhaltungsangst ist, daß beim Zuschauer keine Gefahr für Leib und Leben besteht, er sich aber eine Gefährdung intensiv vorstellen kann. Da eine reale Bedrohung entfällt, ist auch der Handlungszwang unterbrochen. So kann man sich ganz auf die *Erlebnisseite der Angst* konzentrieren, die man gleichsam doppelt erlebt: als Angst gegenüber einer entfernt liegenden oder vorgestellten Bedrohung und als eine Erfahrung, wie man sich selbst als Ängstlicher fühlt. Das Nähe-Distanz-Spiel der Unterhaltungsangst ist daher besonders gut für *Mutproben* geeignet. Unter möglichst realistischen Simulationsbedingungen kann man testen, ob man bei extremen Belastungen den zu erwartenden Gefühlsansturm übersteht. Die Frage bei Horrorfilmen ist daher nicht, ob einer schreckliche Ereignisse erträgt, sondern: Erträgt er den Ekel, erträgt er die Angst? Dies setzt ein *reflexives Verhältnis zu den eigenen Gefühlen* voraus.

## 3. ICH BIN DOCH KEIN LAUI

Auf die Frage, ob ihm harte Szenen in Horrorfilmen etwas ausmachen, antwortete Harald, ein 14-jähriger Horrorfan: *Harald*: »Kommt drauf an. So einer von den letzten, den ich gesehen hab', ›Parasitenmörder‹ oder so ähnlich hieß der, der war abscheulich. Da mußte ich allen Mumm zusammennehmen, sonst gibt's weiche Knie.« (Frage:) »Und das Gefühl, also jetzt Angst zu haben, daß einem der Film eben was ausmacht, das zeigt man nicht so vor den anderen, oder?« *Harald*: »Ja vielleicht, aber ich will auch sehen, was ich aushalten kann; (...) irgendwie bis zur Schmerzgrenze.«

Der 16-jährige Erich, schon etwas mutiger als Harald, berichtet aus seiner Videoclique: *Erich*: »Also, da ist so'n Typ dabei, also so'n richtiges Muttersöhnchen, wenn da so Szenen

kommen, wo einer die Augen rausgeputzt bekommt, dann ist der immer ganz fertig. Der hat dann schon so rumgeschrien und sich richtig abgekreischt vor lauter Angst.« (Frage:) »Und dir passiert so was nicht?« *Erich*: »Ne, bin doch kein Laui.«<sup>4</sup>

Warum setzen sich Jugendliche freiwillig solchen Extremerfahrungen aus? Wenig plausibel ist die Annahme, daß sich Horrorkonsumenten zum Gewalttäter oder Serienmörder ausbilden lassen wollen. Horrorfans sind weder an Aggressionssteigerung noch an Triebreduktion interessiert, sondern in erster Linie an Erlebniswerten, um ihre eigenen emotionalen Befindlichkeiten und Stimmungen zu regulieren. Es geht dabei, das klingt in den zitierten Äußerungen an, nicht um Angstmache, sondern eher um Angstbewährung.

Im folgenden werde ich anhand der Ergebnisse eines von uns durchgeführten Rezeptionsexperimentes versuchen, zwei Thesen zu belegen:

*These 1:* Angsterzeugung unter Bedingungen der Unterhaltung ist kein Selbstzweck, sondern ein funktionales Vergnügen, sei es, um sich in Grenzerfahrungen zu testen, sei es, um der Gewißheit willen, dem Angstmachenden notfalls zu widerstehen.

Das Bewährungsmotiv macht es notwendig, zunächst Angst zu mobilisieren, um das Standhalten genießen und schließlich die Angst besiegen zu können.

*These 2:* Gewalt- und Horrordarstellungen in den audiovisuellen Medien erreichen vor allem dann einen hohen Erlebniswert, wenn das Publikum die Gefährdungen und Leiden der Opfer empathetisch nachvollziehen kann.

Das klingt überraschend, da landläufig angenommen wird, die komfortablere Täterrolle würde alle Identifikationsprozesse binden. Wie Untersuchungen jedoch gezeigt haben, sind die intensivsten Gefühlsreaktionen, die sich eingefleischte Horrorfans erklärtermaßen wünschen, bei den Opferszenen angesiedelt. Schließlich macht auch das Bewährungsmotiv nur Sinn, wenn der Zuschauer am eigenen Körper erprobt, was dem Opfer widerfährt.

#### 4. WIE FUNKTIONIERT DER MEDIENHORROR?

##### ERGEBNISSE EINES REZEPTIONSEXPERIMENTS

Die Spielfilmausschnitte, die wir bei dem Rezeptionsexperiment verwendet haben, stammten aus »Marathon-Mann« und »Tanz der Teufel 2«, einem zuweilen parodistischen Remake auf den von der Bundesprüfstelle indizierten »Tanz der Teufel 1«.

Der Versuchsaufbau läßt sich nach den vier Meßzeitpunkten (t1 bis t4) schematisch folgendermaßen skizzieren:

t1 (vor der Filmvorführung): Schriftliche Befragung mit prärezeptivem Ängstlichkeitstest;  
t2 (begleitend zur Filmvorführung): Physiologische Messungen (Puls und Hautwiderstand), Erfassung des nonverbalen, gestischen Ausdrucksverhaltens, Bewertung der Filme über ein semantisches Differential;

t3 (nach der Filmvorführung): Postrezeptiver Ängstlichkeitstest (analog zu t1);

t4 (nach der Filmvorführung): Retrospektives offenes Gespräch.

An dem umfangreichen Testprogramm nahmen insgesamt 81 Personen (38 Frauen, 43 Männer) in vier Versuchsgruppen teil. Je die Hälfte von ihnen war unter und über 25 Jahre alt. Die Altersgrenzen lagen bei 18 und 75 Jahren. Jüngere Versuchspersonen zu rekrutieren verbot sich aus ethischen Gründen. Bei der Auswahl der Versuchspersonen haben wir darauf geachtet, daß keine reine Studentenstichprobe (wie häufig üblich) zustande kam, wenn auch bei Laborexperimenten eine Repräsentativität weder möglich noch nötig ist. Immerhin kamen rd. 40 v. H. der Personen nicht aus dem universitären Bereich.

#### 4.1 Empathetische Reaktionen im gestischen Ausdrucksverhalten

Empathetische Reaktionen im gestischen Ausdrucksverhalten der Probanden traten vor allem bei der Zahnarztzene im »Marathon-Mann« auf. Immer dann, wenn der diabolische Zahnarzt (Sir Lawrence Olivier) den Patienten Dustin Hoffmann mit Bohrer und Meißel quälte, nahmen die motorischen Reaktionen insbesondere im Mundbereich zu: z. B. Zähneknirschen, Kaubewegungen, Bewegungen der Zunge über die Zähne, Verdecken des Mundes mit der Hand. Die Versuchspersonen fühlten offenbar mit dem sympathischen »Patienten« mit. Die empathetischen Reaktionen wurden begünstigt, weil die Szene aufgrund ihres Alltagscharakters besonders gut nachvollziehbar war und die Probanden vor dem Bildschirm eine ähnliche Position einnahmen wie der Held auf dem berüchtigten Zahnarztstuhl.

Beim »Tanz der Teufel 2« war bei den insgesamt zahlreichen gestischen Bewegungen kein einfaches Muster zu erkennen. Die Geschwindigkeit, mit der in der Spirale des Immer-Schlimmeren eine Horrorzene die andere jagte, war so enorm, daß kaum Zeit für das Ausleben der empathetischen Empfindungen blieb. Entweder wird der Schrecken nicht ernst genommen oder aversiv beantwortet. In beiden Fällen führt dies zu einem negativen Urteil und unter Bedingungen des Fernseh-/Videoalltags sicherlich zum Umschalten oder Abschalten des Gerätes.

#### 4.2 Der alltägliche Schrecken

Physiologische Erregung haben wir anhand der sogenannten elektrodermalen Aktivität mit Hilfe einer Art Lügendetektor parallel zur Filmvorführung ermittelt. Wir waren uns nicht sicher, ob die Probanden der Versuchung zu flunkern widerstehen und wahrheitsgemäß über ihre Empfindungen beim Filmerleben Auskunft geben würden. Bei der Auswertung der Erregungsverläufe (neben Spielfilmen waren auch dokumentarische Horrorsequenzen einbezogen) zeigte sich eine ausgeprägte empathetische Grundtendenz, die dann, wenn sie sich mit Alltagsängsten verband, am deutlichsten in Erscheinung trat.

Unter den sechs 10-Sekunden-Einheiten (insgesamt waren es 181) mit der höchsten Erregungssteigerung ist der »Marathon-Mann« viermal vertreten: als der Haken den Zahnerv berührt, als sich das Opfer vor Beginn der zweiten »Behandlung« heftig wehrt und in den zwei aufeinanderfolgenden Sequenzen der eigentlichen Bohrszene.

Bei den nachträglich geführten Gesprächen erinnerten sich die Versuchspersonen an die Zahnbohrerszenen am stärksten und empfanden sie zugleich als besonders abstoßend. Viele stellten Bezüge zu ihren eigenen Lebenserfahrungen im Umfeld von Zahnarztbesuchen her. Typische Äußerungen waren z. B.: »Beim Zahnarzt war ich auch schon mal«; »Ja, Zahnarzt, das ist so eine Sache, das verbindet jeder, deshalb ist der Schmerz auch so nachempfindbar«; »Beim Marathon-Mann mit dem Zahnarzt, das ist bei jedem so, generell Zahnarzt, ich nehme an, da geht keiner gerne hin«. Die Szene löste offensichtlich eine empathetische Qual bei den Zuschauern aus, die die Erinnerung und verbalsprachliche Bearbeitung stimulierte.

Wie zum Ausgleich des vermittelten Stresses bot der »Marathon-Mann« auch die wirksamste Beruhigungspille. Der stärkste Erregungsabfall bei allen gezeigten Filmen wurde in dem Moment erreicht, als der »Arzt« zur Schmerzlinderung Nelkenöl verabreichte. Fast möchte man sagen: ohne Streß keine Freude, ohne Horror keine Befriedigung darüber, daß der Schrecken nachläßt. Dies zu beweisen bedürfte freilich weitergehender Untersuchungen.

### 4.3 *Der beschleunigte Schrecken*

Im Kontrast zur Eindeutigkeit und Einfachheit der Bezugnahme auf lebensweltliche Zahnarztverfahren bietet der »Tanz der Teufel 2« keinen vergleichbar prägnanten Deutungsanker. Erschwerend für einen realitätsbezogenen Rezeptionsstil kommt hinzu, daß die Betrachter aufgrund der extremen Beschleunigung des Schreckens einzelne Inhalte vom Rest des Geschehens kaum noch abheben, geschweige denn zu eigenen Erfahrungen in Beziehung setzen können. Die Probanden achteten daher notgedrungen mehr auf formale Effekte, deren Feuerwerk sie in einen Zustand permanenter Überraschung versetzte.

Einzelne Szenen wurden nur dann erinnert, wenn in ihnen extreme körperliche Verletzungen stattfanden. Typische der insgesamt spärlichen Antworten auf die Frage nach der am besten erinnerten Szene lauteten: »Wie er sich die Hand absägt«, »Mit dieser Zerstückelung mit dieser elektrischen Säge und wie er sich dieses Messer in die Hand hinein gejagt hat und so weiter«, »Wie er sich selbst in die Hand Reinhackt«, »Das mit dem ›Kopf ab«.

Offensichtlich haben innerhalb einer phantasmagorischen Geschwindigkeitsästhetik nur empathisch sehr intensive Szenen die Chance, im Netz der Erinnerungsfähigkeit hängen zu bleiben. Hier deutet sich eine Erklärung dafür an, warum Mediengeschwindigkeit und exzessive Gewaltdarstellungen häufig assoziiert sind. Nur der gesteigerte Schrecken bietet in einem solchen ästhetischen Umfeld noch eine Möglichkeit, einen Rest Beharrungsvermögen zu bewahren, der kognitiv nachvollzogen werden kann.

### 4.4 *Vom Lustigen zum Lächerlichen zur Langeweile*

Überraschenderweise ziehen Szenen mit vielen und schlimmsten Gewaltdarstellungen im »Tanz der Teufel« Lacher nach sich. Hier findet eine positive Umdeutung des Schrecklichen ins Komische statt: »Ach lustig, ich fand die tanzenden Teufel erheiternd«, »Eher lustig als widerlich, die Ideen alleine schon«, »Über den dämlichen Horrorfilm habe ich lachen müssen, das mit der komischen Hand, wo er sich selber die Teller aufs Hirn schlägt und so«, »Die lustigste Szene, das war die mit dieser Leiche, die aus der Erde rauskam, dieser Schwachsinn, völliger Griff in den Klo«, »Wie er sich immer selbst mit den Tellern auf den Kopf gehauen hat, war schon sehr lächerlich«, »Ob das so arg Horror ist? – kam mir eher ein bißchen komisch vor«.

In der letzten Äußerung hat die Versuchsperson einen generellen Befund pointiert. Der Rezeptionsstil ist bei der Horrorgroteske »Tanz der Teufel 2« völlig anders als bei realistischen Gewaltdarstellungen. Angst schlägt im phantastischen Genre des Horrorfilms leicht in Belustigung um, nicht aus pervertierter Schadenfreude, sondern aufgrund des Eindrucks einer surreal verzerrten, buchstäblich auf dem Kopf stehenden Weltsicht. Allerdings besteht die Gefahr, bei gravierenden Glaubwürdigkeitsverlusten ins Lächerliche abzudriften und den vorgängigen Unterhaltungsgewinn einzubüßen: »Das war alles Tricktechnik, mit dem Kopf an und so, das finde ich albern, doof«; »Diese Gesamtsituation find' ich völlig unrealistisch«; »Das mit den tanzenden Hexen ist an den Haaren herbeigezogen, wenn die da ihre Köpfe verlieren und in irgendwelche Hände reinbeißen, das ist kalter Kaffee«; »Nur noch Quatsch«.

Ein Proband formulierte sogar eine verallgemeinerte Kritik an unrealistischen Horrorfilmen, die nur geringe Erlebniswerte versprechen: »Horrorfilme mag ich nur, wenn sie nicht so unrealistisch sind. Wenn sie unrealistisch werden, also übertrieben, dann mag ich sie nicht.« Unrealistisch darf ein Horrorfilm also nicht sein, aber auch nicht identisch mit den

realen Ängsten. »Tanz der Teufel« tendiert zum einen, »Marathon-Mann« zum anderen Extrem. Beide lösten gleichermaßen unangenehme Empfindungen aus, wie der folgende Bewertungsvergleich belegt.

#### 4.5 Bewertungsprofile im Vergleich

Nach jedem Film waren die Versuchspersonen aufgefordert, ihre Eindrücke vom gerade Gesehenen in einem semantischen Differential zu notieren, in dem entgegengesetzte Begriffspaare vorgegeben waren. Die Ergebnisse sind in Tabelle 1 enthalten.

Die beiden Filme wurden in etwa gleich als unangenehm, brutal und außergewöhnlich bewertet. Dies überrascht insofern, als die gezeigten Brutalitäten nach herkömmlichen Kriterien beim »Tanz der Teufel« wesentlich abstoßender sind. Offensichtlich haben die getesteten Zuschauer eine andere Beurteilungsgrundlage für die Bewertung von Brutalität, als dies nach rein quantitativen Gesichtspunkten, z. B. nach der Anzahl oder nach der Qualität und Intensität der Gewaltakte, zu erwarten wäre.

Deutliche Unterschiede finden wir vor allem im Hinblick auf die Beurteilung der Glaubwürdigkeit der beiden Filme. Die Probanden stuften den »Tanz der Teufel« als völlig unglaubhaft und unrealistisch ein. Hier dürfte der Hauptgrund dafür zu sehen sein, daß die Empfindung der Brutalität weit hinter dem zurückblieb, was unter realistischen Darstellungsbedingungen wahrscheinlich eingetreten wäre.

Der phantastische Charakter der Darstellung beim »Tanz der Teufel« erleichtert einerseits die Umwertung hyperrealer Gewalt in Komik; andererseits wird das Interesse an den Darstellungsinhalten ebenso beeinträchtigt wie der Spannungsgehalt bei der Unterhaltungsvermittlung. Auf diesen Bewertungsdimensionen ist der »Marathon-Mann« eindeutig überlegen.

Interessant ist überdies folgendes: Die Versuchspersonen haben den »Marathon-Mann« als angsterregend und zugleich als spannend erlebt. Wir sehen dies als einen Hinweis darauf, daß Spannung in der Unterhaltung tatsächlich einer gewissen Angst-Dosis bedarf.

#### 4.6 Psychologische Korrelate des Horrorkonsums

Um der Funktionsweise des Medienhorror auf die Spur zu kommen, haben wir eine Reihe psychologischer Tests durchgeführt. Die Versuchspersonen sollten aus einer

Filmbewertung »Marathon-Mann« und »Tanz der Teufel 2«		Tabelle 1	
Mittelwerte aller Befragten, Skala +3 bis -3, sortiert nach Bewertungsdifferenzen			
N = 81	»Marathon-Mann«	»Tanz der Teufel 2«	Diff.
(+) angenehm – unangenehm (-)	- 1.90	- 1.93	0.03
(+) brutal – zärtlich (-)	+ 2.07	+ 2.28	0.21
(+) alltäglich – außergewöhnlich (-)	- 1.81	- 2.22	0.41
(+) beruhigend – beunruhigend (-)	- 1.96	- 1.26	0.70
(+) ekelhaft – nicht ekelhaft (-)	+ 0.88	+ 1.75	0.87
(+) faszinierend – abstoßend (-)	- 0.73	- 1.91	1.18
(+) spannend – langweilig (-)	+ 1.44	- 0.30	1.74
(+) komisch – tragisch (-)	- 1.35	+ 0.47	1.82
(+) angsterregend – abstumpfend (-)	+ 1.28	- 0.67	1.95
(+) interessant – uninteressant (-)	+ 0.62	- 1.88	2.50
(+) realistisch – unrealistisch (-)	- 0.04	- 2.88	2.84
(+) intelligent – dumm (-)	+ 0.60	- 2.49	3.09
(+) glaubwürdig – unglaubwürdig (-)	+ 0.32	- 2.80	3.12

Signifikante Zusammenhänge zwischen den psychologischen Merkmalen  
(Korrelationskoeffizienten)

Tabelle 2

Angst (ANGST), Internale Kontrollenerwartung im politischen Bereich (IEKP), internale Kontrollenerwartung im lebensweltlichen Bereich (IEKZ), Erlebnissuche (SST = Thrill/Risiko; SSE = Erfahrungserweiterung; SSD = Enthemmung; SSB = Langeweile), negatives Weltbild in den Nachrichten (MNNEG), Interesse an Katastrophenmeldungen (MNKAT).

	ANGST	Int. Kontroll.		Erlebnissuche				Mediennegativität	
		IEKP	IEKZ	SST	SSE	SSD	SSB	MNNEG	MNKAT
ANGST	xxx	-.25	-.24		+.27	+.21		+.20	+.25
IEKP	-.25	xxx							-.19
IEKZ	-.24		xxx	+.24				-.27	
SST			+.24	xxx	+.37				
SSE	+.27			+.37	xxx	+.33	-.24		
SSD	+.21				+.33	xxx			
SSB				-.24			xxx		
MNNEG	+.20		-.27					xxx	
MNKAT	+.25	-.19							xxx

umfangreichen Item-Batterie die jeweils auf sie zutreffenden Antwortalternativen auswählen (Forced-Choice-Verfahren).

Angst haben wir mit dem State-Trait-Test (STAI) dreifach gemessen. Zunächst wurde die generelle Angsttendenz, dann vor und nach der Filmvorführung jeweils die augenblickliche Ängstlichkeit erfaßt.

Das psychologische Konstrukt »Locus of Control« von J. B. Rotter unterscheidet zwischen internaler und externaler Kontrollenerwartung. Rotter postuliert, daß Personen eine generalisierte Kontrollenerwartung darüber entwickeln, inwieweit sie selbst die Ereignisse in ihrem Leben bestimmen können (internale Kontrollenerwartung) und inwieweit die Ereignisse in ihrem Leben von außen, d. h. von äußeren Mächten oder unberechenbaren Zufallsfaktoren, abhängig sind (externale Kontrollenerwartung). Diesen Test haben wir in reduzierter Form nach der deutschen Fassung von Rost-Schaude, Kumpf und Frey für die Bereiche Politik (IEKP) und persönliches Schicksal (IEKZ) eingesetzt.<sup>5</sup>

Die von uns erhobene Tendenz zur Erlebnissuche entspricht Zuckermans Konzept des »Sensation-Seeking«, das in vier Unterdimensionen gegliedert ist: 1. SST Thrill/Risiko (»thrill and adventure seeking«); 2. SSE Erfahrungserweiterung (»experience seeking«); 3. SSD Enthemmung (»disinhibition«); 4. SSB Neigung zur Langeweile (»boredom susceptibility«).<sup>6</sup>

Schließlich haben wir nach der Haltung zu zwei Aspekten von Mediennegativität gefragt: 1. TVNEG: Antwortalternative, daß negative Nachrichten im Fernsehen der Realität entsprechen; 2. KATINT: Antwortalternative einer besonders starken Aufmerksamkeit für Meldungen über Naturkatastrophen und Unglücksfälle (vgl. Tabelle 2).

*Zusammenhänge zwischen verschiedenen Komponenten der Erlebnissuche:* Von den vier Unterdimensionen der Erlebnissuche korreliert »Thrill/Risiko« und »Erfahrungserweiterung« am höchsten. Die Vermutung liegt nahe, daß das Sensations-Motiv in vielen Fällen mit dem Bestreben einhergeht, den eigenen Erfahrungshorizont zu erweitern. Zumindest schließt ein emotionsbetontes Motiv kognitive Zusatzfunktionen nicht aus. So ist auch das Streben nach enthemmenden Hilfsmitteln durchaus mit Erfahrungserweiterung vereinbar.

Überraschend ist der negative Zusammenhang, der zwischen »Langeweile« und »Erfahrungserweiterung« besteht. Diese beiden Antriebskräfte schließen sich tendenziell aus.

*Angst, Kontrollerwartung und Erlebnissuche:* Ängstlichkeit ist mit externaler Kontrollerwartung im politischen und im lebensweltlichen Bereich gekoppelt. Deshalb sind Menschen, die sich besonders abhängig von äußeren Mächten und unberechenbaren Zufallsfaktoren sehen, ängstlicher als solche Menschen, die die Meinung besitzen, ihr Leben in hohem Maße selbst bestimmen zu können. Überraschenderweise ist Ängstlichkeit in der Stichprobe auch mit Erlebnissuche gepaart. Die Ängstlichen streben danach, Erfahrungen zu vermehren und innere Hemmungen zu überwinden. Dabei nehmen sie vorübergehend Risiken in Kauf, die ihre Angst noch verstärken könnten. Erlebnissuche selbst setzt ein Mindestmaß an internaler Kontrollerwartung (positive Korrelation) voraus. Da sich externe und internale Kontrollerwartung logisch ausschließen, drängt sich eine Interpretation im Sinne dynamischer Transaktionen auf. Externale Kontrollerwartung produziert Angst und umgekehrt. Die Ausprägung einer eigenständigen Motivationsgrundlage für Erfahrungserweiterung dient wohl dazu, eine Spirale von Ohnmacht und Angst zu vermeiden. Denn in dem Maße, in dem jemand bei der Erfahrungssuche Risiken übernimmt und Gefährdungen übersteht, erhöht sich die internale Kontrollerwartung und mindert sich die Angst.

*Angst und Mediennegativität:* Die Ängstlichen sind zwar der Ansicht, die Welt der Fernsehnachrichten werde mit Recht von Negativmeldungen beherrscht, doch entwickeln sie gerade keine Neigung, den Katastrophenmeldungen, die sie erneut beunruhigen könnten, aus dem Weg zu gehen. Im Gegenteil, Ängstlichkeit und das Interesse an Katastrophenmeldungen sind positiv verknüpft.

#### 4.7 Angstmache oder Angstbewältigung?

Zu den oben aufgeführten Ergebnissen paßt es, daß auch der Konsum von Horrorfilmen mit Angst in Verbindung steht. Tabelle 3 zeigt Korrelationen der psychologischen Variablen mit Horrorkonsum sowie mit der Angstveränderung, die nach der Filmvorführung festgestellt wurde.

Der angstgeprägte Horrorkonsum ist am stärksten mit externaler Kontrollerwartung im lebensweltlichen Bereich und mit Erlebnissuche verknüpft. Dieser Befund ist konsistent zu den früher gefundenen Korrelationen zwischen Angst und Externalität sowie zwischen

Signifikante Korrelationen der psychologischen Variablen mit Horrorkonsum bzw. mit der Angstveränderung nach dem Anschauen der Horrorszene

Tabelle 3

	Horrorkonsum	Angstveränderung
Horrorkonsum	xxx	-.27
Angstveränderung	-.27	xxx
Angst	+.18	
IEKP		
IEKZ	-.29	
SST	+.23	
SSE	+.27	+.32
SSD	+.20	
SSB		
MNNEG		
MNKAT		

Angst und Erlebnissuche. Allerdings ist die Verbindung von Horrorkonsum und Externalität auf den Alltagsbereich beschränkt. Offensichtlich erfüllt die Vorliebe für das Horrorgenre eher lebensweltliche als politische Funktionen.

Allgemeiner Horrorkonsum und Angstveränderung nach der Filmrezeption sind deutlich negativ korreliert. D. h. wer viele Horrorfilme schaut, wird durch neue Schreckensszenen immer weniger erschreckt. Diesen Vorgang bezeichnet man gewöhnlich als »Abstumpfung«. Wenn diese Abstumpfung eine höhere Akzeptanz von Gewalt nach sich zieht, ist dies ein sozial schädlicher Vorgang. Wenn die Abstumpfung allerdings darin besteht, daß die ohnehin Überängstlichen zu weniger Angstreaktionen neigen, wäre damit ein eher wünschenswerter Effekt erzielt.

#### 4.8 Transaktionales Modell des Horrorkonsums

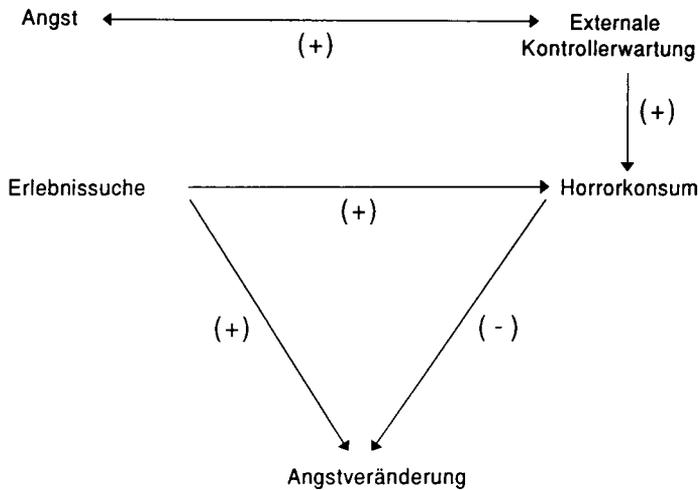
Die Befunde der Korrelationsanalyse lassen sich im wesentlichen durch multiple Regressionen bestätigen. Die auf ihre Erklärungskraft zu prüfenden psychologischen Merkmale haben wir um einige nach Groebel gemessene Erlebnissuche-Variablen erweitert. Groebel differenziert das »Sensation-Seeking«-Konzept von Zuckerman, indem er zwischen Erlebnissuche in der Realität und Erlebnissuche in den Medien systematisch unterscheidet.<sup>7</sup> Aus Groebels Test haben wir einige nach unserer Einschätzung aussagekräftige Items entnommen und durch drei eigene Items ergänzt. Ziel war es, ein Differenzmaß der alternativen Erlebnissuche zu entwickeln, das die generelle Erlebnissuche nach Zuckerman sinnvoll ergänzt (vgl. Tabelle 4).

*Erklärende Faktoren des Horrorkonsums:* Wie sich schon bei der Korrelationsanalyse angedeutet hat, erklärt die externale Kontrolliererwartung am besten den Horrorkonsum. Die Erlebnissuche-Dimensionen »Thrill/Risiko« und »Erfahrungserweiterung« sind hier ebenfalls gute Prädiktoren. Eine von sechs Differenzvariablen alternativer Erlebnissuche ist – immerhin an zweiter Stelle – erklärungskräftig für das Ausmaß, Horrorfilme anzuschauen. Je eher eine Person TV-Parties gegenüber Real-Parties vorzieht, desto höher liegt der Horrorkonsum. Dieses Ergebnis ist nicht ohne weiteres verständlich, gingen unsere Hypothesen doch gerade dahin, daß Horrorfans vor allem im Bereich negativer und gefährlicher Situationen deutlich zwischen Medium und Wirklichkeit unterscheiden. Wie die Ergebnisse jedoch zeigen, sind *Horrorfans generalisierte Erlebnissucher*, die den Horrorkonsum ebenso wie andere Betätigungen zwecks Gefühlsmanagement gebrauchen.

*Erklärung des Horrorkonsums und der postrezeptiven Angstveränderung durch psychologische Merkmale (multiple Regression, stepwise, sign. Beta-Werte in der Regressionsgleichung): Angst, Internale Kontrolliererwartung und Mediennegativität sowie durch Erlebnissuche und medial-reale Erlebnissuche-Differenzen*

Tabelle 4

		Beta
Abhängige Variable: Horrorkonsum	IEKZ	-.31
	FESTDIFF	-.30
	SST	+.26
	SSE	+.20
	MR = .54    MR <sup>2</sup> = .29	
Abhängige Variable: Angstveränderung	SSE	+.44
	Horrorkonsum	-.37
	MR = .49    MR <sup>2</sup> = .24	



Den Vorzug von TV-Parties gegenüber Real-Parties können wir uns vorläufig nur so erklären, daß er möglicherweise im Zusammenhang mit der Ängstlichkeit der Horrorkonsumenten steht. Die Vermeidung von Real-Parties könnte ein Indikator für soziale Angst sein. In diese Richtung weist auch das negative Vorzeichen bei der Korrelation von FESTDIFF und ANGST (-.16,  $p=.08$ ).

*Erklärende Faktoren der Angstveränderung:* Die postrezeptive Angstzunahme wird am besten von SSE vorausgesagt. Erfahrungserweiterung ist also keineswegs eine direkte Angstvermeidungsstrategie. Vielmehr erhöht vermutlich die aktive Erlebnissuche das Involvement bei der Rezeption und damit deren Effekte. Eine Angstzunahme wird negativ vom Umfang des Horrorkonsums beeinflusst und dieser wiederum positiv von SSE (SST hat einen nichtsignifikanten negativen Beta-Wert).

Zusammenfassend möchte ich das dynamische Beziehungsmuster des Horrorkonsums wie in Schaubild 1 modellieren. Wenn die Erlebnissuche zu einer problematischen Erhöhung des Angstniveaus führt, kann sie über den Umweg des Horrorkonsums einer unangemessenen Angststeigerung entgegenwirken. Dem Beziehungsdreieck von Erlebnissuche, Horrorkonsum und Angstveränderung, das wie ein Regelkreis zu funktionieren scheint, ist die Wechselwirkung von Angst und externaler Kontrollerwartung vorgeordnet. Vermutlich ist hier die eigentliche latente Motivgrundlage des Horrorkonsums angesiedelt, die dem Konsumenten selbst nicht unbedingt bewußt sein muß. Die gefundenen Beziehungen sprechen insgesamt dafür, daß in die Beziehung von Angst und Externalität der Horrorkonsum mäßigend eingreift. Diese Deutung der Ergebnisse stellt zum gegenwärtigen Zeitpunkt aus unserer Sicht ein plausibles Modell dar, das die Faszination des Schreckens zu einem guten Teil erklären kann und ihn als kultivierten Schrecken offenbart.

## 5. HORRORFAN-KARRIEREN

Die angstmoderierende Komponente im Transaktionsmodell des Horrorkonsums wird durch typische Horrorfan-Karrieren in gewisser Weise bestätigt. Die Erlebnisintensität der

Horrorfilme läßt, darin sind sich die Experten einig, mit der Zeit nach. Gewöhnung tritt ein, die frühere Grusel-Effekte vermindert. Nach dem Konsum von etwa 300 Horrorfilmen erinnert sich der 18jährige Patrick an seine Gefühle, als er zum ersten Mal einen Horrorfilm sah: »Mir gingen regelrecht die Gruseln aus, wie man so schön sagt. (...) Ja, aber das flaut dann irgendwie ab. Am Anfang, da bin ich regelrecht zusammengezuckt, aber jetzt nicht mehr.« Eric – 17 Jahre – meint ebenfalls mit einer Mischung aus Bedauern und Erleichterung: »Was so Filme bei mir auslösen, kann ich dir gerne sagen, meistens nur ein müdes Lächeln. (...) Wenn du 'ne Menge Filme gesehen hast, dann ist das mit der Spannung nicht mehr so toll. Man steht irgendwie auch über dem Ganzen.«<sup>8</sup>

Intensiver Horrorkonsum führt demnach dazu, daß die Unterhaltungsangst mit der Zeit unwiederbringlich an Intensität verliert. Damit verliert auch die Angstkonfrontation im Horrorfilm ihren Reiz. Der abgehärtete Ex-Fan mag sich damit trösten, daß die Gefahr, von unkontrollierten Ängsten überflutet zu werden, in Zukunft kaum noch besteht.

## 6. SCHLUSSFOLGERUNGEN

Eindämmen oder kultivieren? – könnte man im Hinblick auf den grassierenden Medienhorror fragen. Sicherlich sind dies keine einander ausschließenden Strategien. Ich werde abschließend versuchen, auf der Basis unserer Erkenntnisse einige Schlußfolgerungen für den Jugendschutz bewußt pointiert zu formulieren, um Diskussionsprozesse anzuregen.

1. Viele Indizien sprechen dafür, daß nicht die Beziehung Medien–Aggression, sondern die Beziehung Medien–Angst für das jugendliche Publikum von größter Wichtigkeit ist. Jugendschutz sollte daher stärker auf die Angstaspekte des Medienkonsums eingehen. Da die symbolische Konfrontation mit Angst eine kulturpolitische Notwendigkeit darstellt, kann sich Jugendschutzpolitik nicht darin erschöpfen, Horror- und Gewaltszenarien rein quantitativ zu beschränken oder gar verbieten zu wollen. Entscheidend für die Medienwirkungen ist nicht der Umfang bestimmter Medieninhalte, sondern die Qualität der Mediennutzung, d. h. die Art und Weise, wie die Zuschauer die Horror- und Gewaltdarstellungen verarbeiten. So ist es durchaus wünschenswert, wenn das Fernsehen z. B. Opferbilder hungernder Menschen aus Somalia zeigt, um die Spendenbereitschaft zu steigern.

2. Versuche, Horrorfilme zu »entschärfen«, indem man brutale Gewaltszenen herauschneidet, haben einen Bumerang-Effekt, denn dadurch wird die Phantasie der Zuschauer nachhaltig gerade auf das gelenkt, dessen Wirksamkeit aus Gründen des Jugend- und Erwachsenenschutzes unterbrochen werden sollte. Die Auffassung, die Entschärfung von Gewaltszenen – also der Verzicht auf brutale Details – mindere die aggressive Wirkung, ließ sich durch wissenschaftliche Untersuchungen bisher nicht bestätigen. Im Gegenteil, empirische Befunde sprechen dafür, daß detailliert dargestellte Brutalität die Aggressionsbereitschaft hemmen kann. Zu diesem Ergebnis kommt auch Brosius in bezug auf Horrorvideos.<sup>9</sup> Bei realistischen Gewaltschilderungen ist die Wahrscheinlichkeit einer verminderten Gewaltlegitimation größer als bei irrealen oder nur angedeuteten Formen der Gewalt. Wie Experimente von Tannenbaum zeigen, erhöhen geschnittene Filmversionen, aus denen man die brutalen Details entfernt hatte, die Erregung und postrezeptive Aggressionsbereitschaft der zuschauenden Versuchspersonen stärker als der ungeschnittene Ursprungsfilm.<sup>10</sup> Er erklärt dies mit dem Auffüllverhalten der Rezipienten, die die ausgelassenen Stellen erschließen konnten und sich dabei mehr erregten, als es beim Anschauen dieser Stellen der Fall gewesen wäre.

3. In Anbetracht der Zunahme realer Gewalt in der Gesellschaft ist ein offener, diskriminierungsfreier Mediendialog dringender erforderlich denn je. Die Versprachlichung des Medienhorror ist die Voraussetzung dafür, daß sich Gefahrenpotentiale in der Gesellschaft nicht ungehindert entfalten können, sondern sich die Bedingungen für einen reflektierten Umgang mit der Unterhaltungsangst verbessern. Eine Kriminalisierung von jugendlichen Horrorfans ist weder notwendig noch sinnvoll. Im Gegenteil, *Achtungskampagnen sind kontraproduktiv*, da sie Gesprächsmöglichkeiten zwischen den Generationen abschneiden und von den eigentlichen Ursachen der Gewaltbereitschaft ablenken. Gewaltbereite Jugendliche sind nicht das Resultat der Medien, sondern gewalterzeugender Umstände, für die die Medien nur den »Sündenbock« spielen und spielen müssen.

4. In der Debatte über Gewalt in den Medien ist eine Verschiebung von der Täter- auf die Opferperspektive notwendig. Unsere eigenen Forschungen haben ergeben, daß für das empathetische Empfinden der Zuschauer in erster Linie die Opferseite ausschlaggebend ist. Empathie ist eine vermutlich angeborene Fähigkeit, die Gefühle des anderen am eigenen Körper zu erleben. Der andere ist buchstäblich Teil meiner Organempfindungen, die mir Anlaß zu innigsten Erlebnissen geben.<sup>11</sup> Stammesgeschichtlich betrachtet hat Empathie die Bedingungen zu überleben insofern verbessert, als sie zu Gruppenerlebnissen, sozialer Bindung und ganz allgemein zu ethischem Verhalten befähigt. Mit Hilfe der Empathie können wir ästhetisch und ethisch über die Grenzen unseres Egos blicken. Zugespitzt könnte man also sagen: Die Opferdarstellungen in Horrorfilmen üben in empathetische Verhaltensweisen ein und erfüllen darum potentiell eine ethische Funktion. Dies ist freilich kein sozialtechnologischer Automatismus mit Erfolgsgarantie, aber doch eine Chance, die zu ergreifen die eigentliche Herausforderung für Medienpädagogik und Jugendschutz darstellt.<sup>12</sup>

#### ANMERKUNGEN

Die Untersuchungen wurden im Rahmen des von der Deutschen Forschungsgemeinschaft geförderten Projektes »Medien, Simulation und Wirklichkeit«, das unter der Ägide von Prof. Dr. Jochen Hörisch (Universität Mannheim) steht, von Dr. Jürgen Grimm verantwortlich bearbeitet und geleitet.

- 1 Friedrich Schiller: Über den Grund des Vergnügens an tragischen Gegenständen. In: »Neue Thalia«, Januar 1792; Friedrich Schiller: Über tragische Kunst. In: »Neue Thalia«, März 1792.
- 2 vgl. Immanuel Kant: Kritik der Urteilskraft. In: Immanuel Kant: Werke. Bd. 10. Frankfurt/Main 1978.
- 3 Lukrez: De rerum natura. 2. Buch.
- 4 Waldemar Vogelgesang: Jugendliche Video-Cliquen. Action- und Horrorvideos als Kristallisationspunkte einer neuen Fankultur. Opladen 1991, S. 219.
- 5 J. B. Rotter bzw. Rost-Schaude, Kumpf und Frey; vgl. ZUMA – Skalenhandbuch, Teil 2, D1. Mannheim o. J.
- 6 vgl. Marvin Zuckerman: Sensation seeking. Beyond the optimal level of arousal. Hillsdale, N.Y. 1979.
- 7 vgl. Jo Groebel: RTR-Skala (Reizsuchtendenz in der Realität und in den Medien). 1989 (handschriftliche Testdokumentation).
- 8 vgl. Waldemar Vogelgesang: a. a. O., S. 208, S. 222.
- 9 vgl. Hans-Bernd Brosius: Auswirkungen der Rezeption von Horror-Videos auf die Legitimation von aggressiven Handlungen. In: »Rundfunk und Fernsehen«, Jg. 1987/Heft 1, S. 71–91.
- 10 vgl. Percy H. Tannenbaum: Entertainment as vicarious emotional experience. In: Percy H. Tannenbaum (Hrsg.): The entertainment function of television. Hillsdale, N.Y. 1980, S. 107–132.
- 11 vgl. Theodor Lipps: Ästhetische Einfühlung. In: »Zeitschrift für Psychologie«, Jg. 1899, S. 415–450; Dolf Zillmann: Empathy: Affect from bearing witness to the emotions of others. In: Jennings Bryant / Dolf Zillmann (Hrsg.): Responding to the screen. Hillsdale, N.Y. 1991.
- 12 Ich habe mich in drei weiteren Aufsätzen mit dem hier behandelten Thema beschäftigt. Vgl. Jürgen Grimm: Die Faszination des Schreckens. Warum Horrorfilme so attraktiv sind. In: »Film & Fakten«, Jg. 1992/Nr. 18, S. 2–5; Jürgen Grimm: Jenseits von Angstlust – Grenzerfahrungen der Unterhaltung. In: »Bertelsmann Briefe«, Heft 128/Okttober 1992, S. 58–62; Jürgen Grimm: Die Lust an der Angst. Schockerlebnisse in der Mediengesellschaft. In: »Medien praktisch«, Jg. 1993/Heft 1, S. 22–27.