

# »Es war so schaurig schön!«

## STUDENTINNEN ÜBER VERGANGENE ERLEBNISSE VON SPANNUNGSLUST BEIM FERNSEHEN

Sabrina Unterstell/Amelie Müller

**In einer internationalen Studie beschrieben 631 StudentInnen Thrill-Erlebnisse beim Fernsehen aus ihrer Kindheit. Die Ergebnisse zeigen, welche Gestaltungsmittel dazu beitragen, dass Spannung lustvoll erlebt wird.**

Ängstigende Fernseherlebnisse können lang anhaltende Folgen haben, zu Alpträumen führen oder dazu, dass Menschen aufgrund der filmischen Eindrücke über Jahre hinweg ihr Verhalten ändern (s. Unterstell & Müller zu Angst in dieser Ausgabe). Umgekehrt aber können Menschen daran wachsen, Momente der Angst durchzustehen und zu überwinden. Zuweilen suchen sie sogar bewusst nach der Konfrontation mit eigenen Ängsten oder zumindest nach Momenten der Anspannung und haben Spaß am Ausloten eigener Grenzen: Thrill bzw. Spannungslust kommt ins Spiel. Viele Fernsehformate, vor allem im Erwachsenenbereich, basieren darauf, Spannung zu erzeugen, und auch für Kinder ist Spannung ein zentrales Motiv für die Nutzung von Unterhaltungsmedien (Hennighausen & Schwab, 2013). Wie aber kann man Kindern ein spannendes Fernseherlebnis bieten, ohne sie zu ängstigen? Um herauszufinden, was positiv erlebte Spannungsmomente kennzeichnet, wurden Beschreibungen von Thrill-Erlebnissen beim Fernsehen untersucht und mit Beschreibungen von Angst-erlebnissen verglichen. Das IZI hat dazu in Zusammenarbeit mit PartnerInnen aus 8 Ländern<sup>1</sup> eine Studie zu Erinnerungen an Angst- und Thrill-Erlebnisse beim Fernsehen durchgeführt.<sup>2</sup> 631 StudentInnen<sup>3</sup> wurden per Fragebogen zwischen April 2013 und Januar

2014 befragt. Sie zeichneten ein Bild zu einem ängstigenden Fernseherlebnis in ihrer Kindheit, erklärten, was genau ihnen Angst gemacht hat, und beschrieben ihr Erleben während und nach der Rezeption. Anschließend wurden sie gebeten, ein Thrill-Erlebnis, d. h. ein Fernseherlebnis, bei dem sie die Angst lustvoll empfunden haben, zu zeichnen und zu beschreiben. Die Bilder und Aussagen wurden in Kombination mit einer Analyse der konkreten Sendungs- und Filmsequenzen ausgewertet.

### ANGST UND THRILL – WO LIEGT DER UNTERSCHIED?

Angst entsteht in einer als gefährlich bewerteten Situation und hat den Sinn, körperliche Funktionen zu aktivieren, um unsere Grenzen (d. h. uns und unsere Ziele und Grundbedürfnisse) zu schützen (s. Glasenapp, 2013, S. 134 f. und Glasenapp in dieser Ausgabe). Wenn allerdings eine Situation als gefährlich bewertet wird, wir aber dennoch darauf vertrauen, dass unsere Grenzen nicht verletzt werden (Balint, 2013, S. 20), entsteht Thrill als eine »Form des Angstgefühls, das nicht wirklich betroffen macht, sondern im Bewusstsein eines positiven Ausgangs der Situation genossen werden kann« (Peterson, 1996, S. 85).

Eigentlich ist Fernsehen demnach wie geschaffen, um Thrill zu erleben, denn die TV-Inhalte stellen keine reale Gefahr für die ZuschauerInnen dar. Das gilt aber nur für körperliche Verletzungen, denn seelische Verletzungen entstehen nicht nur, wenn man selbst Opfer des Geschehens ist, sondern

auch, wenn man Zeuge wird (Reddemann & Dehner-Rau, 2008). Welche Emotionen die einzelnen ZuschauerInnen schließlich beim Fernsehen empfinden, hängt davon ab, wie viel Distanz sie zum Geschehen auf dem Bildschirm aufbauen können, und das ist individuell sehr unterschiedlich.<sup>4</sup>

An den Beschreibungen der Befragten zeigt sich, dass einige eher Lust dabei empfinden und neugierig darauf sind, etwas Grausiges zu sehen, mit den eigenen Gefühlen an Grenzen zu gehen, und auch weniger Empathie für die Opferrolle erleben, ja teilweise sogar etwas Faszinierendes in der Machtposition der bösen Figuren sehen. Sie können sich vom Mediengeschehen besser abgrenzen und Thrill in dem Bewusstsein erleben, dass der filmische Inhalt keinen Einfluss auf die Realität hat.

Andere hingegen können kaum Distanz zum Bildschirmgeschehen aufbauen, leiden mit allen Figuren, denen etwas Schlimmes zustößt, extrem mit und ihre seelischen Grenzen werden entsprechend durch die Rezeptionserfahrung verletzt, denn die Fiktionalität hilft ihnen nicht, sich gegen den Inhalt abzugrenzen. Je jünger Kinder sind, desto schwerer ist es für sie, emotionale Distanz zu den Fernsehbildern aufzubauen. Bei sehr jungen Kindern verschwimmt sogar die Grenze zwischen Medieninhalt und Realität (Neuß, 1999). Deshalb ist ein lustvoll erlebtes Angstgefühl beim Fernsehen tendenziell älteren Kindern möglich, wie auch die IZI-Studie zeigte: Die Befragten waren bei ihren Thrill-Erlebnissen durchschnittlich 9,5 Jahre alt. Gleichzeitig zeigte sich, dass für Kinder ein Lustgefühl bei spannenden Szenen entscheidend mit der Hoffnung ver-

ren abzuwenden. Aus der spürbaren Selbstsicherheit der Figuren ergeben sich Lustmomente für den/die ZuschauerIn: »Als der Kerl von *96 Hours* [Liam Neeson] einen Anruf von den Kidnappern seiner Tochter bekommt. Die Situation ist spannend und seine Antwort war fantastisch«, erinnert sich John (19 Jahre, Neuseeland, Rezeption mit 13 Jahren) an eine Angst-

lust-Szene, bei der ihn die Coolness des Hauptdarstellers beeindruckt hat.

### Darstellungen, die Distanz ermöglichen: Komik und Zeichentrick

Angstmomenten angenehme Gefühle beizumischen, kann ebenfalls Angstlust fördern, weil Entspannungsmomente als Kontrast zur Anspannung ermöglicht werden. Besonders häufig kam es vor, dass eine Thrill-Szene als amüsant beschrieben wurde. Beispielsweise werden Bösewichte lächerlich und verlieren damit etwas von ihrem Schrecken. Sogar bereits vorhandene Ängste können durch einen komischen Kontext verharmlost werden: »Ich hatte als Kind immer Angst vor Einbrechern, aber bei diesem Film [*Kevin allein zu Haus*] fand ich es lustig«, beschreibt Janine (19 Jahre, Deutschland, Rezeption mit 11 Jahren), die durch die witzige Filmgestaltung

erstmals im Zusammenhang mit ihrem Angstthema ein positives Gefühl erlebte. Ältere Kinder und Jugendliche können auf dieser Basis auch Horrorkomödien lustvoll rezipieren. Sie erkennen den Witz in den skurrilen Szenen und können sich dadurch von der misslichen Lage der Opfer distanzieren: »Ein Mörder jagt eine Frau, sie flüchtet zu einem Regal mit Pistole, Messer und Banane auf der Oberfläche. Als Waffe wählt sie die Banane. Natürlich hat man Angst um die Frau, sie ist allerdings so banal, dass man über ihr Unglück lachen muss«, beschreibt Sven (23 Jahre, Deutschland) seine Thrill-Szene aus *Scary Movie* (Rezeption mit 13 Jahren). Entlastend ist bei solchen Szenen dann nicht nur das Wissen, dass sie fiktional sind, sondern dass sie noch nicht einmal auf der fiktionalen Ebene ernst zu nehmen sind, was zusätzliche Distanz zu ängstigenden Inhalten schafft und das lustvolle Erleben fördert.

Thrill wurde außerdem in erster Linie bei der Rezeption von Zeichentrickformaten empfunden. Für die Älteren stellt das Genre Distanz her, denn eine gezeichnete Welt und entsprechende Charaktere betonen den fiktionalen Charakter des Geschehens eher als Live-action-Formate, die einen stärkeren Realitätsbezug suggerieren.

### Berechenbare Risiken

Schon an den genannten Programmformaten lässt sich eine generelle Ten-

knüpft ist, dass die Filmhandlung selbst einen guten Ausgang nimmt. Dieses Vertrauen auf den guten Ausgang – als Basis für kindliches Thrill-Erleben – kann durch bestimmte Elemente innerhalb der Programmgestaltung unterstützt werden. Diese Elemente wurden aus den von den StudentInnen beschriebenen Thrill-Szenen herausgearbeitet.

## WODURCH THRILL FÜR KINDER ERMÖGLICHT WIRD

### Verlässlicher Rahmen mit souveränen HeldInnen

Positiv erlebte Spannung entsteht meistens beim Mitfiebern mit Charakteren, die sich in bedrohlichen Situationen befinden. Bei Serien basiert die Hoffnung auf den guten Ausgang auf der steten Verlässlichkeit des Formats, dass sich die HeldInnen (die Guten) am Ende immer durchsetzen: »Die geheimen Rätsel in *Scooby-Doo* ließen mich schaudern, weil sie etwas unheimlich waren. Aber sie lösten sie, und das machte es weniger angsterregend.« (Emily, 18 Jahre, Neuseeland, Rezeption mit 7 Jahren, Abb. 1) Unabhängig davon, ob Kinder den guten Ausgang als Programmversprechen bestimmter Formate voraussetzen, wird die Hoffnung auf ein Happy End durch souveräne HeldInnen geschürt, denen die ZuschauerInnen zutrauen, die Situation zu meistern. Gleiches gilt natürlich für HeldInnen, die die Aufgabe haben, eine Bedrohung von ande-

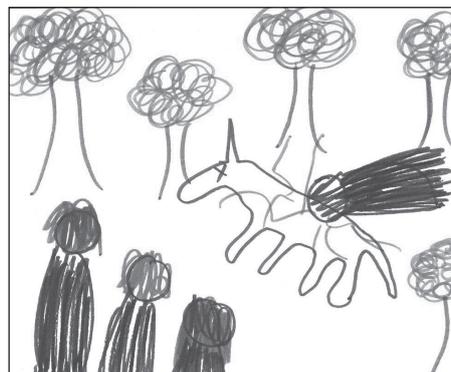


Abb. 2 und 3: StudentInnen aus Hongkong und Neuseeland erinnern sich an Szenen aus *Scary Movie* (links) und *Harry Potter und der Stein der Weisen* (rechts), die sie mit Spannungslust sahen

denz in Bezug auf kindliche Angstlust ablesen: Während die Angsterlebnisse häufiger durch Erwachsenenprogramme bzw. Horrorfilme ausgelöst wurden, wurden die Thrill-Erlebnisse meistens durch Kinderprogramme ermöglicht. In Hongkong wurden vor allem Anime-Filme oder Sendungen wie *Chihiros Reise ins Zauberland* und *Detektiv Conan* genannt, in den USA, Deutschland und der Türkei Animationsfilme wie *Der König der Löwen* oder auch Science-Fiction-Filme wie *Jurassic Park*. In Neuseeland und Australien waren es besonders häufig die *Harry-Potter*-Filme (Abb. 3), in Kanada hauptsächlich gruselige Kinderserien wie *Freaky Stories*, und für die StudentInnen aus Israel in erster Linie Zeichentricksendungen wie *Marco* oder Disneyfilme wie *Peter Pan*, bei denen sie Thrill erlebten. Das lässt vermuten, dass für Kinder Thrill eher bei gemilderten Darstellungen spürbar wird. Die Einzelfallanalyse zeigt noch deutlicher, dass es oftmals harmlose Situationen sind, in denen die Kinder mitfiebert, beispielsweise wenn die ProtagonistInnen bei Streichen oder Abenteuern nicht entdeckt werden sollten, wobei eine Entdeckung keine gravierenden Folgen, sondern allenfalls eine Strafe Erwachsener oder Ähnliches nach sich gezogen hätte. Es muss also nicht um Leben und Tod gehen, um Kindern ein spannendes Fernseherlebnis zu bieten. Sobald Kinder nachvollziehen können, was für die Figuren, mit denen sie mitfühlen, wichtig ist, entsteht die Spannung aus der Hoffnung, dass die Figur ihre Ziele erreicht, unabhängig davon, was konkret auf dem Spiel steht.

## FAZIT

Grundsätzlich zeigte die Studie, dass es vom einzelnen Kind, dessen Alter und Vorlieben abhängt, was im konkreten Moment als ängstigend empfunden wird und welche Inhalte ein lustvolles Thrill-Erlebnis hervorrufen. Trotz

dieser individuellen Unterschiede ergeben sich aber übergreifende Beobachtungen. Vergleicht man beispielsweise die Elemente in der filmischen Darstellung, die als ängstigend beschrieben wurden (vgl. Unterstell & Müller zu Angst in dieser Ausgabe) mit den Beschreibungen der lustvoll empfundenen Szenen, so zeigt sich als deutlichstes Ergebnis, dass Thrill fast immer im Zusammenhang mit bedrohlichen Situationen steht, in denen sich der/die HeldIn befindet. Die konkrete Darstellung bedrohlicher Wesen steht nur sehr selten im Zentrum des lustvollen Spannungserlebens und die Darstellung von Verletzungen wurde nie im Zusammenhang mit positiv erlebten Momenten, sondern einzig im Zusammenhang mit Angst beim Fernsehen in der Kindheit genannt. Während Angst schon durch ein paar schockierende Bilder (wie der Anblick eines furchterregenden Wesens oder körperlicher Verletzungen) entstehen kann, ergibt sich Angstlust dagegen eher durch das Einleben in eine geschickt gestaltete Geschichte, bei der die Kinder mit ihren HeldInnen mitfiebert können, während diese sich Herausforderungen bzw. Gefahren stellen. Natürlich sind dabei oft bedrohliche Charaktere als Widersacher unverzichtbar. Die Geschichte wird aber vermutlich nicht besser oder spannender, wenn Figuren mit einem besonders widerwärtigen Aussehen auftauchen. Hier könnte also ein häufiger Angstausröser für Kinder verhindert werden, ohne der Qualität einer spannenden Handlung zu viel wegzunehmen. Des Weiteren sollten sich im Handlungsverlauf durchgängig Hinweise finden, die die Hoffnung auf einen guten Ausgang aufrechterhalten, und Momente der Spannung nicht endlos in die Länge gezogen werden, sondern möglichst im Wechsel mit lockernden Emotionen, wie z. B. humorvollen Szenen, stehen, um insbesondere Kinder nicht zu überfordern, sondern ihnen positiv empfundenen Nervenkitzel zu ermöglichen. ■

## ANMERKUNGEN

<sup>1</sup> Die Erhebungen wurden von folgenden PartnerInnen durchgeführt: Dr. Leonie Rutherford, Deakin University, Australien; Prof. Dr. Burkhard Fuhs, Universität Erfurt, Deutschland; Prof. Dr. Werner Haussmann, Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, Deutschland; Prof. Dr. Lothar Mikos, HFF Konrad Wolf, Deutschland; Prof. Dr. Kara Chan, Baptist University, Hongkong; Dr. Michal Alon Tirosh, Emek Izrael College, Israel; Prof. Dr. James Nadler, Ryerson University, Kanada; Dr. Ruth Zanker, New Zealand Broadcasting School, Neuseeland; Prof. Dr. Mine Gencel Bek, Ankara University, Türkei; Prof. Dr. Judy Puritz Cook, Salem State University, USA; Prof. Dr. Rebecca Hains, Salem State University, USA; Prof. Dr. Dafna Lemish, Southern Illinois University, USA.

<sup>2</sup> Zu den Ergebnissen über ängstigende Fernseherlebnisse aus dieser Studie vgl. »Ich hatte monatelang Angst, nachts aus meinem Bett zu steigen« von Unterstell & Müller in dieser Ausgabe.

<sup>3</sup> Teilgenommen haben 390 Frauen (64,4 %) und 217 Männer (35,7 %) im Alter von 17 bis 42 Jahren. Das Durchschnittsalter lag bei 22 Jahren.

<sup>4</sup> Das zeigt sich schon allein dadurch, dass zwar fast alle Befragten (98 %) ein Angsterlebnis beim Fernsehen in der Kindheit beschrieben haben, aber nur 80 % ein Thrill-Erlebnis aufführten. Dabei merkten einige an, dass sie prinzipiell ängstigende Inhalte nicht lustvoll erleben können.

## LITERATUR

Balint, Michael (2013). *Angstlust und Regression*. Stuttgart: Klett-Cotta.

Glaserapp, Jan (2013). *Emotionen als Ressourcen*. Weinheim und Basel: Beltz.

Hennighausen, Christine & Schwab, Frank (2013). *Der König der Löwen in der Falle. Kinder zwischen Spannungs- und Angsterleben während der Medienrezeption*. tv diskurs, 63(1), 42-45.

Neuß, Norbert (1999). *Symbolische Verarbeitung von Fernseherlebnissen in Kinderzeichnungen*. München: Kopaed.

Peterson, Doerte (1996). *Bangemachen gilt! Angstlust: Über die Gratwanderung zwischen Faszination und Beklommenheit beim Fernsehen*. Medien und Erziehung, 40(2), 82-85.

Reddemann, Luise & Dehner-Rau, Cornelia (2006). *Trauma: Folgen erkennen, überwinden und an ihnen wachsen*. Stuttgart: Trias.

## DIE AUTORINNEN



Sabrina Unterstell, M.A., betreute die Studie als wissenschaftliche Redakteurin bei der Stiftung PRIX JEUNESSE, München. Amelie Müller, Dipl.-Psych., ist freie Mitarbeiterin am IZI, München.