

# Vom Umgang mit Gefühlen beim Fernsehen Theoretische Modelle und empirische Befunde

Jürgen Grimm (Mannheim) (ZCCÉ)

## Zusammenfassung

In einem Forschungsprojekt an der Universität Mannheim wird seit sieben Jahren die Zuwendungsattraktivität und Wirkung von Fernsehsendungen untersucht. An einer Serie von Rezeptionsexperimenten mit Horror- und Actionfilmen, mit Kriegsberichten und romantisierenden TV-Reihen sowie aktuell einer Wirkungsuntersuchung zu Talkshows nahmen bislang über 1600 Versuchspersonen teil. Der Wirkungsteil des Untersuchungskonzepts umfaßt Einflüsse auf Einstellungen und emotionale Dispositionen sowie in systematischer Weise auch parallel zur Rezeption erhobene physiologische Effekte (Hautleitfähigkeit und Herzfrequenz). Als zentrales Ergebnis zeichnet sich ab, daß linear-analoge Wirkungsvorstellungen, denen zufolge der Darstellungsinhalt und die Wirkungsrichtung übereinstimmen sollen im Lichte empirischer Befunde ebenso revisionsbedürftig sind wie kurzschlüssige Zuwendungsmodelle, bei denen der präferierte Darstellungsinhalt zur Konstruktion analoger Bedürfnisse dient. In beiden Fällen wird die Komplexität und Dynamik der Zusammenhänge unterschätzt. Das vorliegende Paper unternimmt den Versuch, Mediennutzungs- und Medienwirkungsdaten unter dem Gesichtspunkt des *Gefühlsmanagement-Konzepts* zu re-interpretieren. Dabei werden linear-analoge Ansätze durch ein dialogisches Paradigma ersetzt.

## Einleitung

„Ebenso kann ein jeder leicht in Zorn geraten [...] Das Wem, Wieviel, Wann, Wozu und Wie zu bestimmen, ist aber nicht jedermanns Sache und ist nicht leicht“. (Aristoteles, *Nikomachische Ethik*)

Der Welterfolg des Spielfilms „Titanic“ kann wohl kaum mit dem historischen Gehalt des Dokudramas erklärt werden. Die Tatsache des Titanic-Untergangs war uns bereits vorher weidlich bekannt, ebenso die sicher verbürgte Wahrheit, daß ein Eisberg dem Schiff zum Verhängnis wurde. Was uns der Film von James Cameron vermittelt, ist also keine Information im klassischen Sinne des Wortes, wohl aber eine besondere Erlebnisqualität (Grimm 1999a). Wie fühlt man sich, wenn man mit der Titanic untergeht? Genauer gefragt: Wie fühlt man sich, wenn man den Untergang der Titanic simulierend-perfekt, fast in Echtzeit mitvollzieht? Sie kennen sicherlich die formelhafte Frage von Journalisten an erfolgreiche Sportler: Wie haben Sie sich bei Ihrem Sieg gefühlt? Die Antwort befriedigt so gut wie nie, weil sich eine solche Frage nicht theoretisch, sondern

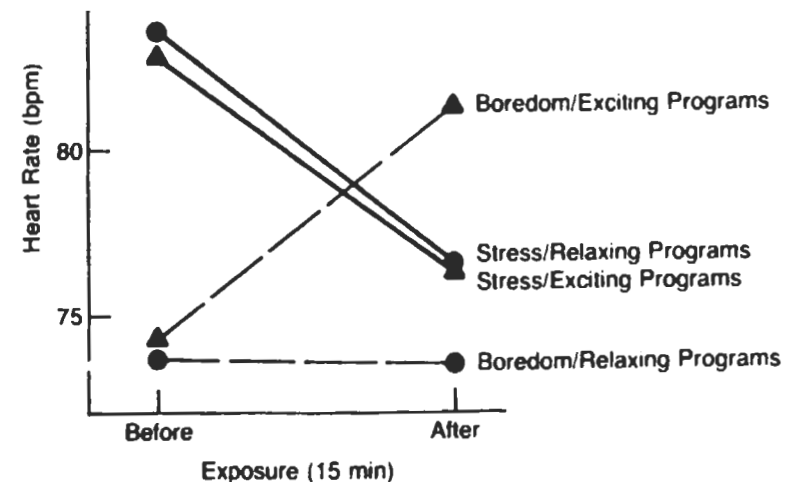
allenfalls ästhetisch beantworten läßt. Nun geht es im Fall des „Titanic“-Films nicht um Freude, sondern um Schrecken, Tragik und Tod – um all das also, was uns die Wirklichkeit im Kosovo gegenwärtig im Übermaße bietet. Wozu dient ein katastrophisches Unterhaltungsspektakel, wenn der Ernstfall vor der Haustür stattfindet? Ginge es allein um das Erzeugen der Emotion, wären die tagtäglichen Kriegsberichte in den Nachrichtensendungen sicherlich das geeignetere Material. Will man das Millionenpublikum von „Titanic“ nicht vorzeitig ob eines schier unersättlichen Masochismus pathologisieren und sucht man nach einer Erklärung jenseits der bloßen Gefühlserzeugung, so läßt sich die folgende Arbeitshypothese formulieren: Die Rezeptionsmotivation bei Katastrophenfilmen wie „Titanic“ ist weder Informationssuche im üblichen Sinne noch Gefühlserzeugung um ihrer selbst willen; vielmehr geht es um *Optionen des Umgangs mit Gefühlen*, kurz: um *Gefühlsmanagement*. Das Gefühlsmanagement-Konzept, das ich zur Erklärung der Titanic-Begeisterung und anderer Phänomene der Medienrezeption heranziehe, möchte ich im folgenden näher erläutern. Ich beziehe mich dabei auf Ergebnisse eines Forschungsprojekts, das an der Universität Mannheim durchgeführt wurde und wird. Das Projekt umfaßt im Kern eine Serie von Rezeptionsexperimenten mit Horror- und Actionfilmen, mit Kriegsberichten und romantisierenden TV-Reihen sowie aktuell eine Wirkungsuntersuchung zu Talkshows. An den Untersuchungen nahmen bis dato über 1600 Versuchspersonen teil.

Ich kann mich natürlich nur sehr selektiv mit einzelnen Befunden beschäftigen und werde mich auf die für das theoretische Verständnis von Gefühlsmanagement zentralen Aspekte konzentrieren. Dabei wird sich zeigen, daß verbreitete Vorstellungen über linear-analoge Medienwirkungen, denen zufolge der Darstellungsinhalt die Wirkungsrichtung bestimmen soll, ebenso wie kurzschlüssige Zuwendungsmodelle, die den präferierten Darstellungsinhalt mit dem Kern des Bedürfnisses identifizieren, revisionsbedürftig sind. Im ersten Schritt gehe ich auf physiologische Aspekte des Gefühlsmanagements ein. Im Mittelpunkt der Betrachtung steht ein paradoxer Fall von Arousal-Steuerung (Arousal = physiologische Erregung / Aktivierung), bei dem eine Beruhigung der Zuschauer durch erregende Reize erreicht wurde. Der zweite Schritt beinhaltet ein Modell der Unterhaltungstransformation, das erhellt, warum manche Menschen bei angst- oder ekelerregenden Darstellungsinhalten aversiv reagieren und andere Menschen sich gut „unterhalten“ fühlen. Sodann werden anhand von Mediennutzungsdaten und Persönlichkeitsmessungen zwei Varianten des TV-Gefühlsmanagements skizziert, die sich zur Erklärung längerfristiger Programmverbindungen auf der Basis von emotionalen Dispositionen wie Angst, Empathie und Aggressivität eignen. Im vierten und letzten Teilabschnitt werde ich am Beispiel des *Robespierre-Affekts* zeigen, daß bestimmte dramaturgisch-defizitäre Filmvorlagen – vermittelt über ein derangiertes Gefühlsmanagement der Zuschauer – einen unerwünschten Aggressionsoutput produzieren.

## Arousal-Steuerung bei der Filmauswahl und Filmrezeption

Im Rahmen der US-amerikanischen Exposure-Forschung wurden Präferenzen für Fernsehgenres unter anderem im Kontext von Arousal-Zuständen analysiert. So postulierte *Zillmann* (1988b) eine Abhängigkeit der Fernsehauswahlentscheidungen vom jeweiligen „mood state“. Das *Zillmannsche* Lust-Unlust-Modell des „selective exposure“ hypostasiert, daß Personen, die unter äußerer Reizarmut („understimulated“) leiden, dazu neigen, abwechslungsreiche, potentiell erregende Unterhaltungsarrangements zu wählen. Analog dazu sollen Personen, die sich im Zustand extremer Überstimulation („overstimulated“) befinden, wenig abwechslungsreiche, potentiell beruhigende Unterhaltungsreize bevorzugen. In einem kombinierten Programmwahl-/Wirkungsexperiment wiesen *Zillmann* und *Bryant* (1985) nach, daß „gelangweilte“ Rezipienten, die unterstimuliert und daher schwach aktiviert waren, mit Hilfe aufregender Action-Programme die Herzfrequenz steigerten und dabei eine angenehme Aktivierung erlebten (siehe Abbildung 1).

Abbildung 1: Programmauswahl und Aktivierung



Herzfrequenz (heart rate) in Verbindung mit „Stress“ und „Langeweile“ („boredom“) vor und nach der Rezeption beruhigender („calming“) und erregender („exciting“) TV-Programme. (*Zillmann & Bryant 1985*).

Nur wenige entschieden sich unter der Stimmungsvoraussetzung „Langeweile“ für „beruhigende“ Programmformen wie Natur- und Landschaftsbeschreibungen. Unterstimulierte Versuchspersonen, die dennoch eine solche für sie „unge-

eignete“ Wahl trafen, behielten prompt ihre geringe Aktivierung bei. Überstimulierte Probanden, die sich „gestreßt“ fühlten und „beruhigende“ Programmangebote auswählten, konnten umgekehrt durch die Überaktivierung vermindern, wie die gesunkene Herzfrequenz nach dem Rezeptionserlebnis belegt. Dieser Befund ist mit der Grundvorstellung vereinbar, wonach Rezipienten generell, homöostatischen Prinzipien folgend, nach einem „mittleren“ Arousal-Niveau streben.

Aus Abbildung 1 geht allerdings auch hervor, daß ein erheblicher Teil der hochaktivierten Probanden paradoxerweise die Action-Programme vorzog und auf diesem Weg ebenfalls eine Reduzierung des hohen Arousal erreichte. Die „Homöostase“ funktioniert hierbei nicht nach einem Zufuhr-Modell erregender versus beruhigender Reize, sondern schließt interne Steuerungen des Erregungs- und Aktivierungsniveaus ein. Wer in überaktiviertem Zustand aktivierende Reize aufsucht, spekuliert möglicherweise auf eine spätere spontane Arousal-Reduktion, die nach dem Überschreiten des Arousal-Gipfels erwartbar eintritt. *Berlyne* nennt diesen dialektischen Fall von Aktivierungssteuerung „Arousal-Jag“-Verfahren, wobei um der späteren Beruhigung willen eine kurzfristige Arousal-Steigerung in Kauf genommen wird (*Berlyne* 1974). Davon zu unterscheiden seien der „Arousal-Boost-“, und der „Arousal-Reduction“-Mechanismus, die unmittelbar durch erregende/beruhigende Reize eine moderate Veränderung der Aktivierung ermöglichen. Die Versuchspersonen von *Zillmann* und *Bryant* praktizierten offenbar alternierend die von *Berlyne* postulierten Verlaufsmodelle, deren gemeinsames Ziel in einer Art Arousal-Homöostase zu bestehen scheint. Verdienstvoll ist die *Zillmann-Bryant*-Studie vor allem wegen der prozeßanalytischen Fundierung der Auswahlentscheidungen gestreßter und gelangweilter Personen, die nicht, wie im „Uses and Gratifications Approach“ häufig üblich, mit starren Bedürfnis- oder Funktionskatalogen erklärt werden. Das „paradoxe“ Ergebnis, daß gestreßte Personen sowohl durch erregende als auch beruhigende Reize zur gewünschten niedrigen Aktivierung gelangten, sollte als erste Warnung dafür dienen, daß die Verhältnisse der Rezeption erheblich komplexer sind, als es simple Input-Output-Analysen und mechanistische Wirkungsmodelle nahelegen.

Unklar bleibt in der zitierten Untersuchung, was genau „understimulated“ bzw. „overstimulated“ physiologisch bedeuten. Mit der Herzfrequenz wird nur eine Seite von Arousal erfaßt, das nach gegenwärtigem psychophysiologischen Kenntnisstand als mehrdimensionales Konstrukt zu betrachten ist (*Rogge* 1981). Im übrigen bestehen erhebliche Zweifel, ob die Vorstellung von Arousal als unspezifischer Aktivierung überhaupt aufrechterhalten werden kann. Nach den Modellvorstellungen von *Aryeh Routtenberg* (1968) und *Jeffrey A. Gray* (1982) tritt Arousal in verschiedenen physiologischen Systemen auf, die interagieren, teilweise auch konfliktieren. Fernsehen kann in dieser Sicht zugleich erregen und beruhigen: Während das eine neurophysiologische Subsystem aktiviert ist, wird das andere möglicherweise gedämpft. Ein mittleres

Arousal-Niveau ist daher nicht an mittlere Reizintensitäten gebunden, sondern kann auch durch sehr starke Reize ausgelöst werden, wenn diese zwei Subsysteme anregen, die sich wechselweise paralysieren.

Für eine Differenzierung des Arousal-Konzepts sprechen eine Vielzahl empirischer Befunde. So kann man an Hautleitfähigkeits- und Puls-Verlaufsdaten zeigen, daß bei extremen Gewaltszenen das Arousal dissoziiert; das heißt, besonders brutale und angstmachende Darstellungen lassen die Hautleitfähigkeit steigen, indes der Puls der Zuschauer sinkt (*Grimm* 1996). Im bewußt abfragbaren Erleben geht diese Arousal-Dissoziation mit Angst und Einfühlungsstreß einher. Solche Befunde sind nicht mit der Vorstellung vereinbar, der zufolge Emotion aus einer einzigen unspezifischen Arousal-Dimension und einer kognitiven Bewertungsattribution bestehen soll. Kennzeichnend ist vielmehr die *gegenläufige Konfiguration des Arousal*, die gleichermaßen auf Streßerleben und Versuche der Streßbewältigung verweist. Bewertungen kommen hier nicht einfach additiv hinzu, sondern sind selbst in der Qualität der Arousal-Steuerung fundiert. Im *Grayschen* Arousal-Modell indiziert die Hautleitfähigkeit (SCL) die Aktivierung des neurophysiologischen „Behavioral Inhibition System“ (BIS), das durch Angstreize angeregt wird und laufende Handlungsprogramme unterbricht. Ist Gefahr im Verzug, so treibt das BIS die Person zu kognitiven Anstrengungen, um eine Lösung für die prekäre Lage zu finden. Unter Umständen wird es dann erforderlich, eine Flucht oder Kampfhandlung zu unternehmen, die motorisch zu ermöglichen die bevorzugte Aufgabe des „Behavioral Activation System“ (BAS) ist. Normalerweise hemmen sich BIS und BAS wechselseitig. In Momenten der Unsicherheit und Gefahr verleiht das BIS dem BAS freilich zusätzlichen Schub. Das BAS ist nicht nur für Fight-Flight-Handlungen (*Cannon* 1929), sondern auch für lustbetonte Annäherung z.B. an Futterquellen oder Sexpartner zuständig. Die konkrete Funktion einer BAS-Aktivierung muß daher aus dem Situationskontext abgeleitet werden, dem bei Gewaltdarstellungen ein Kampf/Flucht-Impuls, bei Sexdarstellungen eher ein Lust-Impuls korrespondiert. Physiologisch korreliert das BAS mit der Herzfrequenz (*Fowles* 1980). Die Arousal-Dissoziation bei schockierenden Gewaltszenen läßt sich mit dem BIS-BAS-Modell analog zu einer realen Gefahrensituation ohne Ausweg deuten, in der die Aufgabe des BIS darin besteht, dysfunktionale BAS-Schübe zu verhindern. Aus der Streßforschung ist bekannt, daß in ganz und gar aussichtslosen Situationen die Blockierung des BAS von einer euphorisierenden Einfärbung des BIS-Arousal begleitet werden kann. *Berlyne* (1960) berichtet von Bunkerinsassen aus dem Zweiten Weltkrieg, die bei Fliegerangriffen im Moment höchster Gefahr und größter Angst von einem plötzlichen Glücksgefühl befallen wurden, das eine Schutzreaktion darstellt, um schädigende körperliche Folgen des Extremstresses zu verhindern.

Nun besteht vor dem Bildschirm keine wirkliche Gefahr, sieht man vom unwahrscheinlichen Fall implodierender Fernsehapparate einmal ab. Die psy-

chophysiologischen Reaktionen sind bei der Spielfilmrezeption mit denen unter Ernstbedingungen zwar verwandt, doch unterliegen sie stärker der kognitiven Kontrolle bei großen Freiheitsgraden der *willentlich gesteuerten Überformung von Arousal und Emotion*. Wird das Rezeptionserlebnis als zu stark und unangenehm empfunden, können jederzeit arousaldämpfende Techniken wie Wegschauen oder Abschalten zur Anwendung kommen, die statt Involvement eine Distanzierung vom Medienszenario bedingen (Vorderer 1994). Die BIS-BAS-Arousal-Prozesse sind bei der Filmrezeption immer schon durch Elemente der Antizipation, des Möglichkeitsdenkens und der Phantasie modifiziert, die das Arousal mehr als im richtigen Leben dem steuernden Zugriff des Rezipienten öffnen. Dennoch behält filminduziertes Arousal in gewissem Maße seine ursprünglichen Funktionen bezüglich der Verhaltensorganisation bei, so daß eine positive Situationsgestaltung auf dem Bildschirm, die eine Befriedigung körperlicher Bedürfnisse verspricht, erwartbar andere Arousal-Muster evoziert als die Darstellung exzessiver Gewalttaten mit Verletzung, Blut und Tod. Wenn Brutaloszene in der Regel eine Arousal-Dissoziation hervorrufen, so treten Parallelmuster vor allem bei emotional positiv besetzten Szenen (z.B. Erotik) oder in Action-Passagen auf, die dem Rezipienten ein intensives „Mitgehen“ abverlangen. In allen diesen Fällen bleibt der „zwanghafte“ Charakter von Arousal tendenziell erhalten, der dem Rezipienten als Wirkungsmacht des Bildes, der Bewegung, der Sprache und Musik widerfährt und die *Illusion einer Quasi-Wirklichkeit* aufnötigt. Die Freiheitsgrade der Arousal-Steuerung und Arousal-Interpretation nutzt der gegebenenfalls allzu genötigte Rezipient dazu, um die Illusion der Quasi-Wirklichkeit zu unterbinden.

Ein schönes Beispiel hierfür lieferte das „Savage Street“-Experiment, in dem wir den Probanden eine Passage mit einer jungen Frau vorführten, die von mehreren Männern verfolgt wird.

Während die Frau die Treppe hochhetzt, gehen Puls und Hautleitfähigkeit der Zuschauer parallel nach oben, gerade so, als ob die Versuchsteilnehmer selbst die Treppe hochliefen oder der Fliehenden ihr eigenes Flight-System zur Verfügung stellen wollten. Als die Männer die Frau oben auf der Brücke stellen und die Lage aussichtslos zu werden droht, driften SCL und Puls der mitbetroffenen Probanden auseinander – dies über den Augenblick hinaus, in dem der Anführer der Männergruppe die Frau todbringend von der Brücke stürzt (Grimm 1996; vgl. Abb. auf der letzten Seite des Beitrags).

Die Arousal-Dissoziation in der Schlußpassage wurde einesteils durch quasi-realistische Formen der Arousal-Steuerung bedingt (eine Aktivierung des BAS machte in dieser Phase keinen Sinn), zum Teil kamen aber auch Distanzierungstechniken (wie die Selbstvergewisserung: „es ist ja nur Film!“) ins Spiel, die die Absenkung der BAS-Aktivierung verstärkten und eine hedonistische Umwertung der BIS-Erregung erleichterten. In den Filmbewertungen und Erinnerungsprotokollen der Probanden fanden sich bezüglich der Brückenszene auffällig häufig Urteile wie „unrealistisch“ und „unglaublich“, ungeachtet

dessen, daß die Streßreaktionen einen durchaus handfesten und physiologisch wahrhaftigen Anstrich hatten. Die *Derealisierung* der Kognitionen, in realismuskritische Bewertungen verpackt, dient nicht zuletzt auch der Verarbeitung des physiologischen Stresses, der im Lichte einer „unglaublichen“ Inszenierung einen Teil seines bedrängenden Charakters verliert. Die negativen Realismusrteile hinderten die Probanden allerdings nicht daran, die Szene als besonders „spannend“ zu qualifizieren.

### Unterhaltungstransformation negativer Reize

In mehreren Rezeptionsexperimenten zur Spielfilmgewalt wurde festgestellt, daß Spannungsurteile im Gruppenmittel immer dann kulminierten, wenn im Mittel die Angsterregungsurteile und Ekelurteile ebenfalls ein Maximum erreichten (Grimm 1996, 1997 1999b). Die Frage stellt sich, ob diejenigen Zuschauer mit den höchsten Angst-/Ekelurteilen auch diejenigen mit den stärksten Spannungsgefühlen sind. Korrelationsanalysen ergaben kein einheitliches Bild, da unter manchen Filmbedingungen intraindividuell Spannung überwiegend mit der Anwesenheit von Angst/Ekel zusammenfiel, während sich in anderen Fällen Spannung und die Abwesenheit von Angst/Ekel paarten. Subgruppenanalysen führten zu der Erkenntnis, daß für die wechselnden Korrelationen unterschiedliche Formen des Gefühlsmanagements verantwortlich sind, wobei manche Rezipienten zur einen, und andere Rezipienten zur anderen Form tendierten.

Bei negativen potentiell streßerzeugenden Filmreizen hat der Zuschauer zumindest zwei Möglichkeiten zur Streßbewältigung bzw. Streßbekämpfung:

1. *Erregungsdefensive Techniken*: Hierzu gehören alle Formen der Wahrnehmungsvermeidung, z.B. Hand vor den Augen, Wegschauen, Filmkritik, Derealisierung und Rezeptionsabbruch;
2. *Unterhaltungstransformation*: Negative Reize werden durch semantische Entleerung und Gefühlsentkernung so weitgehend abgewandelt, daß sie als „Spannung“ dem abstrakten Erregungsgenuß zur Verfügung stehen.

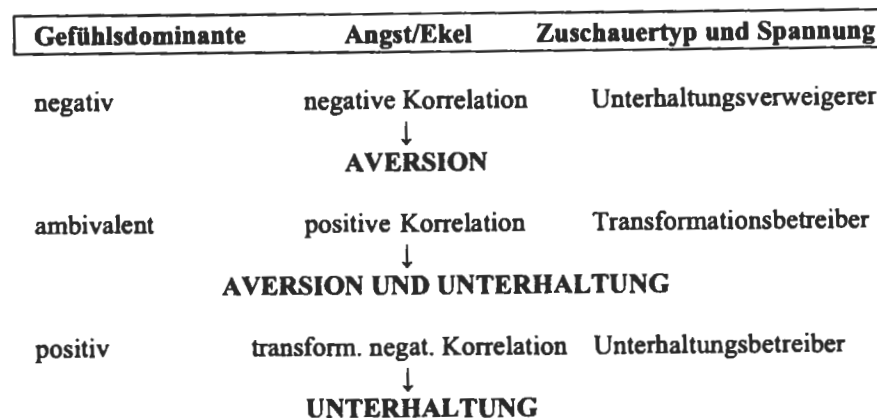
Die beiden Techniken schließen sich nicht aus. Erregungsdefensive Techniken können und müssen genau dort greifen, wo die Unterhaltungstransformation versagt. Wer grundsätzlich zur Unterhaltungstransformation unfähig ist, dem bleibt wohl nichts anderes übrig, als sich ganz auf Erregungsabwehr zu konzentrieren. Unterhaltungstransformationen sind primär von Rezipientendispositionen abhängig, werden aber auch von dramaturgischen Bedingungen mit beeinflusst. Im Unterschied zum *Excitation-Transfer-Modell* (Zillmann 1971), dem zufolge Bewertungsattributionen zum Arousal ausschließlich von der Verfügbarkeit (medialer oder außermédialer) Kontexte auf der Zeitachse be-

stimmt werden, sieht das *Modell der Unterhaltungstransformation* bei vollständiger Realisierung eine sofortige Umwertung von Angst und Ekel in Spannung vor, die durch dramaturgische Hinweise (zum Beispiel auf die Künstlichkeit oder Lächerlichkeit einer Splatterszene) zwar angebahnt werden kann, im wesentlichen aber vom Rezipienten spontan vollzogen werden muß. Das Modell ist deshalb in der Lage, die gegensätzlichen Erlebnisweisen von Horrorfilmfans und Horrorfilmgegnern bei Blutszenen mit unterschiedlichen Fähigkeiten zur Unterhaltungstransformation zu erklären, ohne dabei – wie das *Excitation-Transfer-Modell* impliziert – notwendig ein Happy End (oder die Antizipation eines Happy End) vorauszusetzen. Dies ist mit empirischen Beobachtungen vereinbar, denen zufolge die unterhaltsame Umwertung negativer Reize bei Horrorgeübten bereits in dem Moment eintritt, in dem die Ungeübten Angstspitzen erreichen (Vogelgesang 1991), unabhängig davon, ob am Ende das Monster endgültig besiegt wird oder aber der Horror weitergeht und für das Sequel konserviert wird.

Das in Abbildung 2 dargestellte *Modell der Unterhaltungstransformation* ist zugleich prozeßorientiert und rezipiententypologisch ausgerichtet. Die Verbindung zwischen Prozeß und Rezipiententypologie innerhalb des Modells ist so zu lesen, daß in der streng von oben nach unten verlaufenden Abfolge der Gefühlszustände der jeweilige Rezipiententypus, der einem Stadium zugeordnet ist, dieses und die voranstehenden Stadien durchlaufen hat, indes weitergehende Stadien der Unterhaltungstransformation nicht (oder noch nicht) erreicht. Ein qualitativer Erlebnissprung, der Angst und Ekel „genießbar“ macht, wird dadurch ermöglicht, daß der zuschauende *kognitiv-emotionale Apparat* eine *autoreflexive Haltung* einnimmt und im Vorgang der Selbstbeobachtung *sekundäre hedonistische Gefühlsqualitäten* produziert. Entscheidend hierfür ist die Fähigkeit des Rezipienten, filminduziertes Arousal vom negativen Gefühlskern zu trennen und einer positiven Re-Interpretation zugänglich zu machen. In dem Maße, in dem durch Interventionen des Gefühlsmanagements das Arousal umgeformt bzw. umgedeutet wird, gelingt die Unterhaltungstransformation. Umgekehrt scheitert die Unterhaltungstransformation dann, wenn sich der Erleidensaspekt im Filmerleben durchsetzt, wobei der Rezipient mit aversiven Zuständen penetriert wird, die er nur durch den Abbruch der Rezeption beseitigen kann. *Unterhaltungstransformierte* sind zur Wiederholung des angenehmen Rezeptionserlebnisses prädestiniert, hingegen wollen *Unterhaltungsverweigerer* auf ähnliche Rezeptionen in Zukunft lieber verzichten. Die positive affektive Tönung der Unterhaltungstransformation rührt nicht zuletzt daher, daß der *Unterhaltungstransformierte* erfolgreich stressenden Erlebnissen widerstand und neben der „reinen“ Erregung seine Fähigkeit zur Streßbewältigung genießen kann, was ihm ein doppeltes – nämlich autonomes und funktionales Vergnügen – verschafft. In einer prekären Mittelstufe befinden sich die *Transformationsbetreiber*, bei denen offen ist, ob sie sich fürderhin zum gut

unterhaltenen Hedonisten entwickeln oder ob sie die Aversion konservieren und die Spielfilmgewalt für sich (und andere?) ablehnen.

Abbildung 2: Drei-Stadien-Modell der Unterhaltungstransformation



Angst und Ekel werden im Modell als *aversive Gefühle* zusammengefaßt, die das Ausgangsmaterial für Unterhaltungstransformationen bilden und auf den jeweiligen Prozeßstufen in verschiedenen Mischverhältnissen mit Spannung auftreten. Allerdings sind auch Mischverhältnisse bei einzelnen Zuschauern dahingehend möglich, daß sich die Angst in Unterhaltung verwandelt, der Ekel jedoch eine unüberwindliche aversive Barriere produziert. In diesen Fällen sind Angst und Ekel in unterschiedlichen Stadien verortet. Es wird also eine doppelte Anwendung des Modells erforderlich mit einem je eigenen Rezeptionsoutput. Differenzierende Analysen zeigen, daß vor allem Angst ein leicht transformierbares Gefühl ist, das zu Stadium 2, „Aversion + Unterhaltung“, bzw. zu 3, „Unterhaltung“ tendiert. Ekel unterliegt demgegenüber einer größeren Beharrungstendenz und fixiert viele Zuschauer im Stadium 1 der „Aversion“. Ekelgefühle lassen allenfalls eine Koexistenz mit Spannungsgefühlen, mithin eine Gefühlsambivalenz nach der Mittelstufe zu. Eine vollständige Unterhaltungstransformation des Ekels ist eher selten.

### Was ist Gefühlsmanagement?

Als Zwischenresümee schlage ich vor, „Gefühlsmanagement“ als Steuerung von Arousal und Emotion aufzufassen, wobei Arousal-Subsysteme und Kognitionen im Dienste der Anpassung des emotionalen Apparats an Umweltgegebenheiten zusammenwirken. Im Gefühlsmanagement-Konzept sind die psychophysiologische und die psychosoziale Ebene zu unterscheiden, die je eige-

nen Systemreferenzen unterliegen, aber durch „reziproke strukturelle Kopplung“ (Ciampi 1997: 89) miteinander verknüpft sind.

Gefühlsmanagement beim Fernsehen gilt

a) als *Konfigurierung von Arousal in physiologischen Teilsystemen*, um Konstellationen der Erregung und Aktivierung zu erzeugen oder aufrechtzuerhalten, die für die Person in einer aktuellen Situation adaptiv sind, bzw. um nichtadaptive Arousal-Konstellationen zu unterbrechen;

b) als *Komplexion bzw. Synchronisation von Arousal und Kognition* bei der Ausrichtung des Körpers auf längerfristige Erfordernisse der Lebensbewältigung; und

c) als Trainingsfeld zur *Verbesserung der Gefühlskontrolle*.

Die Definitionskomponenten (a) und (b) gehören der psychophysiologischen Ebene an, auf der die körperlich-seelische Abstimmung im Vordergrund steht. Das Adaptivitätsgebot betrifft hier den somatisch-psychischen Bereich innerhalb aktueller oder aber längerfristig gegebener Situationskontexte. Die (c)-Komponente ist ganz der psychosozialen Ebene zugeordnet, auf der es primär um die Anpassung des emotionalen Apparats an Umweltgegebenheiten geht. Die angesprochenen Komponenten sind zugleich Funktionszuschreibungen, die zwar relativ selbständige, aber nicht getrennt erreichbare Zielgrößen markieren. Die Erfüllung von Funktionen ist selbst funktional verzahnt. So setzt beispielsweise die Kontrolle von Angst voraus, daß die Person in der Lage ist, das BIS-Arousal wenigstens so weitgehend zu beherrschen, daß keine unkontrollierte Panik entsteht, die eine womöglich real vorhandene Gefährdung noch verschärft. Gefühlsmanagement hat zunächst *defensive Aufgaben* bei der Verhinderung von deregulierten Arousal-Zuständen. Diesbezüglich geht es mit der Arousal-Steuerung konform. Eine weitergehende, aber immer noch defensive Form des Gefühlsmanagements besteht darin, unangenehme physiologische und affektive Zustände durch alternative Reizarrangements zu unterbrechen. *Offensive Formen des Gefühlsmanagements* sorgen außerdem dafür, daß keine Erstarrung kognitiver Schemata und zugehöriger Erregungs- und Aktivierungsformate eintritt. Ziel ist es hierbei, durch die Auslösung und Bearbeitung problematisch empfundener Emotionsbereiche wie Angst, Empathie und Wut deren Mobilität, Adaptivität und Kontrollierbarkeit zu verbessern. Offensives Gefühlsmanagement geht über Arousal-Steuerung insofern hinaus, als die Aktivierungs- und Erregungsverläufe von emotionalen Organisationskernen her überformt und in Dienst genommen werden. Wer sich als ängstlicher Mensch auf mediale Angstszenerien einläßt und dabei eine erhöhte Angstkontrolle erstrebt, muß lernen, die bei Angst schwer steuerbaren Arousal-Prozesse zu tolerieren, zu modifizieren und schließlich Wege zu finden, wie man die Angst beherrschen oder zumindest wie man sich mit der Angst arrangieren kann.

Zentral in der vorgeschlagenen Definition von Gefühlsmanagement ist die aktive Ausrichtung von Arousal-Potentialen im Hinblick auf wechselnde Umweltanforderungen, die einesteils der psychophysiologischen Homöostase und andernteils der Verstärkung von Verhaltensweisen dient, die eine aktive Umweltbewältigung begünstigen. Der emotionale Apparat, durch den Komplexionen von Arousal und Kognition als Gefühle in Erscheinung treten, ist der Umschaltplatz, an dem die psychophysiologischen Funktionen der Arousal-Steuerung überschritten werden und die momentane innerorganismische Befindlichkeit nicht mehr unbedingt im Vordergrund steht. Gefühlsmanagement im vollen Umfang des gemeinten Vorgangs ist daher nicht zwangsläufig hedonistisch, sondern schließt höherrangige Organisationsziele des emotionalen Apparats ein, die es unter Umständen erforderlich machen, das Lustprinzip zeitweilig im Interesse einer längerfristigen Person-Umwelt-Anpassung zu suspendieren. Negative Reize werden im Rahmen des Gefühlsmanagements dann toleriert, wenn dies zur Optimierung der Gefühlskontrolle sinnvoll und notwendig erscheint. Wenn also das Ziel darin besteht, Angst aushalten bzw. bewältigen zu können, müssen die Unannehmlichkeiten einer medialen Angst-agitation in Kauf genommen werden. Unterhaltungstransformation gilt in diesem Zusammenhang als ein Spezialfall der positiven Umdeutung negativer Reize, die durch die Rahmung (Goffman 1996) als Medienunterhaltung ermöglicht wird. Die Anpassungsqualität liegt hier in der Mobilität des emotionalen Apparats, die aus der Fähigkeit zur Gefühlsentkernung und semantischen Entleerung von Arousal erwächst.

Während „Mood management“ im Sinne von Zillmann ausschließlich auf eine situationsbezogene Stimmungsveränderung ausgerichtet ist, läßt die angeführte Definition von „Gefühlsmanagement“ offen, ob die postrezeptive Arousal-Konfiguration einen akut negativen unangenehmen Arousal-Zustand schlicht beenden soll oder ob durch Fernsehrezeption eine Aktivierung von Gefühlen erfolgt, an denen das Gefühlsmanagement eine Veränderungsarbeit verrichtet. Die erste Rezeptionsweise zielt in eskapistischer Grundeinstellung auf eine Unterbrechung des stressenden Status quo ab; demgegenüber gestattet die zweite Rezeptionsweise eine aktive Form der Streßbewältigung, indem „kritische“ Gefühlsbereiche einer reflexiven Bearbeitung zugänglich werden. Der Zweck der Gefühlsagitation besteht in diesem Fall darin, die Fungibilität von Emotion und Verhalten zwischen den Polen Umweltkontrolle und -anpassung zu optimieren.

Welche TV-Programminhalte für welche Personen funktional für das Gefühlsmanagement erscheinen, hängt zunächst vom präferierten Arousal-Niveau bzw. von den nach unten oder oben erlebten Abweichungen ab. Wer seinen Optimalzustand eher unterschreitet, wird via Fernsehen versuchen, gegenzusteuern in analoger Weise zu demjenigen, der zur Überaktivierung tendiert und der mit aufregenden oder beruhigenden Programmen eine Deaktivierung erstrebt. Des weiteren sind die Gefühls- und Themeninhalte kennzeichnend, die

eine Person besonders gut zu involvieren vermögen. Emotionale Intensität erreichen solche Darstellungsinhalte, die mit lebensweltlich relevanten Themen des Individuums korrespondieren. Der thematisch disponierte Zuschauer kann dann einerseits die Unterbrecherqualitäten involvierender Fernsehhalte hinsichtlich negativer Stimmungen nutzen und andererseits Fungibilitätsdefizite der mit den Themen verbundenen Gefühle abbauen, indem er offensives TV-Gefühlsmanagement betreibt.

### TV-Gefühlsmanagement und Programmbindung

Dianne M. Tice fand bei einer Befragung von 4000 US-Amerikanern heraus, daß nur 5% keine Versuche unternähmen, aus einer schlechten Stimmung herauszukommen. Die Mehrheit klagte allerdings darüber, daß es trotz größter Bemühungen häufig schwerfalle, Stimmungsverbesserungen tatsächlich zu erreichen. Dies gelte insbesondere für Stimmungen, die mit aggressionsgeladenen Emotionen wie Zorn und Wut verbunden sind (Tice&Baumeister 1993). Bryant und Zillmann (1979) kamen in einer Untersuchung zur stimmungsändernden Wirkung der Fernsehrezeption zu dem Ergebnis, daß „fesselnde“ nichtaggressive Medieninhalte bei Wutzuständen eine Unterbrecherqualität besitzen. Die Fähigkeit zur Ablenkung war bei aggressiven Inhalten nicht nachweisbar. Unthematische Kognitionen können also Emotionen, die mit hochgradigen Arousal-Zuständen einhergehen, „abkühlen“, ebenso wie gleichgerichtete Botschaften den akuten Wutzustand unbeeinflusst lassen oder ihn sogar künstlich verlängern. Vorausgesetzt wird dabei, daß aggressiv gereizte Personen dazu neigen, durch grüblerische Selbststimulierung ihren Wutzustand solange aufrechtzuerhalten, bis eine befriedigende Vergeltungsmaßnahme praktikabel erscheint oder die emotionale Kraft aufgrund fehlender Handlungsmöglichkeiten mit der Zeit erschläft. Wenn die Probanden von Tice sich enttäuscht darüber zeigten, wie erfolglos ihre Versuche zur Stimmungsänderung in vielen Fällen seien, so könnte das u.a. daran liegen, daß sie sich auf defensive Formen des Gefühlsmanagements konzentrierten, die allein noch keine emotionale Befriedigung verschaffen. Möglicherweise reicht die Unterbrecherqualität ablenkender Tätigkeiten wie Fernsehen häufig gerade soweit, den negativen Affekt zu beenden, ohne daß dies jedoch zu einer umfassenden Aufhellung der emotionalen Befindlichkeit führt. Denkbar ist auch, daß sich die Probanden offensiver Formen des Gefühlsmanagements kaum oder gar nicht bewußt waren, so daß deren Erfolg in die abfragbare Bilanzierung der Emotionstechniken keinen Eingang fand.

Nach heutigem Kenntnisstand der TV-Emotionsforschung ist es unmöglich, die Effizienz einzelner Strategien des Gefühlsmanagements abschließend zu beurteilen. Ich beschränke mich deshalb darauf, einen Vorschlag zur Systematisierung von Person-Programm-Schnittstellen unter dem Gesichtspunkt des Gefühlsmanagements zu machen. In Anbetracht dessen, daß sich erfolgreiche

Emotionstechniken kaum direkt abfragen lassen, wird ein indirektes, korrelationsanalytisches Verfahren bevorzugt, bei dem überzufällig häufig gebrauchte *personal-mediale Dyaden* (= Verbindungsstücke zwischen Rezipient und Programminhalten)<sup>1</sup> als Indikator für spezifische TV-Nutzungsformen dienen. Die Logik der Analyse fußt auf der Annahme, daß sich personal-mediale Kopplungen nur dann ausprägen und auf Dauer halten können, wenn sie auf die eine oder andere Weise den Adaptivitätsgeboten des Gefühlsmanagements entsprechen. Vom Endpunkt solcher adaptiver Dyadenbildung ausgehend, zeigen *signifikante Korrelationen zwischen psychosozialen Eigenschaften der Zuschauer und Programmpräferenzen* an, welche Rezipientendispositionen mit welchen Programminhalten harmonieren bzw. konfliktieren. Sie liefern überdies Hinweise auf die Art der *personal-mediale Dyade*, die auf einem positiven, einem negativen oder einem inhaltlich nicht spezifizierbaren Zusammenhang zwischen Disposition und präferiertem Fernsehgenre basiert. Das heuristische Potential der Dyadenanalyse und deren Ertrag für eine Theorie des TV-Gefühlsmanagements wird im folgenden exemplifiziert.

Empirische Untersuchungen in einem Sample von 1042 Probanden belegen, daß die Vorliebe für Action- und Horrorfilme geschlechts- und altersunabhängig mit violenten Einstellungen – am höchsten mit den Variablen „Reaktive Aggressionen“ und „Legitimation staatlicher Gewalt“ korreliert (Grimm 1997, 1999b). Damit wird zunächst das Bild eines aggressionsfundierten Spielfilmgewaltkonsums bestätigt. Allerdings ist die *aggressive Komponente in sich gebrochen*, da hohe Spielfilmgewaltpräferenzen nicht nur mit Aggressivität, sondern auch mit der Befürwortung staatlicher Gewalt einhergehen, die impulsive Gewaltanwendungen von Privatpersonen verhindern soll. Dies ist als erstes Indiz dafür zu werten, daß es Actionfilm- und Horrorfilm-Vielsehern wohl kaum um unkontrollierte Aggressionssteigerung geht. Die überdurchschnittlich ausgeprägte Befürwortung staatlicher Gewalt spricht vielmehr dafür, daß violent disponente Spielfilmgewalt-Intensivnutzer durchaus die Kontrollmächte für Gewalt im Auge behalten und für die Gesellschaft (und sich selbst!?) als sinnvoll und notwendig erachten. Unter dem Gefühlsmanagement-Aspekt bietet die Hochschätzung von Kontrollmächten zwar keine Gewähr dafür, daß die umfangreiche Spielfilmgewaltnutzung der Kontrollkompetenz dient, wohl aber

<sup>1</sup> Eine *personal-mediale Dyade* ist ein Verbindungsstück zwischen Filmvorlage und Rezipient, das die Interpenetrationen bei der Bedeutungskonstruktion und deren Rückwirkungen auf Programmverbindungen richtungweisend regelt. Bindungsrelevante Kopplungen können anhand von Korrelationen zwischen Persönlichkeitsmerkmalen und präferierten TV-Programminhalten ermittelt werden. Betrachtet man emotionale Dispositionen der Rezipienten wie z.B. allgemeine Angstneigung, Aggressionstendenz und Empathiefähigkeit im Zusammenhang von Genrepräferenzen (Actionfilme, Horrorfilme, Romantikfilme etc.), so ergeben signifikante Korrelationen zwischen personalem Merkmal und Genrenutzungshäufigkeit Hinweise darauf, welche Formen des TV-Gefühlsmanagements der einzelne Zuschauer bevorzugt (vgl. Grimm 1999b).

stellt sie ein Hindernis dar, das einen impulsiv-aggressiv entarteten Spielfilmgewaltgebrauch erschwert.

Auch die aggressive Komponente der Reality TV-Nutzung ist in sich widersprüchlich. Aggressivität und Aggressionshemmungen sind ebenso wie die Legitimation von Privatgewalt und staatlicher Gewalt mit Reality TV-Nutzungspräferenzen positiv korreliert. Offenbar ist für die Präferenzbildung in bezug auf violente Spielfilme und Reality TV nicht nur das aggressive Potential, sondern auch die *Fokussierung der Aggressionskontrolle* relevant. Weder ein angenommenes Bedürfnis nach Aggressionsbekräftigung, noch eines nach Triebabfuhr können das Korrelationsmuster sinnvoll erklären. Das psychosoziale Zuwendungsprofil bekräftigt vielmehr die Gefühlsmanagement-These, der zufolge der Spielfilmgewaltkonsum mehrheitlich von einem Konfrontationsbedarf und einem Kontrollmotiv geleitet wird.

Überdurchschnittliche Gewaltdispositionen gehen aber nicht nur mit der Präferenzierung gleichartiger, sondern auch andersartiger Darstellungsinhalte konform. So sind violente Einstellungen mit der Nutzung romantischer Fernsehshows verknüpft, die wie „Traumhochzeit“ und „Verzeih mir“ harmonieorientierte und rührende Situationen in den Vordergrund stellen. Das Zuwendungsmotiv läßt sich hier leicht verstehen, wenn man annimmt, daß Romantik-Shows tendenziell aggressiven Zuschauern einen Gefühlsausgleich ermöglichen, der durch gewalthematisierende Programme alleine nicht zu erreichen wäre. Die Doppelkorrelation violenter Einstellungen mit der Bindung an violente und romantische Fernsehgenres läßt auf eine entsprechende *Doppeldisponierung des Publikums* schließen. Als gesichert kann gelten, daß für aggressive Personen nicht nur *analogische* Sendungen interessant sind, die mit den eigenen Dispositionen übereinstimmen, sondern auch *kontrastive* Programme, die das genaue Gegenteil zu den zuwendungsrelevanten Merkmalen der zuschauenden Person repräsentieren. Bei *analogischer* und *kontrastiver* Programmbindung kommen – so die vorgeschlagene Interpretation der Befunde – zwei Grundvarianten des *TV-Gefühlsmanagements* zum Tragen, die den Zuschauern komplementäre Nutzungsmöglichkeiten eröffnen. *Variante 1* basiert auf einer inhaltlichen Übereinstimmung zwischen Zuwendungsdisposition und Programminhalt. Sie zielt auf Konfrontation mit einem kritischen Emotions-Kognitionskomplex ab. Bei *Variante 2* divergieren Zuwendungsdisposition und Programminhalt. In diesem Fall benutzen TV-Zuschauer ein informationelles und emotionales Kontrastprogramm, um inkriminierte Gefühle zu vermeiden oder sich gegebenenfalls unmittelbar emotionale Erleichterung zu verschaffen.

Abbildung 3: Analogische und kontrastive Programmbindungen

Ausgangslage	Ziel d.TV-Gefühlsmanagem.	Nutzungsart/Programmbindung
→ Emotionskontrolle / (Abbau d. Disposition)		= analogisch-konfrontierend
	Hohe emotionale Disposition	
→ Emotionsvermeidung / (Abbau der Disposition)		= kontrastiv-kompensierend

Das in Abbildung 3 entworfene Modell veranschaulicht die Zusammenhänge zwischen der Art der Fernsehnutzung und dem Gefühlsmanagement. Das Modell unterscheidet zwischen *analogisch-konfrontierender* und *kontrastiv-kompensierender Nutzungsart*, die je eigene Typen der Programmbindung konstituieren. Es soll für hochausgeprägte emotionale Dispositionen gelten, die in Abhängigkeit vom praktizierten Umgang mit Gefühlen eine Affinität zu unterschiedlichen Programminhalten begründen.

Bei *analogisch-konfrontierender Fernsehnutzung* setzen sich Rezipienten mit einem überdurchschnittlich entwickelten psychosozialen Merkmal (z.B. hohe Violenzneigung) bevorzugt solchen Programmen aus, die inhaltlich analoge Merkmale (z.B. viele Gewaltdarstellungen) enthalten. Dabei wird das schon im Übermaß Vorhandene der Person durch mediale Stimuli zusätzlich aktiviert und eine Konfrontation mit kritischen Reizkonfigurationen bzw. mit den zugehörigen Reaktionspotentialen herbeigeführt.<sup>2</sup> Postulatgemäß provoziert analogisch-konfrontierende Fernsehnutzung mit der Aktivierung von Emotion und assoziierten Einstellungen eine Kontrollarbeit, die zu einer Abschwächung der emotionalen Disposition führen kann, allerdings nicht führen muß (durch Klammern in der Grafik angezeigt). Funktionserwartungen des analogisch-konfrontierenden Mediengebrauchs – oder in verkürzter Redeweise: des *TV-Konfrontainments*<sup>3</sup> – verstärken die Emotionskontrolle in dem Maße, in dem die Zuführung aversiver Reize die Widerstandskräfte mobilisiert. Übertreffen die Widerstandsoptionen das Aktivierungspotential, so ist eine Dis-

<sup>2</sup> So wie Gewaltdarstellungen Kommunikat-Slots (=Anschlußstelle der Filmvorlage) für die Gewaltdisposition der Rezipienten sind, bilden Angstthematisierungen in Horrorfilmen den Einbakterpunkt für die Überängstlichkeit von Horrorfilmfans, die diese im Unterschied zu den Actionfilmfans aufweisen. In beiden Fällen ist die *personal-mediale Dyade* die Basis für eine *analogisch-konfrontierende Mediennutzung* (Grimm 1999b).

<sup>3</sup> Der Ausdruck „Konfrontainment“ wird hier nicht wie im US-amerikanischen Sprachgebrauch zur Bezeichnung konfrontativer Redeshows, sondern gleichbedeutend mit *analogisch-konfrontierender Fernsehnutzung* gebraucht.



positionsverminderung zu erwarten. Zumindest aber schließt die Kontrollfunktion der aktivierten Gefühle die Fähigkeit ein, ein hohes Emotionsniveau ohne Kontrollverlust zu überstehen. Analogisch-konfrontierende Fernsehnutzung ist hinsichtlich der zuwendungsrelevanten Emotionen in der Regel nicht affirmativ, da die Bekräftigung oder Steigerung einer ohnehin hoch ausgeprägten Disposition das Gleichgewicht des emotionalen Apparats beeinträchtigen würde.

Mit *kontrastiv-kompensatorischer Fernsehnutzung* ist nach dem Programm-bindungsmodell die Moderation einer überdurchschnittlich hohen emotionalen Neigung intendiert. Im Unterschied zum TV-Konfrontainment wird die Emotionsmäßigung bei kontrastiv-kompensatorischer Fernsehnutzung aber nicht mittels gleichgerichteter, sondern entgegengesetzter Reize erstrebt, die unerwünschte Emotionen unterbrechen, vermeiden und/oder blockieren sollen. So können beispielsweise violente Dispositionen durch die Nutzung nichtviolenter Darstellungsinhalte (oder Ängstlichkeit durch die Nutzung angstarmer Inhalte) konterkariert werden. Kontrastiv-kompensatorische Fernsehnutzung im definierten Sinn erinnert an eskapistische Motive, wie sie Elihu Katz und David Foulkes (1962) vielen Rezipienten unterstellen. Im Gegensatz zum klassischen Verständnis von Eskapismus als Flucht aus der Realität setzt eine kontrastive TV-Nutzung allerdings keine realitätsabgewandte Grundeinstellung voraus.

Vielmehr ist die Kontrastbildung (wie auch die Analogiebildung) in der jeweiligen personal-medialen Dyade selbstreferentiell auf den Rezipienten bezogen. Ziel ist nicht etwa ein endgültiges Verlassen der belastenden Realität in Richtung irrealer Traumwelten. Vielmehr geht es um eine Veränderung der kognitiven und emotionalen Relevanzen, die sich für das Individuum als belastend bzw. desorientierend erwiesen haben. Durch kontrastiv-kompensatorische Fernsehnutzung läßt sich ein zur Realität alternatives und zur persönlichen Disposition kontrastives Informationsmilieu herstellen, das die Korrektur von Orientierungsfehlern erleichtert und die Umwelтанpassung erhöht. Im günstigen Fall werden dabei auch sozioemotionale Defizite kompensiert, wie etwa ein Mangel an Lebensmut durch antidepressive Informationen in Actionfilmen, die die Erreichbarkeit schwierigster Handlungsziele betonen, zumindest kurzfristig behoben werden kann.<sup>4</sup> Grundsätzlich ist in bezug auf alle Varianten des TV-Gefühlsmanagements zu beachten, daß sie Optionen darstellen, deren Brauchbarkeit situationsabhängig wechselt und die sich daher über längere Zeiträume und mehrere Situationskontexte hinweg operativ ergänzen.

Die postulierte Utilität und Adaptivität des TV-Gefühlsmanagements bedeutet freilich nicht, daß Fernsehzuschauer eine Garantie für erfolgreiche Ge-

<sup>4</sup> In mehreren Rezeptionsexperimenten wurde nach der Rezeption von Actionszenen eine Erhöhung der internalen Kontrollenerwartung festgestellt, was eine gestiegene Überzeugung dahingehend zum Ausdruck bringt, daß man sich selbst als Herr des eigenen Schicksals empfindet und nicht übermäßig von äußeren Mächten abhängig sieht (Grimm 1996).

fühlskontrolle besäßen. Der funktionale Wert einzelner Programme in bezug auf einzelne emotionale Dispositionen schließt einen dysfunktionalen Output der Fernsehnutzung keineswegs aus. Im Gegenteil, gerade die punktuelle adaptive Brauchbarkeit einer personal-medialen Dyade kann Fehlanpassungen provozieren, sei es, weil hinsichtlich der bindungsrelevanten Disposition unvereinbare Gefühlsmanagement-Ziele konkurrieren, sei es, weil ein nichtadaptiver Output für andere Dispositionen resultiert. Vor allem in bezug auf Aggression und Angst hätte ein Versagen des Gefühlsmanagements im analogisch-konfrontierenden Fernsehgebrauch neben individuellen auch sozial unerwünschte Folgen, wenn die Streß-Reize, statt Emotionskontrolle zu befördern, die Impulsivität des Rezipientenverhaltens noch verstärken. TV-Gefühlsmanagement ist psychophysiologisch wie auch psychosozial nur insoweit wirklich gelungen und damit in genau dem Maße Teil der „emotionalen Intelligenz“ (Salovey et al. 1993, Goleman 1996), in dem das Individuum einen verlässlichen Gewinn an innerer und äußerer Kontrollkompetenz erzielt und die Anschließbarkeit an soziales Verhalten bewahrt. Der Erfolg hängt einerseits von Rezipientenfähigkeiten und andererseits von Merkmalen der Filmvorlage ab. Im nächsten Abschnitt wird sich zeigen, unter welchen dramaturgischen Bedingungen das Gefühlsmanagement der Zuschauer bei Gewaltdarstellungen mißlingt.

### Der *Robespierre-Affekt* als Beispiel für dramaturgisch erzeugtes Gefühlsmißmanagement

Nach linear-analogen Wirkungsverständnis müßte man erwarten, daß eine filmische Szenenfolge, in der *Männergewalt gegen eine Frau* zur Darstellung kommt, Männer zu aggressiven Schlußfolgerungen anregt, dies insbesondere dann, wenn die *Männergewalt* (a) durch vorgängiges Erleiden von *Frauengewalt* filmisch motiviert wurde und (b) die *Männergewalt* selbst von „Erfolg“ gekrönt ist, die Frau also keine effiziente Gegenwehr zu leisten vermag und die männlichen Täter im Film einer gerechten Strafe entgehen. Die Hypothese wurde durch ein Rezeptionsexperiment zum Spielfilm „Savage Street“ eindeutig widerlegt (Grimm 1998). Männer zeigten unter der Filmbedingung „Frauengewalt → Männergewalt“ einen Abbau reaktiver Aggressionen; die umgekehrte Reihenfolge „Männergewalt → Frauengewalt“ evozierte hingegen einen Anstieg des aggressiven Potentials. Ausschlaggebend für die violente Reaktion war hier nicht etwa die Imitation des männlichen Gewaltmodells, sondern die Empörung, die das zuletzt plazierte männliche Opfer insbesondere bei den zuschauenden Männern hervorrief. Konsequenterweise verzichteten Frauen, bei denen in der Sequenz „Männergewalt → Frauengewalt“ ein für sie provozierendes geschlechtshomologes Opfer am Ende fehlte, auf eine Violenzzunahme. Frauen antworteten auf diese Filmbedingungen mit einem Aggressionsabbau.

Der Aggressionsanstieg bei Männern wurde mit dem *Robespierre-Affekt* erklärt, der eine spezifische Klasse von nichtimitativen aggressionssteigernden Medienwirkungen subsumiert. Eine irgendgeartete Nachahmung der Täter spielt beim *Robespierre-Affekt* keine Rolle, wohl aber die aggressive *Wendung gegen Täter*, die sich Gewalttaten schuldig gemacht haben. Hieraus leitet der Gewaltbeobachter Strafansprüche ab, wie sie normalerweise einer übergeordneten Instanz zustehen. Der *Robespierre-Affekt* vollendet die Gewaltspirale im Beobachter, die, als „offene“ wahrgenommen, mit „guter“ Gewalt zum Abschluß gebracht werden soll. Im Eifer der Empörung werden die dazu nicht Legitimierten durch den *Robespierre-Affekt* zur Anmaßung moralischer Kompetenz und in gesteigerter Form zur Selbstjustiz verführt. Der *Robespierre-Affekt* wurde daher definiert als Versuch, eine als „offen“ perzipierte Gewaltkette durch die Usurpation von Strafgewalt eigenmächtig zu schließen. Pointiert gesprochen ist der *Robespierre-Affekt* Rache in moralischem Gewand. Die Problematik des *Robespierre-Affekts* besteht darin, daß herkömmliche Verfahren einer moralisch motivierten Aggressionshemmung versagen, da die Aggression selbst moralisch eskamotiert auftritt und sich durch Opfererfahrungen legitimiert.

Der *Robespierre-Affekt* ist die Folge eines dramaturgischen Defizits. Er ließ sich nur dann nachweisen, wenn der Film für die Zuschauer (oder einzelne Zuschauergruppen) eine befriedigende und befriedende Auflösung der dargestellten Konflikte verweigert. Die physiologischen Messungen deuten darauf hin, daß im Unterschied zu der im allgemeinen vorherrschenden BIS-Dominanz am Ende der Filmrezeption bei Probanden, die dem *Robespierre-Affekt* unterliegen, eine BAS-Dominanz vorliegt. Zwar wurden gerade die martialischen Szenen, in denen der Mann durch Pfeile der Frau schmerzhaft getroffen wird, von Männern mit streßanzeigender BIS-Erregung quittiert, die aber in der Empörung über das Bad End von BAS-Schüben überlagert wurde. Da das BIS den erlebten Einfühlungsstreß widerspiegelt und das BAS, wie oben beschrieben, violente Handlungsanbahnungen indiziert, bedeutet das festgestellte BAS-Übergewicht am Ende des Films, daß Aggressionen den vormals vorherrschenden Angst- und Streßzustand ablösen oder zumindest in den Hintergrund drängen.

Unter dem Gesichtspunkt des Gefühlsmanagements läßt sich der *Robespierre-Affekt* daher auch als *aggressiv entartete Form der Streßbewältigung* verstehen. Der Rezipient versucht zum Zwecke des Streßabbaus, die empathischen Zumutungen der Opferrolle und die dadurch ausgelöste Neigung zur Depression durch violente Übungen zu neutralisieren. Das Gefühlsmanagement wird hierbei allerdings ganz auf die intrapersonalen Aspekte verkürzt und die Person-Umwelt-Schnittstelle stark vernachlässigt. Der vom *Robespierre-Affekt* befallene Rezipient ist daher blind für die sozialen Fernwirkungen seiner Haltung und deren Rückwirkungen auf die eigene soziale Position.

## Schluss

Nicht eine linear-analoge Übertragung der Täterperspektive und schon gar nicht eine schlichte „Nachahmung“ der Gewalt, sondern schockierende Opfererfahrungen und gewaltkritische Verarbeitungsansätze sind unter bestimmten dramaturgischen Bedingungen virulente Kommunikat-Slots für eine aggressive Publikumsreaktion. Dies bedeutet im Hinblick auf die zugrunde liegende Verarbeitungsweise, daß die Filmvorlage als Anknüpfungspunkt für kreative Antwortkaskaden fungiert. Die Antwortproduktion wird zwar durch die Filmvorlage strukturiert, aber nicht inhaltlich determiniert. Die Verarbeitungslogik ist vom Film und – gleichermaßen substantiell – vom Gefühlsmanagement des Rezipienten geprägt, das ein, vermutlich sogar *das* wichtigste Einfallstor für nicht-lineare Filmwirkungen darstellt. Varianten des Gefühlsmanagements hängen zunächst von allgemeinen emotionalen Dispositionen ab, die dann selektiv durch den Film angesprochen werden. Wer den Grundsachverhalt einer subjektgesteuerten emotionalen Rezeption leugnet, kann auch die dramaturgieabhängige Wirkungsmacht des Filmes nicht angemessen modellieren. Ohne Beachtung des aktiven Rezipienten, der sich um eine für ihn akzeptable Form des Gefühlsmanagements bei der Filmrezeption bemüht, werden fast zwangsläufig sowohl die psychosozialen Leistungen als auch die potentiellen Risiken violenter Spielfilme verfehlt.

Gerade das Beispiel des *Robespierre-Affekts* macht deutlich, daß es entscheidend darauf ankommt, daß die Filmvorlage das Gefühlsmanagement der Zuschauer nicht überfordert und vor allem nicht durch provozierende Opferdarstellungen dazu anregen sollte, die filmische Gefühlspenetration in einen aggressiven Wirkungoutput zu übersetzen. Ein genereller Verzicht auf Opferdarstellungen wäre freilich kontraproduktiv, da diese die Reaktanz des Publikums gegen eine Übernahme des Gewaltmodells erhöhen und den Prozeß *negativen Lernens* in Richtung einer Ablehnung der Gewalt unterstützen. Als essentielles Wirkungsrisiko erwiesen sich nicht die Opferdarstellungen an sich, sondern der Opferschock am Ende des Films. In diesem und nur in diesem Fall bleibt die filmische Gewaltkette und mit ihr die Opferfrage für die Zuschauer offen, so daß die Opferangst aus dem Rezeptionserlebnis in lebensweltliche Depressionen münden kann oder aber – im Hinblick auf Sozialverträglichkeit noch schlimmer – der Rezipient versucht, die Gewaltkette in eigener Regie durch eine aggressive Antwort zu schließen. Letzteres mag den Einfühlungsstreß aus dem Opferschock momentan lindern und depressive Folgen vermeiden helfen, doch ist der subjektive „Gewinn“ aufgrund der sozialen Kosten ethisch inakzeptabel und aufgrund unkalkulierbarer Rückwirkungen auf die Person letztlich auch für das Individuum dysfunktional. Die durch dramaturgische Defizite verursachte, vermeintlich moralisch legitimierte und kurzfristig entlastende Aggression des *Robespierre-Affekts* tendiert zu Fehlanpassungen des Individuums, die den umfassenden und längerfristigen Adaptivitätsgeboten des Gefühlsma-

nagements zuwiderlaufen. Als Konsequenz empfiehlt sich daher, weniger auf den Blutzoll von Einzelszenen oder die Anzahl der Leichen zu achten, sondern vor allem auf die dramaturgische Einbettung der Gewalt, die entweder die Gefühlkontrolle der Zuschauer optimieren hilft oder zu Kontrollverlusten beiträgt, die das Gefühlsmanagement selbst derangieren.

### Literatur

- Berlyne, D.E. (1960): *Conflict, Arousal and curiosity*.- New York: McGraw-Hill Inc.
- Berlyne, D.E. (1974): „The new experimental aesthetics“. In: D.E. Berlyne (ed.), *Studies in the new experimental aesthetics. Steps towards an objective psychology of aesthetic appreciation*.- New York; London; Sydney; Toronto: John Wiley&Sons, pp. 1-25.
- Bryant, J., D. Zillmann (1979): „Effect of intensification of annoyance through unrelated residual excitation on substantially delayed hostile behavior“. In: *Journal of Experimental Social Psychology*, vol.15, pp. 470-480.
- Cannon, W.B. (1929): *Bodily changes in pain, hunger, fear, and rage: An account of researches into the function of emotional excitement*. 2. edition.- New York: Appleton-Century-Crofts.
- Ciampi, L. (1997): *Die emotionalen Grundlagen des Denkens. Entwurf einer fraktalen Affektlogik*.-Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Fowles, D.C. (1980): „The three arousal model: Implications of Gray's two-factor learning theory for heart rate, electrodermal activity and psychopathy“. In: *Psychophysiology*, 17. Jg., No.2, pp. 87-104.
- Goffman, E. (1996): *Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen*, 4. Aufl. (stw Bd.329, zuerst engl. *Frame analysis. An essay on the organization of experience*, New York, Evanston, San Francisco: Harper&Row 1974; 1. Aufl. bei Suhrkamp 1980).- Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Goleman, D. (1996): *Emotionale Intelligenz*. Aus dem Amerikanischen von Friedrich Griese (zuerst amerik. 1995: *Emotional intelligence. Why it can matter more than IQ*.- New York: Bantam Books).- München, Wien: Carl Hanser Verlag.
- Gray, J.A. (1982): *The neuropsychology of anxiety: An enquiry into the functions of the septo-hippocampal system*.- Oxford, New York: Clarendon Press.
- Grimm, J. (1996): „Das Verhältnis von Gewalt und Medien – oder welchen Einfluß hat das Fernsehen auf Jugendliche und Erwachsene? Ergebnisse eines Forschungsprojekts“. In: Der Bundesminister des Innern (Hg.), *Medien und Gewalt. Texte zur inneren Sicherheit*.- Bonn, S. 36-149.
- Grimm, J. (1997): „Physiologische und psychosoziale Aspekte der Fernsehgewalt-Rezeption. TV-Gefühlsmanagement zwischen Angst und Aggressionen“. In: *Medienpsychologie*, H.2., S. 127-166.
- Grimm, J. (1998): „Der Robespierre-Affekt. Nichtimitative Wege filmischer Aggressionsvermittlung“. In: W. Mahle (Hg.), *Kultur in der Informationsgesellschaft*, AKM-Studien Bd. 42.- Konstanz: UVK Medien Verlagsgesellschaft mbH, S. 101-122.
- Grimm, J. (1999a): „Titanic – Untergangsmythos zwischen Kitsch und Katharsis“. (öffentliche Antrittsvorlesung am 3.2.1999 an der Universität Mannheim). In: *Medien praktisch, Texte*, Sonderheft Nr.2.

- Grimm, J. (1999b): *Fernsehgewalt. Zuwendungsattraktivität – Erregungsverläufe – sozialer Effekt. Zur Begründung und praktischen Anwendung eines kognitiv-physiologischen Ansatzes der Medienrezeptionsforschung am Beispiel von Gewaltdarstellungen*.- Opladen, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Katz, E., D. Foulkes (1962): „On the use of the mass media as ‚escape‘: Clarification of a concept“. In: *Public Opinion Quarterly*, 26, pp.377-388.
- Lazarus, R.S., S. Folkman (1984): *Stress, appraisal, and coping*.- New York: Springer Publishing Company.
- LeDoux, J.E. (1998): *Das Netz der Gefühle. Wie Emotionen entstehen*, übers. von Friedrich Griese (zuerst amerik. 1996 *The emotional brain. The mysterious underpinnings of emotional life*, New York: Simon and Schuster).- München, Wien: Carl Hanser.
- Rogge, K.-E. (1981): *Physiologische Psychologie*.- München, Wien, Baltimore: Urban & Schwarzenberg.
- Routtenberg, A. (1968): „The two-arousal hypothesis: Reticular formation and limbic system“. In: *Psychological Review*, vol.75, No.1, pp. 51-81.
- Salovey, P., Ch.K. Hsee, J.D. Mayer (1993): „Emotional intelligence and the self-regulation of affect“. In: D.M. Wegner, J.W. Pennebaker (ed.), *Handbook of Mental Control*.- Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, pp. 258-277.
- Tice, D.M., R.F. Baumeister (1993): „Controlling anger: Self-induced emotion change“. In: D.M. Wegner, J.W. Pennebaker (ed.), *Handbook of Mental Control*.- Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, pp. 393-409.
- Vogelgesang, W. (1991): *Jugendliche Videocliquen. Action- und Horrorvideos als Kristallisationspunkte einer neuen Fankultur*. Opladen: Westdeutscher Verlag GmbH.
- Vorderer, P. (1994): „Involvementverläufe bei der Rezeption von Fernsehfilmen“. In: L. Bosshart, W. Hoffmann-Riem (Hg.), *Medienlust und Mediennutz. Unterhaltung als öffentliche Kommunikation*.- München: Ölschläger, S. 333-344.
- Zajonc, R.B. (1980): „Feeling and thinking: Preferences need no inferences“. In: *American Psychologist*, vol.35, pp. 151-175.
- Zajonc, R.B. (1984): „On the primacy of affect“. In: *American Psychologist*, vol.39, pp. 117-123.
- Zillmann, D. (1971): „Excitation transfer in communication-mediated aggressive behavior“. In: *Journal of Experimental Social Psychology*, pp. 419-434.
- Zillmann, D. (1988a): „Cognition-excitation interdependencies in aggressive behavior“. In: *Aggressive Behavior*, vol. 14, pp. 51-64.
- Zillmann, D. (1988b): „Mood management: Using entertainment to full advantage“. In: L. Donohew, H.E. Sypher, E.T. Higgins, *Communication, social cognition and affect*.- Hillsdale: Erlbaum Associates, pp. 147-171.
- Zillmann, D., J. Bryant (1985): „Affect, mood and emotion“. In: D. Zillmann, J. Bryant (Hg.), *Selective exposure to communication*.- Hillsdale, N.J., pp. 157-190.

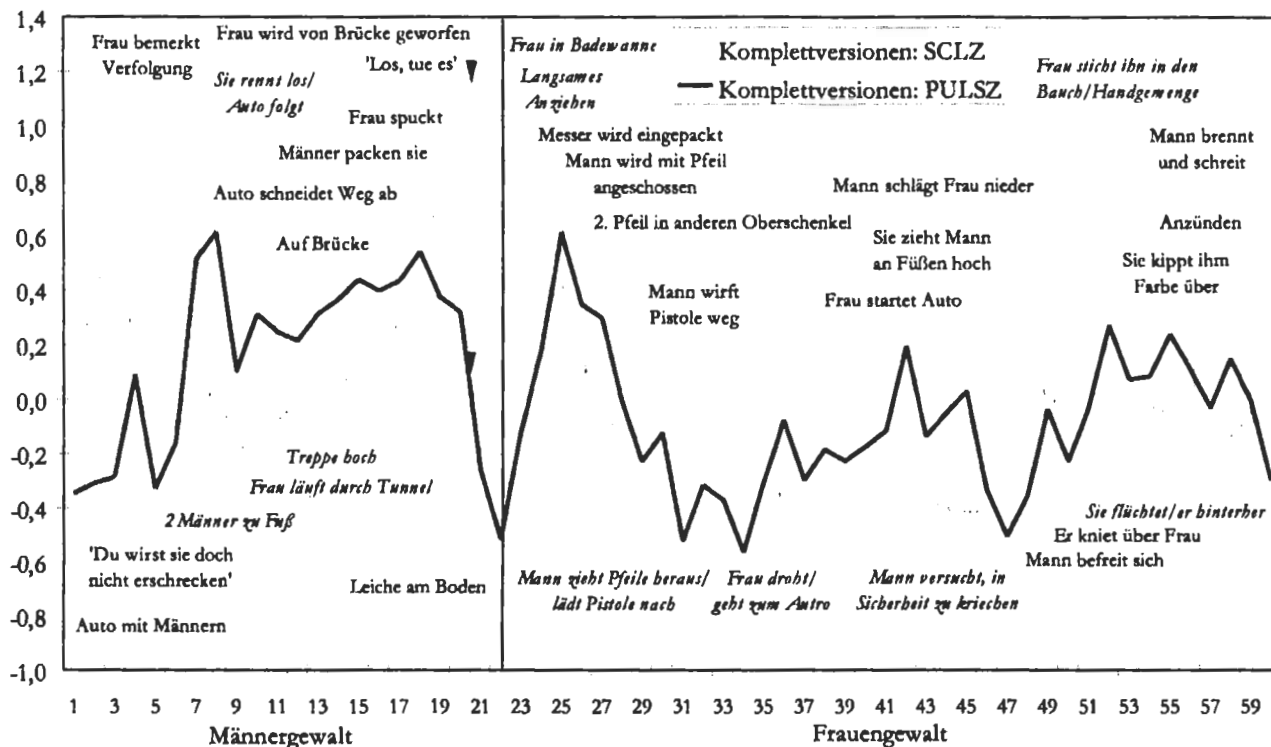


Abbildung 1: „Savage Street“. SCLZ- und PULSZ-Verlauf (Komplettversionen)

Die Grafik basiert auf Werten der Gruppen 1 und 2, die jeweils Komplettversionen haben (N=18). SCLZ und PULSZ bezeichnen die auf Individuumsbasis  $\alpha$ -transformierten Werte. Das bei der Standardisierung benutzte Ereignisuniversum besteht aus allen Messungen über die gesamte Filmvorführung hinweg. Der Mittelwert liegt daher notwendig bei Null. Bei nicht-punktellen, längeren Szenen (kursiv gesetzt) wurde jeweils der Beginn markiert.

Affekte und Emotionen sind zentral, die in den aktuellen Diskursen der Kultur- und Literaturwissenschaften eine zentrale Rolle spielen. In diesem Band werden die vielfältigen Beziehungen zwischen Affekten und Emotionen in literarischen, kulturellen Kontexten analysiert und diskutiert. Anhand von Beispielen, die von Shakespeare bis in die Moderne reichen, beleuchten die Autoren Zusammenhänge aus philosophischer, literarischer und literaturwissenschaftlicher Perspektive und eröffnen neue Einsichten in diesen Themenbereich, der bisher weitgehend vernachlässigt wurde.

**Die Herausgeber:**

Prof. Dr. Ulrich Schick ist Professor für Medien- und Kulturwissenschaft an der Queen's University (Kingston, Ontario, Canada) und damit Director of the Centre for Cultural Studies.

Prof. Dr. Burkhardt Krause war Gastprofessor, Gastdozent an der Universität Kassel und ist Leiter des Instituts für Angewandte Literaturwissenschaft und Kulturarbeit.

ISBN 3-86057-156-7

Burkhardt Krause /  
Ulrich Schick (Hrsg.)

# Emotions and Cultural Change

Gefühle und kultureller Wandel

Tübingen 2006

**STAUFFENBURG**

Colloquium