


Der König der Löwen in der Falle

Kinder zwischen Spannungs- und Angsterleben
während der Medienrezeption

Christine Hennighausen und Frank Schwab



Das Erleben von Spannung ist sowohl für Erwachsene als auch für Kinder ein zentrales Motiv für die Nutzung von Unterhaltungsmedien wie Film, Fernsehen, Literatur, aber auch Computerspielen. Spannung entsteht einerseits auf kognitiver Ebene durch die Interpretation von Ereignissen innerhalb der Erzählung sowie auf emotionaler Ebene durch Gefühle zwischen Hoffen und Bangen. Studien zeigen, dass Kinder in Abhängigkeit von ihrem Alter Spannung unterschiedlich erleben und bewerten. Ist eine Geschichte hochspannend, kann dies dazu führen, dass Kinder neben Spannung auch Angst und Furcht fühlen. Welche Medieninhalte und -angebote Kinder als besonders beängstigend wahrnehmen, verändert sich im Laufe ihrer mentalen Entwicklung. Gegen die Angst helfen verschiedene Bewältigungsstrategien, die Eltern sowie auch Kinder anwenden können.

Der Löwenjunge Simba sitzt in der Falle: Sein böser Onkel, der ihm seinen Rang als „König der Löwen“ neidet, hat ihn unter falschem Vorwand in eine tiefe Schlucht geführt. Er will Simbas Leben ein jähes Ende bereiten und lässt eine Herde Gnus hinunter in die Schlucht hetzen. Der trockene Savannenboden fängt an zu beben. Simba schaut irritiert um sich. Dann sieht er eine Unzahl von wilden Gnus direkt auf sich zu rasen. Panik ergreift ihn, seine Augen und sein Maul sind vor Angst weit aufgerissen. Walt Disney zeigt dies in einer Dolly-Zoom-Einstellung. Als Nächstes sieht der Zuschauer den Löwenjungen in der Totalen: Simba, gelähmt vor Angst, inmitten der riesigen todbringenden Schlucht, umgeben von meterhohen, nahezu vertikal aufsteigenden Felswänden. Dann fängt Simba an zu rennen. Er rennt um sein Leben. Die Situation scheint ausweglos. Wird sich der König der Löwen retten können? Oder wird Simba von der rasenden Herde Gnus niedergetrampelt und stirbt? Der Ausgang der Szene ist ungewiss, die Spannung steigt. Kleine und große Zuschauer fiebern mit Simba mit. Sie hoffen, dass er sich retten kann; gleichzeitig jedoch fürchten sie in Anbetracht der Bedrohung seinen Tod.

Diese Szene aus dem Walt-Disney-Klassiker *Der König der Löwen*, dem weltweit kommerziell erfolgreichsten klassischen Zeichentrickfilm (IMDb 2012), kennen viele. Erwachsene, aber vor allem Kinder, das Zielpublikum solcher Zeichentrickfilme, tauchen in die Fantasiewelt von Walt Disney ein und erleben die spannenden Abenteuer der Protagonisten mit. Wie genau erleben Kinder Spannung und welche Faktoren spielen dabei eine Rolle? Wann verwandelt sich das Gefühl der Spannung in Angst? Und was können Eltern dann am besten gegen die Angst ihrer Kinder tun?

Spannung als psychologisches Phänomen

Das Erleben von Spannung ist ein bedeutendes Merkmal und Motiv für die Nutzung von Unterhaltungsmedien. Der Begriff „Spannung“ (engl. „suspense“) stammt von dem lateinischen Verb „suspendere“, was „in Unsicherheit schweben“ bedeutet (Schwab 2008). Spannung besteht aus einer kognitiven und emotionalen Reaktion, welche durch zeitabhängige strukturelle Merkmale einer dramatischen Erzählung in deren Verlauf ausgelöst werden (Alwitt 2002; Schwab 2008). Die kog-

nitive Spannungskomponente beinhaltet die Interpretation der Ereignisse der Handlung durch den Rezipienten; die affektive Komponente beschreibt die Gefühle von Hoffen und Bangen bzw. Furcht während der Medienrezeption. Hoffen und Bangen gelten als Schlüsselemotionen spannungsvollen Erlebens (siehe ebd.). Somit ist die Angst als Furcht vor dem schlechten Ausgang einer Episode und als Bangen um das Wohl des Helden immer auch eine Seite des unterhaltsamen Erlebens von Spannung.

Das psychologische Phänomen „Spannung“ kann u. a. mit der Theorie des Erregungstransfers (Zillmann 1980) sowie mit der Strukturellen Affekttheorie (Brewer/Lichtenstein 1982) erklärt werden. Der Theorie des Erregungstransfers zufolge führt die Bedrohung des Protagonisten beim Rezipienten zu physiologischer körperlicher Erregung und dem Gefühl der (empathischen) Sorge, was im Wesentlichen Spannungserleben hervorruft. Wird die Spannung im Verlauf oder am Ende der Geschichte aufgelöst, indem der Protagonist die Herausforderung meistert, verschwindet die Sorge des Rezipienten. Seine physiologische „Resterregung“ dauert allerdings noch eine Zeit lang an und verstärkt die positiven Gefühle über den guten Ausgang der Handlung. Die auf die Spannung folgende Erleichterung wird umso angenehmer erlebt, je höher vorher das Spannungserleben war (Zillmann/Hay/Bryant 1975).

Die Strukturelle Affekttheorie (Jose/Brewer 1984) besagt, dass strukturelle Merkmale von Geschichten ein bestimmtes affektives Muster des Rezipienten hervorrufen (Spannung, Überraschung oder Neugierde). Eine spannende Geschichte ist demzufolge meist so strukturiert, dass sie mit einem einleitenden Ereignis beginnt, welches bedeutende und wahrscheinliche Konsequenzen (z. B. Leben oder Tod) für den Protagonisten bereits andeutet. Daraus folgen Unsicherheit und die Antizipation eines möglichen schlechten oder positiven Ereignisses, welche die Spannung im Rezipienten wecken. Es wird mehr Spannung bei einem potenziellen negativen Ereignis erlebt. Der Konflikt wird zuletzt aufgelöst und das affektive Erregungsmuster sowie die Auflösung der Spannung führen auch hier zu einem angenehmen Erleben. Für die Spannung ist es ferner bedeutend, dass sich der Rezipient mit dem Protagonisten identifiziert und

sich in seine Lage hineinversetzt. Dies fällt dem Rezipienten generell leichter, wenn der Protagonist Ähnlichkeiten (z. B. Alter, Geschlecht) mit dem Rezipienten teilt und ein „guter“ Charakter ist.

Spannung und die „kleinen Medienrezipienten“

Wie Kinder Spannung erleben, untersuchten u. a. Zillmann, Hay und Bryant (1975). Sie präsentierten 7- und 8-Jährigen einen abenteuerlichen Trickfilm und variierten die Spannung sowie das Ende des Films (aufgelöste Spannung vs. andauernde Spannung). Das Spannungserleben der Kinder erfassten sie anhand des mimischen Ausdrucks und durch eine anschließende Bewertung des Films mittels Fragebogen. Zusätzlich erhoben die Forscher als physiologische Maße für Spannung Körpertemperatur und Herzschlagrate der Kinder. Die Ergebnisse zeigen, dass Kinder die Geschichte umso besser bewerteten, je spannender sie diese erlebten. Ebenso war die Auflösung der Spannung am Ende für die Bewertung bedeutend. Das Spannungserleben spiegelte sich auch deutlich in den physiologischen Maßen wider: Diese verringerten sich nach Auflösung der Spannung deutlich. Wie zu erwarten, zeigten die Kinder mit zunehmender Spannung auch vermehrt Anzeichen von Angst und Furcht in ihrem Gesichtsausdruck. Dies führten die Forscher auf das empathische Mitgefühl der Kinder mit dem Protagonisten zurück. Jedoch zeigten nicht alle Kinder Anzeichen von Angst und Furcht; einige schienen auch vergnügt zu sein und wieder andere zeigten Vergnügen und Furcht im raschen Wechsel.

In einer weiteren Studie erforschten Jose und Brewer (1984), wie die kindliche kognitive Entwicklung mit der positiven Bewertung von Geschichten zusammenhängt. Zweit-, Viert-, und Sechstklässler beurteilten dafür spannende Geschichten. Jose und Brewer fanden heraus, dass Kinder Geschichten dann besser bewerteten, wenn sie mehr Spannung erlebten. Ihr Spannungserleben wurde durch ihre Empathie sowie ihre Identifikation mit dem Protagonisten beeinflusst. Bedeutend für die positive Bewertung der Geschichten war auch, wie die Spannung zum Ende aufgelöst wurde. Zweitklässler gaben an, eine Geschichte dann am liebsten zu mögen, wenn sie ein gutes En-

de hatte; die Valenz des Protagonisten (gut vs. böse) hatte dabei weitgehend keine Bedeutung. Die Viert- und Sechstklässler hingegen bevorzugten eindeutig Geschichten mit einem guten Ausgang für positive Charaktere und einem schlechten Ende für „Bösewichte“. Jose und Brewer erklärten die unterschiedlichen Präferenzen der Kinder für den Ausgang einer Geschichte mit der sogenannten *Gerechte-Welt-Überzeugung* (Lerner 1980). Gemäß dieser Überzeugung beurteilen Rezipienten die Geschichten am besten, in denen gute Charaktere ein gutes Ende und schlechte Charaktere ein schlechtes Ende erleben. Die Gerechte-Welt-Überzeugung findet sich schon früh in der kindlichen Moralentwicklung, jedoch ist sie bei jüngeren Kindern – wie den Zweitklässlern – noch nicht vollständig entwickelt. Diesen fällt es daher schwer, Urteile über die Valenz des Protagonisten (gut vs. böse) sowie über das Ende (guter vs. schlechter Ausgang) zu kombinieren. Viertklässler zeigten bereits teilweise eine Integration beider Informationen in ihrem Urteil; bei den Sechstklässlern war die Gerechte-Welt-Überzeugung schon vollständig entwickelt.

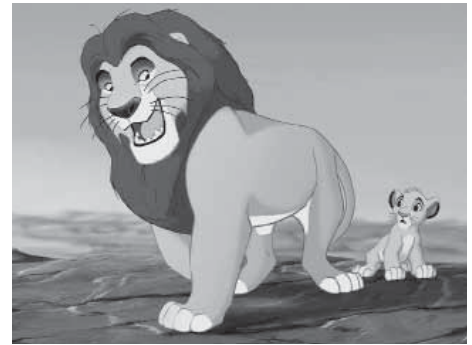
Wenn aus Spannung Angst wird

Gehen wir noch einmal zurück zu dem Beginn des Artikels: Der Löwenjunge Simba versucht der Herde Gnus zu entkommen und rennt um sein Leben. Bei dieser Szene empfinden viele Zuschauer nicht mehr nur Spannung, sondern das Gleichgewicht zwischen Hoffen und Bangen verschiebt sich und die Angst um das Leben des Disney-Protagonisten wird möglicherweise übergroß. Wie bereits von Zillmann und Kollegen (1975) gezeigt, erleben Kinder bei großer Spannung auch Furcht und Angst. Diese Befunde sowie die von Jose und Brewer (1984) lassen vermuten, dass Spannung dann eher in Angst umschlägt, wenn der Protagonist der Geschichte mit einer großen Bedrohung und daraus bedeutenden Konsequenzen (Tod vs. Leben) konfrontiert ist und wenn sich Kinder stark mit dem Helden der Geschichte identifizieren und viel Empathie zeigen. Weitere Studien belegen, dass Kinder in verschiedenen Alters- und kognitiven Entwicklungsstufen vor unterschiedlichen Medieninhalten Angst haben (für eine Zusammenfassung siehe auch Valkenburg/Buijzen 2008). Kinder im Vorschulalter

(3 bis 5 Jahre) reagieren viel sensibler auf visuelle als auf auditive Informationen (Hayes/Birnbaum 1980) und empfinden dementsprechend besonders viel Angst bei gruseligen, erschreckenden und furchterregenden Medieninhalten (Cantor/Sparks 1984). Dazu zählen z. B. die Darstellung von Monstern, Außerirdischen, deformierten Bösewichten und unheimliche Umgebungen. Ebenso können sehr junge Kinder noch nicht zwischen Spiel und Realität unterscheiden, sodass insbesondere fantastische Medieninhalte sie ängstigen. In der Studie von Cantor und Sparks (1984) gaben Eltern an, dass ihre Vorschulkinder am meisten Angst bei Fantasyfilmen wie *Der unglaubliche Hulk* und *Der Zauberer von Oz* erlebten, welche Hexen und Monster zeigen. Kinder ab einem Alter von 7 Jahren befinden sich in einer anderen Entwicklungsstufe und können bereits gut zwischen Realität, Fiktion und Fantasy unterscheiden. Sie zeigten weniger Angst bei der visuellen Darstellung von Monstern, Hexen und Bösewichten als bei TV-Serien und Filmen wie *Der weiße Hai* sowie täglichen Nachrichtensendungen (Cantor/Sparks 1984). Diese Medienangebote unterscheiden sich von Fantasyfilmen dadurch, dass sie, obwohl sie Fiktionen darstellen, sich in der Realität ereignen könnten bzw. in Nachrichtensendungen meist schon ereignet haben und potenzielle sowie reale Gefahren darstellen. Die furchtauslösenden Inhalte werden überwiegend innerhalb der Erzählung verbal beschrieben oder durch Andeutungen von Gefahr vermittelt. Im Gegensatz zu älteren Kindern werden jüngere Kinder von solchen Medieninhalten nicht geängstigt, da sie Gefahren, die nicht konkret visuell dargestellt werden, nicht als solche bewerten.

Was man bei Angst tun kann

Die Angst, die Kinder infolge von Film- und TV-Inhalten erlebt haben, begleitet sie teilweise bis ins Erwachsenenalter und kann in gravierenden Fällen zu Alpträumen oder Schlaflosigkeit sowie zu speziellen Ängsten führen (Harrison/Cantor 1999; Hoekstra/Harris/Helmick 1999). Zeigen Kinder Angst bei Film- und TV-Inhalten, gibt es verschiedene Bewältigungsstrategien, die Eltern anwenden können. Kognitive Strategien beinhalten eine verbale Erklärung der Medieninhalte; es soll den Kindern bewusst werden, dass es sich



nicht um reale Begebenheiten und Personen handelt (Blut wird als „Ketchup“ umgedeutet). Handelt es sich doch um reale Bedrohungen, kann die wahrgenommene Ernsthaftigkeit der Bedrohung minimiert werden (Erklärung, dass ein Terroranschlag im Ausland stattgefunden hat und keine konkrete oder wahrscheinliche Bedrohung darstellt; Cantor/Sparks/Hoffner 1988). Nicht kognitive Strategien zielen u. a. darauf ab, die Kinder langsam und schrittweise an spannendere und damit auch potenziell beängstigende Medieninhalte heranzuführen, während das Kind fernsieht, bei ihm zu sein oder es im Arm zu halten oder das Fernsehgerät auszuschalten. Kinder im Vorschulalter profitieren eher von nicht kognitiven Bewältigungsstrategien, wohingegen kognitive Bewältigungsstrategien besser für Kinder ab dem Grundschulalter geeignet sind (Cantor 2002). Eltern, die regelmäßig mit ihren Kindern zusammen fernsehen, können sofort auf aufkommende Ängste der Kinder eingehen und sie bei der Interpretation mehrdeutiger Medieninhalte unterstützen (Van Evra 2004). Werden diese kognitiven und nicht kognitiven Bewältigungsstrategien richtig umgesetzt, können kleine Zuschauer auch den nächsten Zeichentrickfilm sorgen- und angstfrei genießen. Schließlich gehört die Erschließung und Exploration der Welt – auch der Medienwelt – zu den Kernaufgaben einer gelungenen Reifung. Kinder erleben dies als Herausforderung, als unterhaltsam, spannend und mit Angstlust (thrill) erfüllt. Eltern sollten diesen Reifungsprozess unterstützen, stets als sicherer Rückzugspunkt greifbar sein, aber das Kind auch nicht „in Watte packen“ und jeden spannenden Spaß verbieten. Dies gilt auf dem Spielplatz genauso wie vor dem Bildschirm.

Literatur:

- Allwitt, L. F.:**
Suspense and advertising responses. In: *Journal of Consumer Psychology*, 12/2002/1, S. 35 – 49
- Brewer, W. F./Lichtenstein, E. H.:**
Event schemas, story schemas, and story grammars. In: J. Long/A. Baddely (Hrsg.): *Attention and performance* (IX. Vol.). Hillsdale 1982, S. 363 – 379
- Cantor, J.:**
Fright reactions to mass media. In: J. Bryant/D. Zillmann (Hrsg.): *Media effects: Advances in theory and research.* Mahwah 2002 (2. Aufl.), S. 287 – 306
- Cantor, J./Sparks, G. G.:**
Children's fear responses to mass media: Testing some Piagetian predictions. In: *Journal of Communication*, 34/1984/2, S. 90 – 103
- Cantor, J./Sparks, G. G./Hoffner, C.:**
Calming children's television fears: Mr. Rogers vs. The Incredible Hulk. In: *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 32/1988/3, S. 271 – 288
- Harrison, K./Cantor, J.:**
Tales from the screen: Enduring fright reactions to scary media. In: *Media Psychology*, 1/1999/2, S. 97 – 116
- Hayes, D. S./Birnbaum, D. W.:**
Preschoolers' retention of televised events: Is a picture worth a thousand words? In: *Developmental Psychology*, 16/1980/5, S. 410 – 416
- Hoekstra, S. J./Harris, R./Helmick, A. L.:**
Autobiographical memories about the experience of seeing frightening movies in childhood. In: *Media Psychology*, 1/1999/2, S. 117 – 140
- IMDb Internet Movie Database:**
Abrufbar unter:
<http://www.imdb.com/boxoffice/alltimegross?region=world-wide>
(letzter Zugriff: 08.12.2012)
- Jose, P. E./Brewer, W. F.:**
Development of story liking: Character identification, suspense, and outcome resolution. In: *Developmental Psychology*, 20/1984/5, S. 911 – 924
doi:10.1037/0012-1649.20.5.911
- Lerner, M. J.:**
The Belief in a Just World: A Fundamental Delusion. New York 1980
- Schwab, F.:**
Spannung. In: N. C. Krämer/S. Schwan/D. Unz/M. Suckfüll (Hrsg.): *Medienpsychologie: Schlüsselbegriffe und Konzepte.* Stuttgart 2008, S. 235 – 242
- Valkenburg, P. M./Buijzen, M.:**
Fear responses to media entertainment. In: S. L. Calvert/B. J. Wilson (Hrsg.): *The handbook of children, media, and development.* Malden 2008, S. 334 – 352
- Van Evra, J.:**
Television and child development. Mahwah 2004 (3. Aufl.)
- Zillmann, D.:**
The entertainment functions of television. Hillsdale 1980
- Zillmann, D./Hay, T./Bryant, J.:**
The effect of suspense and its resolution on the appreciation of dramatic presentations. In: *Journal of Research in Personality*, 9/1975/4, S. 307 – 323

Christine Hennighausen ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Medienpsychologie der Julius-Maximilians-Universität Würzburg.



Dr. Frank Schwab ist Professor für Medienpsychologie am Institut Mensch-Computer-Medien der Julius-Maximilians-Universität Würzburg.

