

„Untersuchung der spezifischen Faktoren
medialer Emotions- und Affektlenkung im
Medium Film in Bezug auf die
Übertragungsmöglichkeiten im Bereich Virtual
Entertainment“

Schriftliche Hausarbeit zur Erlangung des
akademischen Grades

„Diplom Digital Artist“

im Studiengang „Digital Artist“

der privaten Filmhochschule für digitale

Medienproduktion, Elstal

THE GERMAN FILM SCHOOL

for digital production GmbH

vorgelegt von

Sven Oliver Heck

(Matr.-Nr.: 0409134)

am 30.7.2007

1. Gutachter: Prof. Dr. Bernd Willim
2. Gutachter: Harald Siepermann

Für die, die ich liebe

Inhalt

1. Einleitung	1
2. Die Geschichte der Geschichten	3
2.1 Die Funktion und Wirkung von Geschichten	4
2.2 Die Spiel-Funktion der Kunst	6
3. Die Bedeutung medialer Emotions- und Affektlenkung	7
3.1 Qualität der evozierten Emotionen – Qualität der Illusionen	8
3.2 Qualität der Illusion – Qualität des Erfolgs	9
4. Das Phänomen der Affekte und Emotionen	10
4.1 Ein kurzer Überblick über die Emotionstheorien	11
4.2 Terminologie, Definition und Abgrenzung – Begriffe affektiver Phänomene	14
5. Kognitive Systeme – Die Funktionsweise des menschlichen Erkenntnisapparates	18
6. Entstehung, Funktion und Bedeutung von Affekten und Emotionen	20
6.1 Orientierung und Emotionen	20
6.2 Handlung und Emotionen	23
7. Bedeutung der kognitivistischen Theorien für die Filmwissenschaft	29
7.1 Ein kurzer geschichtlicher Überblick über die Erklärungsansätze der Filmwissenschaft	30
7.2 Kognitive Filmpsychologie – Wie der Mensch audiovisuelle Texte verarbeitet	32
8. Evokation von Affekten und Emotionen durch Medien	37
8.1 „Cognitive Film Theory“ und danach – Interdisziplinäre Emotionsforschung und Film	38

8.2	Objektivierung und Erfassung der affektiven Wirkung von Medien. Modellbildung zur Analyse von Affekt- und Emotionslenkung im Film	39
8.3	Die Ebenen affektiver und emotiver Reaktionen	43
8.4	Konflikt und Problemlösung	50
8.5	Empathie und Konterempathie	53
8.6	Sympathie und Antipathie – Die Bewertung der Figur	59
8.7	Figur und Moral	61
8.8	Die besondere Bedeutung des Genres für Emotionslenkung	63
8.9	Filmische Mittel der Affektlenkung – Steuerung der Gefühlsentwicklung	65
9.	Übertragung der Erkenntnisse auf den Bereich des „Virtual Entertainment“	67
9.1	„The medium is the message“ – Das Medium und die Botschaft	70
9.2	Immersion – Interaktion – Emotion	75
9.2.1	Immersion – Emotion	76
9.2.2	Interaktion – Emotion	77
9.3	Affekt- und Emotionslenkung in Computerspielen	79
9.4	Vergleich der Faktoren der Filmrezeption mit den Faktoren des Virtual Entertainment	81
9.4.1	Informationsverarbeitung und Handlungsregulation	82
9.4.2	Ebenen affektiver und emotiver Reaktionen	85
9.4.3	Virtuelle Konfliktfelder	86
9.4.4	Sympathie und Empathie	87
9.5	Aufgabenkatalog zur Verbesserung der Lenkung affektiver und emotiver Reaktionen in Virtual-Entertainment-Applikationen	89

10. Was vielleicht einmal möglich sein wird – Ein Blick in die Zukunft	93
10.1 Die Simulation von Gefühlen – Ψ -Theorie zur computergestützten Entwicklung von Emotionen	94
10.2 Interaktion des Virtual-Reality-Systems mit individuellen psychischen Dispositionen – Die personalisierte Heldenreise	96
11. Schlusswort	100
Literatur	102
Sachregister	105

1. Einleitung

Der Mensch ist seit der Entwicklung seines Bewusstseins auf der Suche nach Bewusstwerdung, dem Heraustreten aus der Dunkelheit, dem Überwinden der Angst und dem Finden des Selbst. Der narrative Film zeigt diesen Prozess an seinen Figuren, beschreibt ihn, unterstützt ihn, treibt ihn voran, wie es zuvor die Mythen und Märchen getan haben, wie es die Träume in ihrer archetypischen Gestalt tun; einen Prozess, wie ihn die Kunst in jeglicher Form ausdrückt, anstößt, festhält, reflektiert, auseinander bricht und neu zusammenfügt. Dabei stehen im Mittelpunkt des Erlebens nicht nur die Affekte und Emotionen der fiktionalen Figuren, sondern es sind gerade auch die Affekte und Emotionen der Zuschauer und Zuhörer, welche die Magie des Geschichtenerzählens ausmachen.

Die durch Geschichten ausgelösten emotiven Reaktionen sind es, welche die Wertigkeit und damit auch den Erfolg von Erzählungen, egal in welchem Medium, bestimmen. Dabei reagieren die Zuschauer nach bestimmten Mustern und Schemata, die durch individuelle und kollektive Dispositionen geprägt sind. Diese Reaktionen lassen sich durch ein gezieltes Arrangement von Figuren, Situationen und Hinweisreizen beeinflussen und steuern. Wenn sich Film-schaffende und Entwickler narrativer Inhalte der transpersonalen und individuellen Prozesse der menschlichen Psyche bewusst werden und sie verstehen, kann so zusätzlich zum intuitiven Schreiben und Entwickeln von Situationen und Figuren das Wissen um diese Prozesse gezielt genutzt werden. Die fiktionalen Geschehnisse und Charaktere, die so entwickelt werden, und ihr Ablauf, ihr Ausdruck und Handeln werden authentisch und berühren den

Rezipienten auf emotionale Weise – nehmen ihn mit in ihre Welt, verzaubern ihn, verändern ihn.

Die theoretischen Grundlagen des ersten Teils der vorliegenden Arbeit werden zeigen, dass es ein allgemeingültiges psychologisches Fundament für die Auslösung und Lenkung affektiver und emotiver Reaktionen und eine universale emotive Basis der Funktionen von Geschichten, ihren Charakteren und Handlungen gibt. Dabei werden die Möglichkeiten und Einschränkungen dieser Grundlage erörtert und aufgezeigt. Zu diesem Zweck ist es notwendig, zu klären, was Affekte und Emotionen sind, wie sie entstehen und welche Funktionen und welche Bedeutung sie für den Menschen und seine sozialen und kommunikativen Handlungsstrukturen haben.

Die spezifische Form der Kommunikation von narrativen Inhalten durch Film erfordert es weiterhin, zu untersuchen, wie audiovisueller Text vom menschlichen Erkenntnis- und Verstehensapparat verarbeitet wird und dabei affektive Phänomene beim Rezipienten ausgelöst werden. Dafür werden im zweiten Teil Modelle der kognitiven Filmpsychologie beschrieben und auch die Notwendigkeit der Erweiterung und Verknüpfung mit interdisziplinären Theorien zum menschlichen Wahrnehmen, Bewerten, Fühlen und Handeln aufgezeigt. Den spezifischen Formen der affektiven und emotiven Reizverarbeitung der Rezeption wird durch die Analyse der Ebenen affektiver Phänomene des Filmerlebens Rechnung getragen.

Im letzten Teil der vorliegenden Arbeit werden dann die gewonnenen Erkenntnisse auf den im Bereich der Emotions- und Affektlenkung noch wenig erforschten Bereich der *Virtual Reality* und damit auch den Bereich des *Virtual*

Entertainment übertragen. *Virtual Reality* steht noch am Beginn einer technischen Evolution und durchläuft momentan eine ähnliche Entwicklung in Bezug auf Qualität und Ausdruck der narrativen Inhalte, wie es der Film am Anfang seiner Entstehung auch tat. Klar ist, dass diese neue Technologie die Art der Geschichtenerzählung und Affektlenkung des Rezipienten vollkommen verändern wird. Es wird Überschneidungen geben, aber es müssen auch komplett neue Ansätze berücksichtigt werden, um dem neuen Medium und seinen technischen und physischen Anforderungen inhaltlich und narrativ gerecht zu werden. Diese neuen Anforderungen werden beschrieben und erste Ansätze aufgezeigt, diesen Anforderungen Rechnung zu tragen. Ein Ausblick auf das, was einmal möglich sein könnte, und die Faktoren, die dabei berücksichtigt werden müssen, werden aufgezeigt. Dabei werden sowohl kollektive, transpersonale Faktoren beschrieben als auch individual-psychologische Aspekte erörtert und ein Zusammenhang mit den neuen technischen Anforderungen des Cyberspace hergestellt.

2. Die Geschichte der Geschichten

Von Beginn der Menschheit an werden Geschichten in den verschiedensten Arten und Formen erzählt, gemalt, gesungen und aufgeführt. Diese Geschichten und Erzählungen haben in der menschlichen Entwicklung schon immer eine entscheidende Rolle gespielt. Ob Mythen oder Sagen, Märchen und Erzählungen, Theater oder Film und in Zukunft die *Virtual Reality* – sie alle haben eine gemeinsame Grundlage, nämlich den Bezug zu menschlichem Sein und Handeln und die menschliche Psychologie der Emotionen und Affekte. Die Kunst des Geschichtenerzählens hat ihre zentrale Bedeutung in der

Bewusstseinsentwicklung der gesamten Menschheit und des einzelnen Individuums. Diese Bewusstseinsentwicklung „folgt von Anfang an der Zentroversionstendenz, d. h. der psychischen Ganzheits-, Entwicklungs- und Selbstgestaltungstendenz, welche in den frühen Phasen noch völlig unbewusst wirkt“.¹ C. G. Jung, Erich Neumann und Joseph Campbell haben gezeigt, dass allen Mythen und Religionen, Märchen und Sagen, Träumen und Geschichten dieser Weg des Menschen vom Unbewussten zum individuierten Selbst, die sogenannte Heldenreise, zu Grunde liegt.² Diese Heldenreise ist es, die in immer neuer Form und Gestalt ihre Zuhörer und Zuschauer fesselt und sie mitnimmt zu neuen Abenteuern, Erfahrungen und Erkenntnissen.

2.1 Die Funktion und Wirkung von Geschichten

Text in all seinen Arten und Formen erzählt von Schicksalen, Freuden, Ängsten und Hoffnungen. Dabei hat dies nicht nur unterhalterischen Wert, sondern es geht dabei auch um die Weitergabe von Erfahrungen und Gedanken, um die Weitergabe von Menschheitswissen unabhängig von Zeit und Raum über große Distanzen hinweg. Geschichten bieten Menschen die Möglichkeit, von den Erfahrungen, Erfolgen und Unglücken anderer zu lernen, die vielleicht schon lange tot sind oder die vielleicht nie existiert haben. Dabei spielen die dargestellten Situationen und die Emotionen der Figuren eine entscheidende Rolle. Nicht nur, dass es bei den Zuhörern und Rezipienten zu einem

¹ Gerhardt M. Walch: „Die »Ursprungsgeschichte des Bewusstseins« von Erich Neumann“, opus magnum, <http://www.opus-magnum.de/walch/stadien/>, Abruf am 2006-09-30..

² Vgl. Carl Gustav Jung: „Die Archetypen und das kollektive Unbewußte“ Düsseldorf: Walter Verlag [u. a.] (Gesammelte Werke / C. G. Jung, Bd. 9, Halbbd. 1), 2002; Erich Neumann: „Ursprungsgeschichte des Bewusstseins“, Düsseldorf: Walter Verlag, 2004; Joseph Campbell: „Der Heros in tausend Gestalten“, Frankfurt am Main: Insel-Verlag, 2005.

„Wechselbad der Gefühle“³ kommt, sondern die Gefühle und ihre Bedeutungen und Zusammenhänge werden durch diese Geschichten erst bewusst gemacht. Martha Nussbaum versteht Geschichten dabei als Mittel, durch welches der Umgang mit Gefühlen erlernt werden kann:

„They are [emotions] taught, above all, through stories. Stories express their structure and teach us their dynamics. These stories are constructed by others and, then taught and learnt. [...] Indeed it seems right to say, [...] not only that a certain sort of story shows or represents emotion but also that emotion itself is the acceptance of, the assent to live according to, a certain sort of story. Stories, in short, contain and teach forms of feeling, forms of life.“⁴

(„Sie [Emotionen] werden vor allem durch Geschichten gelehrt. Geschichten drücken ihre Struktur aus und lehren uns ihre Dynamik. Diese Geschichten werden von anderen konstruiert und dann gelehrt und gelernt. Es scheint richtig, zu sagen, dass nicht nur eine bestimmte Sorte von Geschichten Emotionen zeigt und repräsentiert, sondern dass Emotion die Akzeptanz ist, nach einer bestimmten Art von Geschichte zu leben. Geschichten in Kürze beinhalten und lehren Formen des Gefühls, Formen des Lebens.“)

Die Uraufgabe des Menschen auf dem Weg seiner Entwicklung, seines Erwachens und Wachsens zum entwickelten Selbst ist es, sich mit seinen Gefühlen und denen seiner Mitmenschen auseinanderzusetzen, seine Ängste zu überwinden, die eigenen Stärken und Schwächen zu erkennen, sich seiner verschiedenen Wesenheiten und Energien bewusst zu werden und seinen Schatten und seine Eigenheiten anzunehmen. Der Kunst in all ihren

³ Karl N. Renner: „Handlung und Erlebnis“ in Jan Sellmer; Hans J. Wulff, (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002, S. 153.

⁴ Martha Nussbaum: „Love's Knowledge“, zit. n Christiane Voss: „Narrative Emotionen“, Berlin: de Gruyter, 2004, S. 187.

Ausdrucksformen kommt dabei in Ausdruck und Rezeption sowie der Art der ausgelösten emotiven Prozesse eine herausragende Stellung zu.

2.2 Die Spiel-Funktion der Kunst

Die darstellende Kunst hat es sich schon immer zur Aufgabe gemacht, die Ängste und Träume, Wünsche und Hoffnungen der Menschen darzustellen und erfahrbar zu machen, Wegweiser zu sein, aufzuzeigen, festzuhalten. Sie beschreibt Gefahren und Verlockungen auf diesem Weg und hat damit neben Wissenschaft, Kultur und Religion eine entscheidende Funktion zur Bewusstseinsentwicklung. Zusätzlich zur darstellenden Funktion unserer Realität gelingt es ihr, spielerisch „Gegenentwürfe radikalster Art zu schaffen“⁵. In diesem Spiel mit möglichen Welten, Figuren, Situationen und Erlebnissen sind die durch sie erzeugten Illusionen entscheidend, da sie dabei „spezifische Konflikt-Momente konstruieren, die wiederum spezifische Gefühle evozieren“⁶.

Dabei ist das Medium der Kommunikation und der ihm gegebenen Formen und Strukturen der Sprache von großer Bedeutung. Es geht darum, immer neue Emotionswirkungen beim Rezipienten zu erzielen und ihn in immer überzeugendere Welten und Illusionen zu ziehen – letztendlich ihn zu berühren, zu fesseln, ihn in seinen tiefsten Schichten anzusprechen: seinen Gefühlen und affektiven Reaktionen.

⁵ Peter Wuss: „Das Leben ist schön“ in Jan Sellmer; Hans J. Wulff, (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002, S. 133.

⁶ Ebd., S. 133.

Marshall McLuhan hat mit seiner Aussage „The medium is the message“⁷ einen entscheidenden Beitrag zum Verständnis von Medium, Botschaft und den Auswirkungen auf die Gesellschaftsstrukturen geleistet und es scheint, dass die Entwicklung immer neuer narrativer und technischer Illusionsräume von dem Wunsch nach immer überzeugenderen Realitätswirkungen beeinflusst wird.

3. Die Bedeutung medialer Emotions- und Affektlenkung

Gefühle und Affekte sind ein zentrales Moment menschlichen Erlebens und Verhaltens. Die starke Wirkung und der Einfluss von Bildmedien und Kunst auf Gefühle sind lange bekannt. Der Zusammenhang von Emotionen, Medialität und Macht wird offensichtlich, wenn man z. B. den Einfluss und die gemeinschaftsformende Wirkung von Medien in der Zeit des Nationalsozialismus betrachtet. Werke wie „Triumph des Willens“ von Leni Riefenstahl bedienen sich einer Form- und Bildsprache, die genau dort ansetzt, wo sie den Rezipienten auf emotionale Art und Weise berührt, seine Gefühle durch Dramaturgie, Bildsprache und Sounddesign lenkt und beeinflusst.⁸

⁷ Marshall McLuhan: „Understanding Media: The Extensions of Man“, New York: McGraw Hill, 1964, S. 7.

⁸ Vgl. Jens Eder: „Affektlenkung im Film“ in Oliver Grau; Andreas Keil, (Hrsg.): „Mediale Emotionen : Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound“, Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag, 2005, S. 127.

3.1 Qualität der evozierten Emotionen – Qualität der Illusionen

Bei der genauen Betrachtung von Kunstrezeption und der Beziehung von Ausdrucksformen und Mitteln des Kommunikationsmediums wird deutlich, dass die Erlebnisqualität stark von dem „Arrangement der verschiedenen Emotionen“⁹ abhängt. Die Wechselwirkung von Bildmedien und Emotionen ist offensichtlich. Bei der Analyse von Werken, welche starke emotive und affektive Reaktionen evozieren, zeigt sich deutlich, dass der Erfolg eines Werkes entscheidend von der Erzeugung und Lenkung der Zuschauerempfindungen abhängt. Geschichten interessieren und begeistern, wenn sie Gefühle in uns auslösen und Empathie erzeugen:

„Was immer Menschen auf die eine oder andere Weise gefühlsmäßig affiziert, geht sie persönlich an, bleibt ihnen nicht äußerlich. Je nachdem, wodurch und auf welchem Niveau sie affiziert werden, erleben sie eine qualitative Veränderung an sich, in körperlicher, gefühlsmäßiger und / oder geistiger Hinsicht.“¹⁰

Einher mit der Qualität der erzeugten Emotionen geht die Qualität der Illusionen. Oliver Grau spricht in diesem Zusammenhang von „Immersion und Emotion“, dem Eintauchen in die Bildwelt, dem Überwinden der inneren Distanzierungskräfte des Rezipienten durch immer neue suggestive Bildtechniken.¹¹

⁹ Karl N. Renner: „Handlung und Erlebnis“ in Jan Sellmer; Hans J. Wulff, (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, S. 153.

¹⁰ Christiane Voss: „Narrative Emotionen“, Berlin: de Gruyter, 2004, S. 39.

¹¹ Vgl. Oliver Grau: „Immersion & Emotion“ in Oliver Grau; Andreas Keil, (Hrsg.): „Mediale Emotionen : Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound“, Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag, 2005, S. 71.

Doch werden Affekte und Emotionen nicht nur durch die Bild- und Formsprache des Mediums gelenkt und evoziert. Auch Narration, Struktur und Handlung sind die Basis emotiver Reaktionen beim Rezipienten. Narration wird hier, in Anlehnung an Christiane Voss, abstrakt verstanden als eine Struktur, „deren heterogene Elemente durch Assoziation und zeitliche Verknüpfung in ein chronologisches Sinnganzes gebracht werden“.¹²

3.2 Qualität der Illusion – Qualität des Erfolgs

Bei der genauen Betrachtung und dem Umgang mit dieser Basis der Emotions- und Affektlenkung geht es nicht nur um die inhaltliche und strukturelle Analyse und Verbesserung von Erzählungen und Ausdrucksform, sondern auch um die Perfektionierung der kreierten Welten und Illusionen.

Illusion und Unterhaltung sind schon immer ein zentraler Bestandteil des menschlichen Lebens und Schaffens gewesen und werden in Zukunft eine immer zentralere wirtschaftliche, soziologische und psychologische Rolle spielen. Einher mit der Verbesserung der Qualität der Illusion geht letztendlich auch eine Verbesserung der wirtschaftlichen Rentabilität von Produktionen im Film-, Computerspiele- und *Virtual Entertainment*-Bereich mit Bezug auf Zielgruppenerschließung, Zielgruppenakzeptanz und Zielgruppenzufriedenheit. Dies impliziert somit auch eine langfristige Bindung der Nutzer an Produkte und Firmen:

¹² Christiane Voss: „Narrative Emotionen“, Berlin: de Gruyter, 2004, S. 186.

„When emotion is added to a game, then the game will appeal to wider demographics. The game gets better press, gets better buzz, and is more likely to generate allegiance to the brand. The development team will have increased passion for the project. All this translates to increased profits and a much richer game experience.“¹³

(„Wenn Emotionen zum Spiel hinzugefügt werden, dann wird das Spiel eine breitere Personenschicht (Demographie) anziehen. Das Spiel bekommt eine bessere Presse, bekommt mehr Begeisterung und bindet mehr an die Marke. Das Entwicklungsteam wird mehr Leidenschaft für das Projekt haben. All das führt zu größeren Gewinnen und einer reicheren Spielerfahrung.“)

4. Das Phänomen der Affekte und Emotionen

Seit mehr als 2000 Jahren beschäftigen sich die Wissenschaften mit dem Thema Affekte und Emotionen und versuchen, diese Phänomene menschlichen Seins zu beschreiben und zu erklären, Beziehungen der komplementären Komponenten aufzuzeigen sowie Auslöser und Bedingungen zu definieren. Gemäß ihrer anthropologischen Bedeutung stehen sie im Mittelpunkt zahlreicher wissenschaftlicher Disziplinen wie der Philosophie, der Psychologie, der Soziologie, der Kunsthistorik, der Literaturwissenschaften, der Medienwissenschaften, der Evolutionswissenschaften und der Hirnforschung. Dabei sind viele verschiedene Ansätze entwickelt und diskutiert worden. Angesichts der komplexen Zusammenhänge menschlicher affektiver Phänomene

¹³ David Freeman: „Creating emotion in games: The craft and art of emotioneering“, Indianapolis Ind: New Riders, 2005, S. 16.

scheint eine definitive Beschreibung und Eingrenzung unmöglich und so werden die Affekte und Emotionen in immer neue Kategorien und Beziehungen gesetzt. Von Aristoteles über Descartes, James, Darwin und Dewey bis zu den Kognitivisten kann nur von einer Annäherung an das Verstehen und Beschreiben affektiver Prozesse gesprochen werden. Die Verknüpfung der Erkenntnisse der einzelnen Disziplinen scheint als integrative Lösung die detailliertesten Aussagen über Faktoren und Auslöser greifbar zu machen. Eine Definition der Begrifflichkeiten ist zur Verständigung über affektive Prozesse unerlässlich, weshalb der Autor an dieser Stelle einen kurzen Überblick über die gängigen Emotionstheorien gibt und im Folgenden eine sprachliche Abgrenzung der affektiven Phänomene vornimmt.

4.1 Ein kurzer Überblick über die Emotionstheorien

Zahlreiche Wissenschaftler und Denker der verschiedenen Disziplinen haben sich dem Themenkomplex der Affekte und Emotionen angenähert. Es gibt viele Modelle und Theorien, welche die Entstehung und den Verlauf affektiver Reaktionen zu ergründen suchen. Dabei haben sich vier Grundkategorien mit ihren Theorien und Herangehensweisen herausgebildet.

Gefühlstheoretiker wie Descartes und Hume, um nur zwei zu nennen, legen in ihren Theorien und Erklärungsmodellen den Fokus auf die subjektiven Empfindungsmomente von Affekten und Emotionen.

„Bei den Leidenschaften tritt eine Täuschung nicht ein, weil sie unserer Seele so nahe und so innerlich sind, dass sie sie nur so empfinden kann, wie sie wirklich sind.“¹⁴

Emotionen sollen demnach „ausschließlich und eindeutig über ihre fühlbare Qualität identifizierbar“¹⁵ sein.

Behavioristen wie Gilbert Ryle und Pragmatiker wie John Dewey wenden sich gegen die Sichtweise der Gefühlstheoretiker. Sie sehen in Emotionen weitgehend Verhaltensmuster, die objektiv beobachtbar sind. Die subjektiven Empfindungen des Individuums finden in der Analyse keine oder wenig Berücksichtigung.

An dem objektivistischen Ansatz der Behavioristen knüpfen Physiologen wie Joseph Le Doux und Philosophen wie u. a. Paul Griffith an. Sie vertreten den Standpunkt, dass Emotionen nur durch Analyse der „objektiven Zusammenhänge neuronaler, biochemischer [siehe Kapitel 4.2 unten] und evolutionärer Prozesse“¹⁶ erklärt und verstanden werden können. Wille, Bedürfnisse und Wünsche der affektiv reagierenden Person finden in diesem Ansatz keine Berücksichtigung.

Im Gegensatz dazu setzen die Kognitivisten den Fokus der Beobachtung und Untersuchung auf Dinge, Sachverhalte, Wünsche und Personen, die als Auslöser

¹⁴ René Descartes: „Ueber die Leidenschaften der Seele“, zit. n. Christiane Voss: „Narrative Emotionen“, Berlin: de Gruyter, 2004, S. 48.

¹⁵ Christiane Voss: „Narrative Emotionen“, Berlin: de Gruyter, 2004, S. 48.

¹⁶ Ebd., S. 70.

affektiver Reaktionen „hervorstechende Wichtigkeit für die betroffenen Personen“¹⁷ haben, und ebnet damit den Weg der Analyse evozierter emotiver Reaktionen der Kunstrezeption und ihrer Reizvariablen. So können Rückschlüsse über Auslöser im Stimulusmaterial und über deren Verbindung zu affektiven Reaktionen der Rezipienten gezogen werden.

Eine besondere Position und Erweiterung der kognitivistischen Sichtweise nimmt Christiane Voss mit ihrem Theorieansatz der „Narrativen Emotionen“ ein, in dem sie die These vertritt, dass Emotionen nur als Einheiten erfahrbar seien, wenn diese in einen erzählerisch-darstellenden Sinnzusammenhang gebracht werden: „Emotion ist in diesem Sinn die Wahrnehmung eines narrativen Konstrukts, das sich sprachlich in Form von Geschichten ausdrücken lässt“.¹⁸ Gemeint ist damit, dass Emotionen, vor allem solche komplexen wie Eifersucht oder Neid, erst dadurch ganzheitlich wahrgenommen und bewusst gemacht werden, indem die einzelnen Faktoren und Bezugspunkte der emotiven Reaktion in ein narratives Sinngefüge gebracht werden. Dieses macht vor allem durch die sprachliche Reflexion eine Dramaturgie und einen Verlauf der Reaktion erkennbar. Die ausgelösten Emotionen können somit meist erst im Nachhinein als Ganzes gedeutet und verstanden werden. Erst wenn ein Gefühl wie z. B. Neid in sprachlicher Form, egal ob nachgedacht, geschrieben oder erzählt, verarbeitet wird und alle Bezüge wie die Antipathie gegenüber der Person, auf die man neidisch ist, mitbedacht werden, können die Emotionen bewusst verstanden werden. (Dies ist z. B. die Grundlage der Gesprächstherapie, die dem Patienten hilft, oft verworrene und verwobene

¹⁷ Christiane Voss: „Narrative Emotionen“, Berlin: de Gruyter, 2004, S. 76.

¹⁸ Magrit Tröhler; Vinzenz Hediger: „Ohne Gefühl ist das Auge der Vernunft blind“ in Matthias Brütsch; u. a. (Hrsg.): „Kinogefühle : Emotionalität und Film“, Marburg: Schüren, 2005, S. 16.

Aspekte eines Gefühlsdurcheinanders in Bezüge und Abhängigkeiten zu bringen – und somit verstehbar zu machen.)

„Was wir durch die Einbeziehung des Narrativen in die Analyse der Emotionen gewinnen, ist eine Vorstellung von der Form, in der wir emotionale Sequenzen erleben und in der Folge davon beschreiben und verstehen können. Die Wahrnehmung der Dramaturgie von miteinander verkoppelten kausalen, rechtfertigenden, semantischen und auch zeitlichen Abfolgebeziehungen der verschiedenen Komponenten emotionaler Reaktionen orientiert sich jeweils an erlernten Schematisierungen.“¹⁹

Diese These ist besonders interessant hinsichtlich der Wechselwirkung von Sprache und Wahrnehmung und des Verstehens von Emotionen. Und damit auch der adäquaten Kommunikation von Emotionen in Film, Theater und Literatur, die in ihren plastischen Darstellungen emotionaler Narrative unwiderlegbare Suggestivkraft haben. Damit erweitert Voss die Aussage Nussbaums und gibt einen zusätzlichen Hinweis auf die Bedeutung von Emotionen für Geschichten als auch auf die Bedeutung von Geschichten für Emotionen und damit letztendlich für das menschliche Sein.

4.2 Terminologie, Definition und Abgrenzung – Begriffe affektiver Phänomene

Das Wort „Affekt“ wurde im späten 15. Jahrhundert aus dem lateinischen Wort »affectus« („durch äußere Einflüsse bewirkte Verfassung, Gemütsbewegung, Leidenschaft“) gebildet und hat damit eine passive Konnotation. Affekt gehört

¹⁹ Christiane Voss: „Narrative Emotionen“, Berlin: de Gruyter, 2004, S. 212.

zum lateinischen »afficere« („hinzutun; einwirken, Eindruck machen; stimmen, anregen, ergreifen“).²⁰

„Emotion“ ist gleichbedeutend dem französischen »émotion« entlehnt. Das Wort „émotion“ gehört zu »émouvoir« („bewegen, erregen“), welches auf das lateinische Wort »emovere« („herausbewegen, emporwühlen“) zurückgeht.²¹

„Gefühl“, ein Wort, das häufig im Deutschen verwendet wird, entstand im 17. Jahrhundert und wird ähnlich dem französischen »sentiment« benutzt. Es dient generell als Oberbegriff für alle affektiven Phänomene. Dazu zählen demnach Emotionen, Empfindungen, Stimmungen, Launen und affektive Einstellungen, wie z. B. Sympathie, Antipathie, Vertrauen, Misstrauen und auch Intuitionen.²²

Der vorliegenden Diplomarbeit liegt das Verständnis von Kevin Mulligan zu Grunde, der episodische affektive Phänomene in vier große Gruppen einteilt:²³

- 1.) Triebe und Instinkte („drives and instincts“), z. B. Hunger
- 2.) Empfindungen („sensations or feelings“), z. B. Schwindel oder Übelkeit
- 3.) Stimmungen („moods“), z. B. Traurigkeit oder Euphorie
- 4.) Emotionen wie Furcht vor etwas

²⁰ Vgl. Ursula Kraif: „Duden - das große Fremdwörterbuch : Herkunft und Bedeutung der Fremdwörter“, 4. aktualisierte Auflage, Mannheim: Dudenverlag, 2007, S. 51.

²¹ Vgl. ebd., S. 391.

²² Vgl. Christiane Voss: „Narrative Emotionen“, Berlin: de Gruyter, 2004, S. 12.

²³ Vgl. Jens Eder: „Noch einmal mit Gefühl“ in Jan Sellmer; Hans J. Wulff, (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002, S. 101.

Diese Phänomene gehen mit erregungsbedingten Veränderungen der betroffenen Person einher, deren Reaktion sich auf drei Ebenen zeigen.²⁴ Erstens: auf der neuralen Ebene, welche durch neurophysiologische Datenerfassung gezeigt werden kann, z. B. Hormonausschüttungen, Schweiß, Muskelspannungen, Erröten, Gänsehaut etc.²⁵ Zweitens: auf der expressiven Ebene, dem Ausdrucksverhalten, unter anderem Gesichtsausdruck und Gestik. Drittens: auf der erlebnishaften Ebene, in welcher die betroffene Person sich ihrer Gefühlsregungen bewusst wird.

Empfindungen, Stimmungen und Emotionen lassen sich in die Dimensionen der Intentionalität (objektgerichtet – nicht objektgerichtet), der Valenz (angenehm – unangenehm), der Intensität (stark – schwach), der Dauer (phasisch – tonisch) und der Bewusstheit (bewusst – unbewusst) einteilen.²⁶

Empfindungen sind objektlos und eher körperlich. Stimmungen sind meist tonisch, d. h. lang anhaltend, intentional diffus, global und tendenziell weniger intensiv. Stimmungen verlaufen mit den Empfindungen meist unterschwellig, was eine Analyse dieser Reaktionen erschwert. Stimmungen bewirken eine affektive Einfärbung der Wahrnehmungen und beeinflussen grundlegend die emotionalen Situationen.

²⁴ Vgl. Peter Wuss: „Das Leben ist schön“ in Jan Sellmer; Hans J. Wulff, (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002, S. 126.

²⁵ Veränderung elektrodermalen Aktivität (EDA), Herzschlagfrequenz (HF), Atemfrequenz (AF), Elektroenzephalogramm (EEG), Single-Photon-Emission-Computertomographie (SPECT), Positronenemissionstomographie (PET), kernspintomographische Verfahren des regionalen Blutflusses (rCBF), transkranielle Dopplersonographie (TCD).

²⁶ Vgl. Jens Eder: „Affektlenkung im Film“ in Oliver Grau; Andreas Keil, (Hrsg.): „Mediale Emotionen : Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound“, Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag, 2005, S. 112.

Emotionen verlaufen phasisch, d. h. zeitlich beschränkt, wobei anzumerken ist, dass sie sich über sehr lange Zeiträume erstrecken können, so z. B. Emotionen wie Trauer oder Liebe. Emotionen sind dabei intentional, also auf Objekte gerichtet, und können gemäß ihren „formalen Objekte[n]“²⁷ klassifiziert und analysiert werden. Die intentionalen Beziehungen zur Welt und ihren Objekten charakterisieren sich nach dem Philosophen Franz Brentano dadurch, dass sie auf etwas gerichtet sein können, „das zu diesem Zeitpunkt nicht raum-zeitlich existieren muss“.²⁸ Gegenstände der Emotionen können Personen (Mitleid), Ereignisse (Spannung, Überraschung, Neugierde) oder z. B. das fühlende Selbst (Scham) sein und in Anlehnung an Brentanos Aussage auch Fiktionen.

Emotionen implizieren dabei Einschätzungen der Objekte, auf die sie sich beziehen. Rached Gedanken können z. B. nur entstehen, wenn eine Person von jemand geschädigt wurde, Neid, wenn eine Person sich Dinge einer anderen Person aneignen will oder sie ihm nicht gönnt, oder Mitleid, wenn einem anderen Unrecht geschehen ist. Diese Emotionsstrukturen sind universal, variieren aber inhaltlich und in Abhängigkeit von den kulturellen und soziologischen Dispositionen.

Zusätzlich zu diesen genannten affektiven Phänomenen sind noch die affektiven Begleitprozesse zu nennen. Lust- und Unlustgefühle, Spannung und Interesse bringen einen motivationalen Faktor ein, der Affekte evoziert, beeinflusst und

²⁷ Ronald de Sousa, zit. n. Jens Eder: „Affektlenkung im Film“ in Oliver Grau; Andeas Keil, (Hrsg.): „Mediale Emotionen : Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound“, Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag, 2005, S. 112.

²⁸ Christiane Voss: „Narrative Emotionen“, Berlin: de Gruyter, 2004, S. 77.

lenkt. Die sogenannte „Trilogy of Mind“²⁹ setzt dabei das System der Emotionen in Zusammenhang von Kognition, Motivation und menschlichem Handeln.

5. Kognitive Systeme – Die Funktionsweise des menschlichen Erkenntnisapparates

Kognition, aus dem lateinischen »cognitio« („Kennenlernen, Erkennen“) entlehnt, beschreibt den Vorgang des Wahrnehmens, des Erkennens und der Erkenntnis durch kognitive Systeme.³⁰

Die Kognitionswissenschaften, die aus den Teilbereichen Psychologie, Philosophie, den Neurowissenschaften und dem wissenschaftlichen Forschungsbereich der künstlichen Intelligenz bestehen, widmen sich der Erforschung des menschlichen Erkenntnisapparates und seiner Faktoren und Bezugsvariablen. Mit Hilfe der sogenannten kognitiven Informationsverarbeitungsansätze wird der Zusammenhang zwischen Aufnahme, Abspeicherung und Wiederabruf von Informationen untersucht. Zur Modellierung dieser

²⁹ Richard S. Lazarus: „The cogniton-emotion debate: A bit of history“, zit. n. Peter Wuss: „Das Leben ist schön“ in Jan Sellmer; Hans J. Wulff, (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002, S. 126.

³⁰ Vgl. Ursula Kraif: „Duden - das große Fremdwörterbuch : Herkunft und Bedeutung der Fremdwörter“, 4. aktualisierte Auflage, Mannheim: Dudenverlag, 2007, S. 722.

psychischen Verarbeitungsprozesse werden Konzepte kognitiver Systeme angenommen.³¹

Kognitive Systeme umfassen die psychischen Funktionen Erkennen und Wahrnehmen, Enkodieren, Speichern und Erinnern, Denken sowie Problemlösen und damit verbunden auch die Handlungssteuerung und die motorische Steuerung. Kognitive Systeme können natürlich oder künstlich [z. B. Computerprogramme, siehe Kapitel 10.1 unten] sein und ihre Zustandsvariablen verändern sich im Laufe der Zeit. Dabei repräsentiert das kognitive System handlungsrelevante Aspekte seiner Umwelt und verknüpft diese mit Wissensbeständen aus dem Langzeitgedächtnis und anderen sogenannten kognitiven Instanzen (Weltwissen, d. h. alles Wissen, das sich ein Individuum angeeignet hat, Erfahrungen, Meinungen und Wünsche). Durch diese Form der „*mental*en Repräsentation“³² der Situation und des Verknüpfens dieser mit den kognitiven Instanzen werden Erwartungen gebildet, welche wiederum zu Handlungssteuerung und motorischer Steuerung führen. Es wird also der Input des Systems durch die Umwelt in Abhängigkeit der internen Zustandsvariablen (kognitive Instanzen, Motivationen, Wünsche) zu einem Output des kognitiven Systems umgewandelt.³³ Kognitionen können dabei bewusst und unbewusst ablaufen.

Das beschriebene Prozessmodell der Informationsverarbeitung stellt die Basis dar, anhand der die Entstehung und Funktion von Affekten und Emotionen

³¹ Vgl. Peter Ohler; Gerhild Nieding: „Kognitive Filmpsychologie zwischen 1990 und 2000“ in Jan Sellmer; Hans J. Wulff, (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002, S. 9.

³² Ebd.

³³ Vgl. ebd.

dargestellt und annäherungsweise erklärt werden kann. Durch die Beschreibung der Funktionen und Entstehung von Affekten wird dies im nächsten Kapitel noch erweitert.

6. Entstehung, Funktion und Bedeutung von Affekten und Emotionen

Die Untersuchung von Affekten und Emotionen hat innerhalb der verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen mehrere Ausgangs- und Bezugspunkte. Klar ist, dass sich der Mensch aufgrund seiner affektiven Reaktionen in seiner Umwelt zurechtfinden und einpassen kann. Dabei geht es um die kommunikative Funktion der Emotionen u. a. als nonverbale Sprache und auch um die Orientierung innerhalb seiner Umwelt, aber auch innerhalb seiner eigenen Bedürfnisse und Handlungsmöglichkeiten.

6.1 Orientierung und Emotionen

Charles Darwin und nachfolgende Evolutionswissenschaftler sehen die Hauptfunktion von Emotionen in dem signalgebenden Ausdrucksverhalten von Menschen. Für sie spielen durch Affekte ausgelöste körperliche Reaktionen wie z. B. Mimik und Gestik, aufgerissene Pupillen, Drohgebärden etc. eine entscheidende Rolle in der sozialen Kommunikation von Bedürfnissen und Gefühlen. Es geht darum, seiner Umwelt zu zeigen, in welcher Verfassung sich eine Person befindet und in welcher Art und Weise sie reagieren könnte. Um

Emotionen auszulösen oder zu unterdrücken, ist schon die Vortäuschung oder Unterdrückung des entsprechenden Ausdrucks ausreichend, so die Annahme.

In Anbetracht von Untersuchungen verschiedener kultureller Gruppen geht Darwin von einer „arten- und kulturübergreifenden Universalisierung des emotionalen Ausdrucksverhaltens“³⁴ aus. Verschiedene Wissenschaftler wie z. B. Paul Ekman bestätigen dies und folgern aus ihren Untersuchungen, dass eine Identifizierung gewisser Grundemotionen kulturübergreifend und universell stattfindet.

Im Gegensatz zu den Evolutionswissenschaftlern, die sich mit dem nach außen gerichteten Ausdruck von Affekten und Emotionen beschäftigen, untersucht die derzeitige neurowissenschaftliche und physiologische Forschung die signalgebende Bedeutung affektiver Phänomene für die Orientierung des Menschen innerhalb seiner Handlungsmöglichkeiten. Die Forschungsergebnisse bezüglich der Signalfunktion von Emotionen im Kontext von Handlungsregulation und Verhalten bringen zusätzlich zu den kognitivistischen Erklärungsmodellen neue Erkenntnisse hervor, die empirisch belegt werden können.

Durch klinische Studien mit Hirnpatienten, die spezifische Schädigungen in bestimmten Bereichen des Gehirns (präfrontaler Cortex) aufwiesen, welche anscheinend zur Regulierung von Emotionen benötigt werden, wurde deutlich, dass trotz bestehender Fähigkeit zum Abruf von Wissen und dem Lösen logischer und theoretischer Probleme die Möglichkeit zum adäquaten Treffen

³⁴ Christiane Voss: „Narrative Emotionen“, Berlin: de Gruyter, 2004, S. 28.

sozialer und persönlicher Entscheidungen kaum noch bestand. Die Patienten hatten Schwierigkeiten, Konflikte mit anderen Menschen zu lösen, in gefährlichen Situationen Entscheidungen zu treffen und dabei, trotz vorhandener Wissensbestände, ihre kognitiven Fähigkeiten zu nutzen. Antonio Damasio zeigte mit seinen Untersuchungen, dass das Treffen von vernünftigen Entscheidungen nicht nur durch rein logisches Abwägen von Situationen möglich ist, sondern auch emotive Variablen benötigt:

„[...] Emotionen am richtigen Ort und im richtigen Maße scheinen ein Hilfesystem zu sein, ohne das unser Vernunftgebäude ins Wanken gerät.“³⁵

Es zeigt sich, dass Emotionen einen wichtigen Beitrag zur Entscheidungsfindung leisten. Durch sie wird eine Selektion von wesentlichen Optionen der Handlungsmöglichkeiten innerhalb kürzester Zeit möglich. Ein genaues, rein logisches Abwägen aller positiven und negativen Aspekte einer Situation und den Folgen einer Handlung würde ein schnelles und dabei vernünftiges Einschätzen und Handeln unmöglich machen.

Damasio entwickelte in diesem Zusammenhang die „Hypothese der somatischen Marker“³⁶, bei der er davon ausgeht, dass durch somatische Veränderungen wie z. B. Herzzrasen, Muskelanspannung etc. positive, lustvolle und negative, unlustvolle Signale an das Gehirn weitergegeben werden. Diese tragen wiederum zur Wahrnehmung und Handlungsregulation bei. Somatische

³⁵ Antonio Damasio: „Ich fühle also bin ich“, S. 54, zit. n. Christiane Voss: „Narrative Emotionen“, Berlin: de Gruyter, 2004, S. 26.

³⁶ Antonio Damasio: „Descartes' Irrtum“, S. 245, zit. n. Christiane Voss: „Narrative Emotionen“, Berlin: de Gruyter, 2004, S. 27.

Marker sind soziokulturell abhängig und erlernt, aber auch evolutionär bedingt und zur Sicherung des Überlebens eines menschlichen Organismus unerlässlich.³⁷

Affekte und Emotionen haben also für die Orientierung des Menschen in seiner Umwelt und der Regulation von Verhaltenstendenzen enorme Bedeutung. Im folgenden Kapitel wird gezeigt, wie sich Handlung und Emotion gegenseitig beeinflussen und auslösen.

6.2 Handlung und Emotionen

Die Handlungsregulation menschlichen Verhaltens durch Emotionen wird als *Adaptionsverhalten* bezeichnet. Adaption beschreibt die Anpassung und das Anpassungsvermögen von Organismen an die Bedingungen der Umwelt.³⁸ Das Adaptionsverhalten beinhaltet die Bewertung einer Situation gemäß der kognitiven Auseinandersetzung und Verknüpfung mit Erfahrungen, Wissen und Motivationen. Aus dieser Verknüpfung resultieren dann spezifische Handlungsimpulse.

Die Ψ -Theorie (Psi-Theorie) der Handlungsregulation, die von Dietrich Dörner und seinen Mitarbeitern entwickelt wurde, bietet eine schematische übersichtliche Erklärung der komplexen Zusammenhänge von affektiven Reaktionen und Handlungen. Sie umfasst unter anderem Aussagen darüber, wie

³⁷ Vgl. Christiane Voss: „Narrative Emotionen“, Berlin: de Gruyter, 2004, S. 35.

³⁸ Vgl. Ursula Kraif: „Duden - das große Fremdwörterbuch : Herkunft und Bedeutung der Fremdwörter“, 4. aktualisierte Auflage, Mannheim: Dudenverlag, 2007, S. 40.

Menschen zielgerichtetes Verhalten organisieren, sich zwischen Absichten entscheiden, gespeicherte Verhaltensweisen abrufen, wie sie planen und sich auf Handlungen festlegen und wie sie mit positiven und negativen Ergebnissen ihrer Handlungen umgehen.³⁹

Entscheidend für das Verständnis der Prozesse der Handlungsregulation ist die Erkenntnis, dass der Mensch erstens permanent dem sogenannten „Primärmotiv“⁴⁰, also dem Bedürfnis nach Kontrolle bzw. Manipulationsfähigkeit seiner Umweltereignisse, unterliegt und zweitens ein Bedürfnis nach Bestimmtheit hat, was bedeutet, dass er eintretende Ereignisse in seiner Umwelt voraussagen können will. Dabei geht es um die Einschätzbarkeit und die Beherrschbarkeit einer Situation, in welcher sich der Mensch befindet. In diesem Zusammenhang wird vom *Kompetenzbedürfnis* und dem *Bestimmtheitsbedürfnis* gesprochen.⁴¹

„Das Bestimmtheits- und Kompetenzbedürfnis zeigen die allgemeine Beziehung eines Individuums zu seiner Umwelt. Diese Bedürfnisse indizieren, ob die Welt vorausseh- und beherrschbar ist.“⁴²

Wenn sich die Antizipationen bezüglich einer Situation bewahrheiten, wird das Bestimmtheitsbedürfnis befriedigt. Umgekehrt wird es größer, wenn sich die

³⁹ Vgl. Dietrich Dörner; Harald Schaub: „Die Simulation von Gefühlen“ in Gary Bente; Nicole C. Krämer; Anita Petersen, (Hrsg.): „Virtuelle Realitäten“, Göttingen: Hogrefe Verl. für Psychologie, 2002, S. 57ff.

⁴⁰ Dietrich Dörner; F. Reither; T. Stäudel: „Emotion und problemlösendes Denken“, zit. n. Peter Wuss: „Konflikt und Emotion im Filmerleben“ in Matthias Brütsch; u. a. (Hrsg.): „Kinogefühle : Emotionalität und Film“, Marburg: Schüren, 2005, S. 207.

⁴¹ Vgl. Dietrich Dörner; Harald Schaub: „Die Simulation von Gefühlen“ in Gary Bente; Nicole C. Krämer; Anita Petersen, (Hrsg.): „Virtuelle Realitäten“, Göttingen: Hogrefe Verl. für Psychologie, 2002, S. 67.

⁴² Ebd., S. 68.

Annahmen als unzutreffend herausstellen. Das Kompetenzbedürfnis, das Bedürfnis, seine Umwelt manipulieren zu können, wird befriedigt, wenn eine aktive Veränderung der Situation gelingt, oder intensiviert, wenn eine Manipulation, eine Umformung der gegebenen Situation, nicht möglich ist oder nicht so eintrifft, wie das Individuum es will oder erwartet hat. Je nach Befriedigung der Bedürfnisse verändert sich dabei die Gefühlslage.

In Abhängigkeit der Befriedigung dieser Bedürfnisse und der positiven oder negativen Veränderung der Umwelt kommt es zu Rückkopplungen in Form von Effizienz- und Ineffizienzsignalen, welche mit bestimmten emotiven Reaktionen verknüpft sind, die wiederum auf die Verhaltensänderung einwirken.

Dabei wirken die Affekte und Emotionen sich nicht nur auf das Verhalten aus, sondern im Wechselspiel immer auch auf den „*inneren Output*“, das „*innere Milieu*“ des kognitiven Systems. Der innere Output umfasst die Faktoren neuraler und physiologischer Aspekte, wie Muskelanspannungen, Herzfrequenz etc., und den *Auflösungsgrad*. Dieser bestimmt die Genauigkeit, mit der kognitive Funktionen wie Wahrnehmen, Denken und Planen und Abruf von Wissen durchgeführt und angewendet werden. Hinzu kommt noch die *Selektionsschwelle*. Damit ist die Schwelle gemeint, die eine Nebenabsicht überwinden muss, um handlungsleitend zu werden und die vorige Handlungsabsicht zu verdrängen.⁴³

⁴³ Vgl. Dietrich Dörner; Harald Schaub: „Die Simulation von Gefühlen“ in Gary Bente; Nicole C. Krämer; Anita Petersen, (Hrsg.): „Virtuelle Realitäten“, Göttingen: Hogrefe Verl. für Psychologie, 2002, S. 70.

Ein Beispiel: Ein Student hat die Aufgabe, eine Diplomarbeit zu schreiben. Er nimmt an, dass er diese Aufgabe gut erledigen kann und dass alles klappen wird (hoher Bestimmtheitspegel). Nachdem er alle Vorbereitungen und Recherchen gemeistert (hoher Kompetenzpegel) und gute Ergebnisse erzielt hat (Effizienzsignale), ist er zuversichtlich, dass er alles schaffen wird. Der Student wirkt entspannt, seine Atmung ist ruhig, er ist konzentriert und motiviert. Nun bekommt er durch Zufall ein Angebot für ein Praktikum mit nachfolgender Festanstellung. Die Bedingung ist aber, dass er gleichzeitig zur Diplomarbeit mit der Arbeit beginnt. Der Student hat mit diesem Angebot nicht gerechnet. Aufgrund der veränderten Situation steigt sein Erregungsniveau. Er ist aufgeregt, da er die neue Situation und die Dinge, die ihn bei seinem Praktikum erwarten, nicht einschätzen kann (niedriger Bestimmtheitspegel). Da die Bearbeitung der Diplomarbeit bis jetzt so gut voranging, hat er keine Zweifel, dass er beide Arbeiten gleichzeitig erledigen kann. Nach einigen Tagen, an denen er vormittags die Diplomarbeit schreibt und nachmittags im Praktikum arbeitet, verändert sich die Situation. Er bemerkt schnell, dass er nicht zwei Aufgaben gleichzeitig zufriedenstellend ausführen kann, da er immer wieder zwischen zwei Absichten hin- und herwechseln muss. Immer mehr Probleme verschiedenster Art tauchen beim Bearbeiten der Diplomarbeit, aber auch bei seiner Arbeit für das Praktikum auf (Ineffizienzsignale). Seine Annahme, dass er es schon irgendwie schaffen werde, stellt sich immer mehr als falsch heraus (niedriger Bestimmtheitspegel). Da er den Job nach dem Studium unbedingt braucht, um seinen Studentenkredit abzubezahlen, hat er weder die Möglichkeit, die Situation zu verändern (Manipulation der Situation), z. B. durch eine Kündigung des Praktikums oder eine Verschiebung der Abgabefristen, noch kann er z. B. durch Flucht der Situation aus dem Weg gehen. Sein allgemeines Erregungsniveau steigt – Angst stellt sich ein. Der Student ist nun angespannt und unkonzentriert, er schwitzt und seine Herzfrequenz ist erhöht. Der

Auflösungsgrad, die Genauigkeit, mit der er nun kognitive Operationen durchführt (z. B. Denken und Planen), wird in Anbetracht der emotiven Reaktionen und der vorhandenen Zeitknappheit durch die Abgabetermine und die Arbeit der Praktikumsstelle immer geringer. Sein Kopf ist wie leer. Mehr und mehr Fehler schleichen sich ein. Das Gefühl der Kompetenz ist fast nicht mehr vorhanden, seine Aussicht auf Erfolg nun gänzlich verschwunden. Seine Erwartungen haben sich nicht im Geringsten bestätigt. Durch die verminderte Konzentration auf die Arbeiten, die er zu erledigen hat, sinkt seine *Selektionsschwelle*, d. h. die Stärke der Schwelle, die eine Nebenabsicht benötigt, um handlungsleitend zu werden. Der Student sitzt vor seinem Computer und starrt den Monitor mit dem leeren Blatt seiner Diplomarbeit an. Er ist handlungsunfähig geworden. Der Student schaut sich in seinem Zimmer um und ihm kommt die Idee, dass er es grün streichen könnte (Manipulation der Umwelt, d. h. hohe Kompetenz und Handlungsmächtigkeit und hohe Bestimmtheit bzw. Voraussagbarkeit der eintreffenden Situation). Er fährt in den Baumarkt, kauft grüne Farbe und beginnt mit den Renovierungsarbeiten, die erwartungsgemäß gut verlaufen (Effizienzsignale). Der Abschluss seines Diploms ist nun nicht mehr der motivierende, handlungsleitende Aspekt. Es kommt also zu Verhaltensänderungen in Anbetracht des Wechselspiels von Bestimmtheit, Kompetenz, Effizienz- und Ineffizienzsignalen und zu einer Modulation innerer Prozesse wie Denken, Planen, Erinnern und Auswahl der Absichten durch die situationsbedingten affektiven Reaktionen.

Diese Verhaltensänderungen, die in Abhängigkeit zu den Erwartungen bezüglich einer Situation und den Erfolgsaussichten von Handlungen stehen, können in drei Grundverhaltenstendenzen unterteilt werden: Angriff, Flucht und Resignation. Angriff bedeutet in diesem Zusammenhang die Zerstörung oder

Umwandlung eines Faktors der Außenwelt, Flucht beinhaltet Vermeidung, und Resignation stellt sich ein, wenn die Handlungen keinen Erfolg erwarten lassen.

Diese „*Adaptionszwänge*“⁴⁴ stehen, wie im Beispiel beschrieben, in engem Zusammenhang mit den Erwartungen bezüglich der Ereignisse der Umwelt. In der Kognitionspsychologie wird hier von *appraisal* und *action readiness*, den *coping*-Prozessen der Handlungsregulation gesprochen.⁴⁵ *Appraisal* beschreibt die ganzheitliche Einschätzung und Bewertung einer Situation und *action readiness* die Handlungsmächtigkeit, die aktiv in Form der Manipulation oder passiv in Form einer kognitiven Reaktion (Voraussage der Geschehnisse) stattfindet. Im Wechselspiel dieser Faktoren zueinander kommt es zu einer Steigerung (Bedürfnisse werden vergrößert) oder Verminderung (Bedürfnisse werden befriedigt) des allgemeinen Erregungsniveaus, des sogenannten *Arousal*.⁴⁶

„An Emotion may be defined as a change in action readiness as a result of the subject’s appraisal of the situation or event.“⁴⁷

(„Eine Emotion kann definiert werden als eine Veränderung der Handlungsmächtigkeit, als Resultat der Bewertung einer Situation oder eines Geschehnisses durch das Individuum.“)

⁴⁴ Peter Wuss: „Konflikt und Emotion im Filmerleben“ in Matthias Brütsch; u. a. (Hrsg.): „Kinogefühle : Emotionalität und Film“, Marburg: Schüren, 2005, S. 207.

⁴⁵ Vgl. Peter Wuss: „Das Leben ist schön“ in Jan Sellmer; Hans J. Wulff, (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002, S. 126.

⁴⁶ Vgl. Dietrich Dörner; Harald Schaub: „Die Simulation von Gefühlen“ in Gary Bente; Nicole C. Krämer; Anita Petersen, (Hrsg.): „Virtuelle Realitäten“, Göttingen: Hogrefe Verl. für Psychologie, 2002, S. 66.

⁴⁷ Ed Tan: „Emotion and the structure of narrative Film as an emotion machine“; S. 46, zit. n. Peter Wuss: „Das Leben ist schön“ in Jan Sellmer; Hans J. Wulff, (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002, S. 127.

Es geht demnach um die Faktoren der Bewertung und Kontrolle von Situationen in einer sich ständig verändernden Umwelt und darum, bedrückende und bedrohliche Beziehungen zur Umgebung zu verändern und angenehme Beziehungen aufrechtzuerhalten. Affekte und Emotionen entstehen dabei anscheinend aus dem Spannungsverhältnis der Faktoren und sorgen für ein effizientes Adaptionsverhalten und ein „angemessenes psychophysisches Gesamtklima“.⁴⁸

7. Bedeutung der kognitivistischen Theorien für die Filmwissenschaft

Die Erkenntnisse der kognitivistischen Betrachtungsweise menschlicher Informationsverarbeitung und Handlungsregulation wurden erst nach einiger Zeit auf den Bereich der Film- und Kunstrezeption übertragen. Sie tragen den spezifischen Bedingungen der Perzeption Rechnung. Nach und nach erweiterten sich die bestehenden Ansätze und erforschten die einzelnen Faktoren und Aspekte des Filmerlebens – bis heute.

⁴⁸ Peter Wuss: „Konflikt und Emotion im Filmerleben“ in Matthias Brütsch; u. a. (Hrsg.): „Kinogefühle : Emotionalität und Film“, Marburg: Schüren, 2005, S. 207.

7.1 Ein kurzer geschichtlicher Überblick über die Erklärungsansätze der Filmwissenschaft

In den sechziger und siebziger Jahren bildeten sich aus den Sprach- und Literaturwissenschaften als neuer Zweig die Filmwissenschaften. Im Zentrum ihrer Untersuchungen standen zu dieser Zeit die Funktions- und Wirkweisen der verschiedenen Aufbau- und Strukturformen von filmischen Erzählungen. Die Wirkungen der Filmrezeption auf den Rezipienten wurden dabei jedoch nicht berücksichtigt.

In den achtziger Jahren wurde vor allem durch französische Filmtheoretiker wie Pascal Bonitzer oder Serge Daney der Fokus auf die „stilistischen oder poetischen Formen“⁴⁹ des Mediums Film gelenkt. Im Mittelpunkt des Interesses standen nun die ästhetischen und sinnlichen Aspekte der Filmwahrnehmung innerhalb der spezifischen Situation der Filmrezeption. Auch in diesen Ansätzen fanden die affektiven und emotionalen Reaktionen der Zuschauer wenig Beachtung.

Die ersten psychoanalytischen Theorieansätze, die sich an den Erkenntnissen und Modellen von Freud und Lacan orientierten, wurden zwischen Mitte der siebziger und Mitte der achtziger Jahre entwickelt. Zum ersten Mal fanden die psychischen Aktivitäten der Zuschauer Beachtung. Dabei bildeten sich zwei Tendenzen hinsichtlich dieser Forschungsrichtung heraus. Zum einen wurden die spezifischen Wahrnehmungsbedingungen des Kinoerlebnisses und ihre Faktoren untersucht. Besondere Bedeutung wurde dem „Fetischcharakter ans

⁴⁹ Magrit Tröhler; Vinzenz Hediger: „Ohne Gefühl ist das Auge der Vernunft blind“ in Matthias Brütsch; u. a. (Hrsg.): „Kinogefühle : Emotionalität und Film“, Marburg: Schüren, 2005, S. 9.

Filmbild“ und der „topischen Regression“, also dem Rückgang von gedanklichen Vorstellungen und Denkformen hin zu Sinnbildern und Wahrnehmungen (tagtraumähnlicher Zustand beim Filmerleben), beigemessen. Zum anderen wurden die „symbolischen Mechanismen“, darunter narrative Faktoren, geschlechterspezifische „Blickstrukturen“ und die ideologischen Wirkweisen von Filmen und Genres untersucht. Die emotionalen Reaktionen der Zuschauer auf den audiovisuellen Text wurden auch hier nur annähernd mit einbezogen.⁵⁰

Heute wird zwischen zwei großen Bereichen der Analyse und Theoriebildung zu Filmrezeption und Filmwirkung unterschieden. Der philosophisch-ästhetische Ansatz legt seinen Fokus auf die „Spezifik des Mediums“ und dessen Auswirkungen auf den Zuschauer. Der psychologisch-kognitivistische Ansatz dagegen untersucht die Zusammenhänge von Rezeption und dem Verstehen des audiovisuellen Textes. Speziell das Auslösen und die Lenkung affektiver und emotiver Reaktionen durch Narration, Plotstrukturen, Figuren und Handlungen werden mit Hilfe kognitivistischer Informationsverarbeitungsmodelle erforscht und erklärt. Die Aussagen über den Erkenntnisapparat des Menschen und die Entstehung und Funktion von Affekten und Emotionen⁵¹ werden dabei auf den Bereich der Filmkommunikation und Filmrezeption angewandt und durch Studien validiert.

⁵⁰ Vgl. Magrit Tröhler; Vinzenz Hediger: „Ohne Gefühl ist das Auge der Vernunft blind“ in Matthias Brütsch; u. a. (Hrsg.): „Kinogefühle : Emotionalität und Film“, Marburg: Schüren, 2005, S. 9ff.

⁵¹ Vgl. Kapitel 5, Kapitel 6 der vorliegenden Arbeit.

7.2 Kognitive Filmpsychologie – Wie der Mensch audiovisuelle Texte verarbeitet

Die kognitive Filmpsychologie versteht Rezipient und Produzent von filmischen Medien als kognitive Systeme. Der erstellte audiovisuelle Text ist dabei der Output des Produzenten und gleichzeitig der Input des Zuschauers. Filme mit ihren spezifischen Eigenschaften werden dabei als „Kommunikate, als Produkte in einem Massenkommunikationsprozess“⁵² verstanden.

Neben dem Prozess der Kommunikation zweier kognitiver Systeme stehen der Prozess der Informationsaufnahme, der Enkodierung, der vom Film aus wirkenden Stimulusmaterialien und die Verarbeitung der aufgenommenen Information im Mittelpunkt der Forschung. Das Prozessmodell der Informationsverarbeitung wird dabei auf den Rezeptionsvorgang von narrativen Filmen angewandt und macht Aussagen über Aufnahme und Verarbeitung der einwirkenden Informationen durch den Zuschauer. Peter Ohler hat in Bezugnahme der Theorien anderer Wissenschaftler ein System modelliert, mit dem sich diese Prozesse darstellen lassen (siehe Abbildung 1).

⁵² Peter Ohler; Gerhild Nieding: „Kognitive Filmpsychologie zwischen 1990 und 2000“ in Jan Sellmer; Hans J. Wulff, (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002, S. 9.

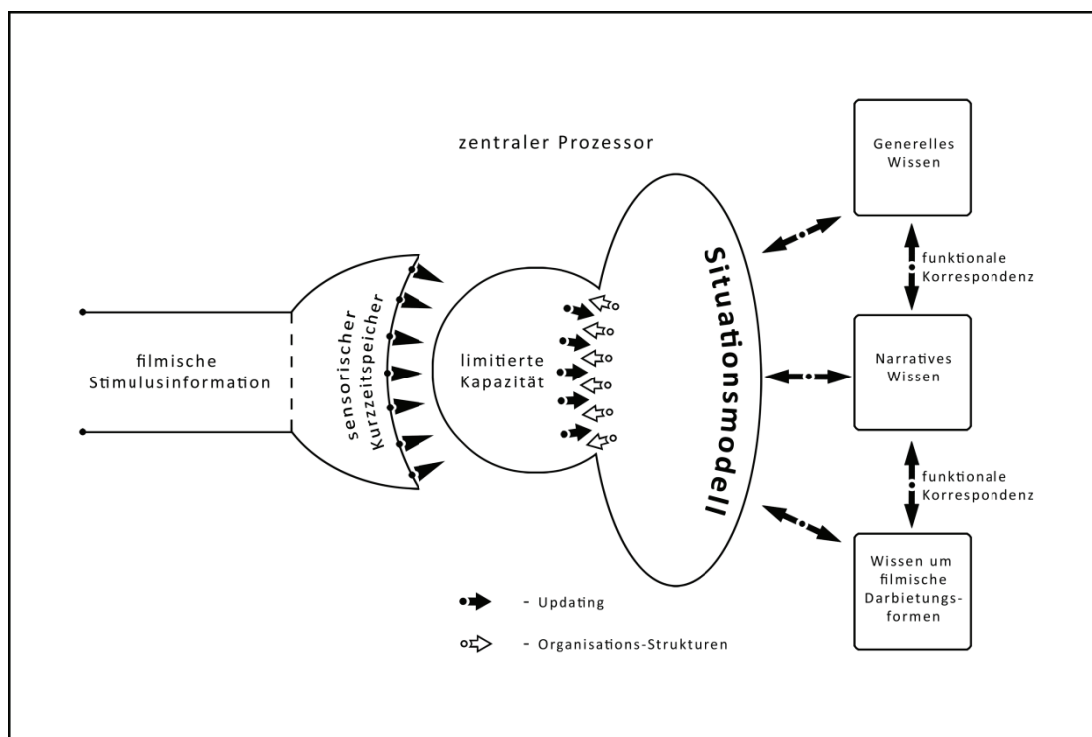


Abbildung 1: Das allgemeine Prozessmodell der Informationsverarbeitung narrativer Filme⁵³

Die Informationen gelangen durch die Stimulusfaktoren des Films konzeptuell unverarbeitet in spezifische Kurzzeitspeicher und werden dort repräsentiert. Danach werden sie durch den sogenannten „zentralen Prozessor“ aufgenommen. Dieser hat eine eingeschränkte Verarbeitungskapazität und kann zu einem gegebenen Zeitpunkt nur eine bestimmte Menge an Informationen verarbeiten. Im Situationsmodell findet dann die mentale Repräsentation der gesehenen Geschichte und ihres Verlaufs, der Figurenkonstellationen und handlungstragenden Elemente statt. Dabei erfolgt die Repräsentation analog zur Filmstruktur, und der „Organisationskern“ des Situationsmodells verbindet die

⁵³ nach Peter Ohler; Gerhild Nieding: „Kognitive Filmpsychologie zwischen 1990 und 2000“ in Jan Sellmer; Hans J. Wulff, (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002, S. 12.

relevanten Elemente und Ereignisse des audiovisuellen Textes. Die aufgebauten Situationsmodelle, so die Annahme, können dabei aber vom ausdrücklich kommunizierten Reizmaterial abweichen, d. h., dass die mental repräsentierte Situation von der dargestellten Situation des Films abweichen kann. Während der Rezeption findet ein permanenter Austausch von Informationen zwischen zentralem Prozessor und Situationsmodell statt, das sogenannte *updating*.⁵⁴

Zusätzlich zu den Informationen durch das Stimulusmaterial des Films wird der vorhandene Wissensbestand des Rezipienten in das Situationsmodell geladen. Dabei spielen allgemeines Weltwissen, Wissen über narrative Strukturen und Wissen über filmische Darbietungsformen eine zentrale Rolle. Dieser Wissensbestand unterliegt einer ständigen Veränderung, die durch Medienerfahrung und andere Erfahrungen des Rezipienten gemacht wird. Die Wissensbestände sind meist unbewusst, z. B. Wissen über das Continuity-System, über formale Mittel wie Einstellungsgrößen und Kameraachsen, Kamerafahrten, Montage und Schnittfrequenzen sowie Farbgebung, Toneffekte und Musik etc. Diese formalen Mittel, die sogenannten *cues*, sind Hinweisreize im Verarbeitungs- und Verstehensprozess des Films durch den Rezipienten und generieren bestimmte Erwartungen bezüglich der folgenden eintreffenden Ereignisse und dem Fortgang der Handlung.

Die funktionale Verknüpfung von Wissen über die filmische Form und Wissen über Dramaturgie, Struktur und Figuren wird als „*narratives Form-Inhalts-Korrespondenzgitter*“ bezeichnet.

⁵⁴ Vgl. Peter Ohler; Gerhild Nieding: „Kognitive Filmpsychologie zwischen 1990 und 2000“ in Jan Sellmer; Hans J. Wulff, (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002, S. 10ff.

„Der Wissensbestand über filmische Darbietungsformen [und narrative Strukturen] beeinflusst also über konzeptionell gesteuerte Prozesse die Enkodierung filmischer Information.“⁵⁵

Um die Bildung von Erwartungen der Rezipienten bezüglich des Fortgangs der Handlungen zu erklären, bedient sich auch die kognitive Filmpsychologie der „*appraisal theory of emotion*“⁵⁶ und bestätigt diese bezüglich der Anwendbarkeit auf die Prozesse der Filmrezeption.

Durch Ohler wurde anhand von Studien gezeigt, dass bei der Filmrezeption „*vorwärtige Inferenzen*“, d. h. Wissen bezüglich eintretender Geschehnisse und Erwartungen, aufgrund logischer Schlussfolgerungen gebildet werden. Ein erwachsener Rezipient (verstanden als kognitives System) bildet sozusagen „online“ (während der Rezeption) Antizipationen über den Handlungsverlauf des Films.

Eine Bestätigung dieser Vorwegnahmen und Erwartungen bedeutet so auch in Bezug auf die Filmrezeption eine Befriedigung des Bestimmtheitsbedürfnisses. Umgekehrt führt das nicht Eintreffen der Prognosen zu Verringerung des Bestimmtheitspegels. Diese Prozesse sind wiederum verknüpft mit dem *Arousal*, dem allgemeinen Erregungsniveau. Dabei ist zu beachten, dass der Zuschauer nicht nur ein einzelnes Erwartungsmuster, sondern je nach Art seines

⁵⁵ Peter Ohler; Gerhild Nieding: „Kognitive Filmpsychologie zwischen 1990 und 2000“ in Jan Sellmer; Hans J. Wulff, (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002, S. 15.

⁵⁶ Richard S. Lazarus; J. R. Averill; E. M. Opton; „Towards a Cognitive Theory of Emotion“ in M. B. Arnold. (Hrsg.): „Feelings and Emotions: The Loyala Symposium“, New York, 1970, S. 207ff.

Wissens und der gegebenen Informationen durch den Film mehrere und in verschiedene Richtungen gehende Erwartungsmuster aufbaut.

„Wenn sich keine eindeutigen Antizipationen bilden lassen, weil der Rezipient entweder über zu wenig Vorwissen verfügt, oder weil der audiovisuelle Text ‚zu offen‘ ist, dann bildet der Rezipient nicht nur ein einzelnes dominantes Erwartungsmuster, sondern, wenn seine kognitiven Kapazitäten es erlauben, Mengen unterschiedlicher Erwartungen, also alternative Erwartungsvarianten [appraisal].“⁵⁷

Damit ist gezeigt, dass bei der Filmrezeption affektive und emotive Reaktionen auch aufgrund von Prognosen und Erwartungshaltungen und dem Eintreffen oder Ausbleiben des Erwarteten stattfinden. Zu beachten ist aber, dass die Theorien über Diskrepanzen und Konflikte in Erwartung und Vollzug von Situationen des Alltags nicht ohne zusätzliche Formen von Modifikation und Erweiterung in Anwendung auf das Filmerleben übertragen werden können. Das Adaptionsverhalten wird bei der Rezeption nämlich nicht direkt ausgelöst, da es zu keiner unmittelbaren Konfrontation, ähnlich der einer Alltagssituation, des Rezipienten kommt. Affektive Zuschauerreaktionen sind weniger selbst- und häufiger fremdbezogen. Sympathie, das Fühlen für die Figuren des Films, und Empathie, das Fühlen mit den Figuren, haben in der Filmrezeption einen besonderen Stellenwert. Da die spezifische Situation des Filmkonsums nicht interaktiv ist, ist das Beobachten das zentrale Moment des Erlebens. Damit einher gehen von der Alltagssituation divergierende Bewertungen und Reaktionen bezüglich der aufgenommenen Situationen und Inhalte. Des Weiteren werden bei der Filmrezeption andere Wissensbestände (z. B. über

⁵⁷ Peter Ohler; Gerhild Nieding: „Kognitive Filmpsychologie zwischen 1990 und 2000“ in Jan Sellmer; Hans J. Wulff, (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002, S. 29.

Darbietungsformen oder Filmgenres) in den Prozess der Informationsverarbeitung geladen, welche auf die Reaktionsbildung Einfluss nehmen, die mit Alltagsituationen nicht vergleichbar sind.

Neben den übertragbaren psychischen Grundprozessen wie der Bewertung von Situationen, Bildung von Erwartungshaltungen und der damit verbundenen Veränderung des Erregungsniveaus finden bei der Film- und auch Kunstrezeption also auch andere, teils komplexe Reaktionen beim Rezipienten statt, deren Zusammenhang mit den Grundannahmen über Affektbildung zwar deutlich ist, die aber weitere Erklärungsmodelle benötigen. Mit Hilfe von Brückenhypothesen aus verschiedenen anderen wissenschaftlichen Bereichen wird die Wechselwirkung von Filmstrukturen und affektiven Reaktionen analysiert und erklärt.

8. Evokation von Affekten und Emotionen durch Medien

Um sich den spezifischen affektiven Reaktionen des Filmerlebens weiter anzunähern, ist es nötig, die bisherigen Überlegungen zu erweitern. Es gilt, die verschiedenen Ebenen der Reaktion und ihre Auslöser zu extrahieren, um die von Produzenten und Storywritern, Filmkritikern, Filmhistorikern, Kulturtheoretikern und Wirkungsforschern gewünschten Aussagen über Inhalt, Darbietungsform und Wirkung des audiovisuellen Textes zu präzisieren und die Verständigung darüber zu verbessern. Angesichts der vielen Faktoren und ihrer Verknüpfungen scheint dies zunächst aussichtslos:

„So zeigt sich die Affektentwicklung im Film als komplexer, sich dynamisch verändernder Strom unterschwelliger Stimmungen, körperlicher Empfindungen und bewusster Emotionshöhepunkte, in dem die Gefühle einander ablösen oder sich übereinander schichten, in den Vorder- oder Hintergrund des Bewusstseins treten, sich auf wechselnde Gegenstände [formale Objekte] richten, sich verstärken, vermischen oder in Kontrast- und Konfliktverhältnisse miteinander geraten.“⁵⁸

Durch das Bilden neuer differenzierter Analysemodelle und den Einbezug der verschiedenen Emotionen auslösenden Ebenen werden objektive Aussagen immer besser möglich.

8.1 „Cognitive Film Theory“ und danach – Interdisziplinäre Emotionsforschung und Film

Der „Cognitive Film Theory“ ist durch die Überlegungen von Wissenschaftlern und Autoren wie David Bordwell, Noël Carroll, Ed Tan und Murray Smith ein entscheidender Beitrag zum Verständnis der Zusammenhänge von Wahrnehmung und Denken, Narration, Struktur, Figur und Genre in Bezug auf affektive Reaktionen beim Rezipienten gelungen. Die Weiterentwicklung und Präzisierung der Erkenntnisse ist das Ergebnis der Verknüpfung der kognitiven Filmpsychologie, der Verhaltenspsychologie, der Philosophie und Soziologie, der Medienwissenschaften und Kommunikationswissenschaften, der Neurologie und der Physiologie. Das Verbinden von Theorien über Wahrnehmung, Emotionen, Motivation und Handlung, Sprache, Lernen, Empathiebildung und

⁵⁸ Jens Eder: „Affektlenkung im Film“ in Oliver Grau; Andreas Keil, (Hrsg.): „Mediale Emotionen : Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound“, Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag, 2005, S. 113ff.

den narrativen und strukturellen Aspekten von Erzählweise, Figuren und Situationen, Dramaturgie und Rhetorik bringt weitere Aspekte in die Analyse der Zuschauerreaktionen und ihrer Auslöser. So lassen sich noch genauer die spezifischen ablaufenden Prozesse und ihre Verbindungspunkte erklären und objektive Aussagen über die Bedeutung der Faktoren der Filmrezeption machen.

8.2 Objektivierung und Erfassung der affektiven Wirkung von Medien. Modellbildung zur Analyse von Affekt- und Emotionslenkung im Film

Bei der Modellbildung zur Analyse von Emotions- und Affektlenkung durch Film müssen die Ebenen der Filmkommunikation, die Ebenen der affektiven Reaktionen und die Verbindungen zwischen diesen beiden Ebenen genau untersucht werden. Somit ist eine Rekonstruktion der von Filmemachern und Produzenten intendierten Reaktionen möglich und in der weiteren Betrachtung können aus den gemachten Beobachtungen Hypothesen darüber gebildet werden, wie und wodurch affektive und emotive Reaktionen der Rezipienten bei zukünftigen Zuschauergruppen ausgelöst werden können. Dabei wird auch den soziokulturellen und politischen Voraussetzungen besondere Bedeutung beigemessen.⁵⁹

Es werden demnach Thesen über die Filmstruktur, Thesen über die Darbietungsform und Thesen über die Affektreaktionen der Rezipienten

⁵⁹ Vgl. Jens Eder: „Affektlenkung im Film“ in Oliver Grau; Andeas Keil, (Hrsg.): „Mediale Emotionen : Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound“, Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag, 2005, S. 108ff.

verbunden. Das Analysemodell besteht aus drei Bausteinen. Erstens: die Systematik der Filmstrukturen, welche die Erkenntnisse der Filmwissenschaften, der Narratologie und der Semiotik beinhaltet. Zweitens: die Systematik der affektiven Reaktionen, welche die Erkenntnisse und Modelle der Emotionsforschung einbezieht und den verschiedenen Arten und Gegenständen affektiver Phänomene Rechnung trägt. Drittens: die Systematik der Brückenhypothesen, welche die Erkenntnisse verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen vereint und die Zusammenhänge zwischen den ersten beiden Bausteinen bildet (siehe Abbildung 2).

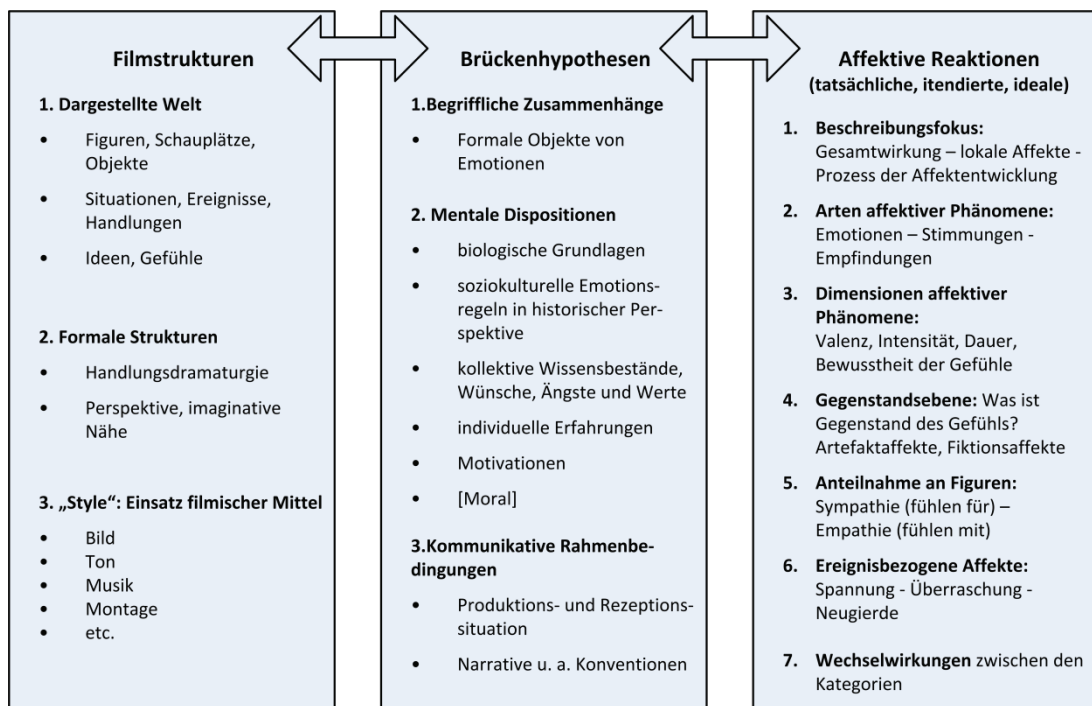


Abbildung 2: Das Analysemodell filmischer Affektlenkung⁶⁰

⁶⁰ nach Jens Eder: „Affektlenkung im Film“ in Oliver Grau; Andeas Keil, (Hrsg.): „Mediale Emotionen : Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound“, Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag, 2005, S. III.

Zu der Modellierung des Analysesystems affektiver Reaktionen werden drei Grundmodelle bzw. Positionen angenommen. Die psychoanalytische Position impliziert die affektive Anteilnahme durch „Begehren“ des Trieblebens, frühkindliche Mangelenerfahrung, individuelle Dispositionen aufgrund der Phasen sexueller Entwicklung, Prozesse der Affektübertragung, der Objektbindung und der Identifikation mit den Figuren des Films. Die analytisch-philosophische Position gibt der moralischen Bewertung von Situationen und Figuren des Films durch den Rezipienten besondere Bedeutung. Im Mittelpunkt stehen die Denkprozesse und kognitiven Grundlagen. Diese Theorien werden auch „*Thought Theories of Emotion*“ genannt. Als letzte Position ist die empirisch-psychologische zu nennen, welche unbewusste und bewusste Bewertungsprozesse (*appraisal*) einbezieht, aber auch den imaginativen Mitvollzug, also das Bilden von Situationsmodellen, einschließt sowie körperliche Reaktionen untersucht, die durch Messmethoden empirisch festgehalten und belegt werden können.⁶¹ Ein nicht zu unterschätzender, aber schwer objektivierbarer Faktor ist die Einbindung von Rezipientenmodellen in die Analyse:

„Für die Analyse von emotiven Wirkungen macht es sich daher offenbar nötig, das allein durch Kunsterleben determinierte Bedingungsgefüge zu erweitern. Denn es sind ja die in der Lebenswelt des Zuschauers entwickelten Motivationen, etwa die ungelösten sozialen Konflikte, welche sich dem Filmerleben mitteilen und auf dessen emotionale Ausrichtung Einfluss nehmen. Mitunter erscheinen diese Bedürfnisse und Motivationen konkreter Zuschauergruppen so vital und nachhaltig, dass sie bestimmte Emotionen, die in einer Filmkomposition potentiell angelegt sind, enorm verstärken, oder umgekehrt, gar nicht erst zulassen.“⁶²

⁶¹ Vgl. Jens Eder: „Die Wege der Gefühle“ in Matthias Brütsch; u. a. (Hrsg.): „Kinogefühle : Emotionalität und Film“, Marburg: Schüren, 2005, S. 233.

⁶² Peter Wuss: „Das Leben ist schön“ in Jan Sellmer; Hans J. Wulff, (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002, S. 139ff.

Um die komplexen Verbindungen der genannten Punkte noch deutlicher beschreiben zu können, haben Jens Eder und Andreas Keil das „*Affektive Netzwerkmodell*“ entwickelt. Durch das Bilden eines flexiblen Netzwerks, in dem die integrativen Perspektiven auf das Thema verbunden werden, wird den verschiedenen Dimensionen affektiver Phänomene weitere Bedeutung gegeben und die „Vorhersage elementarer motivationaler und emotionaler Prozesse möglich“.⁶³ Dieses „*dimensionale Modell der Emotionen*“ wird durch Teilnetzwerke und ihre Dimensionen der Intensität, der Valenz (unangenehm – angenehm), der Kontrolle und der Zeitlichkeit modelliert und miteinander in Verbindung gebracht. Dabei finden Reizauslöser und basale affektive Reaktionen ebenso wie „höhere Verarbeitungsstufen komplexer Reizkonstellationen, die innerhalb des emotionalen Netzwerks wirksam werden können“⁶⁴, Beachtung und können noch genauer in differenzierten Ebenen beschrieben werden (siehe Abbildung 3).

⁶³ Jens Eder; Andreas Keil: „Audiovisuelle Medien und emotionale Netzwerke“ in Oliver Grau; Andreas Keil, (Hrsg.): „Mediale Emotionen : Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound“, Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag, 2005, S. 224ff.

⁶⁴ Ebd., S. 234.

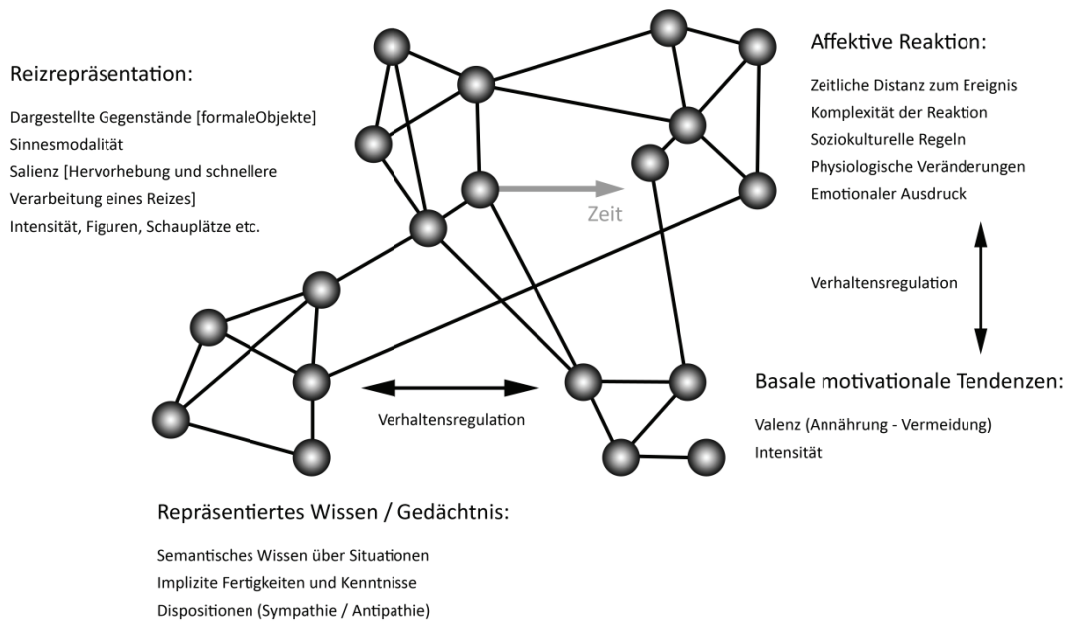


Abbildung 3: Affektives Netzwerkmodell in Anlehnung an Lang (1979) und Keil (2004)⁶⁵

8.3 Die Ebenen affektiver und emotiver Reaktionen

Wie gezeigt, sind die affektiven Phänomene der Filmrezeption in unterschiedlichen Dimensionen und Verhältnissen miteinander verknüpft. Es macht daher Sinn, die verschiedenen Ebenen genauer zu differenzieren und somit eine Kategorisierung vorzunehmen. So finden auf der untersten Stufe während der Filmrezeption die sogenannten affektiven Basisprozesse statt. Sie sind durch biologische und ontogenetische, d. h. die Entwicklung des Individuums betreffende, Faktoren geprägt. Diese schließen zum einen die

⁶⁵Jens Eder; Andreas Keil: „Audiovisuelle Medien und emotionale Netzwerke“ in Oliver Grau; Andreas Keil, (Hrsg.): „Mediale Emotionen : Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound“, Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag, 2005, S. 232.

körperlichen Reaktionen wie z. B. Herzfrequenz und Atmung und zum anderen die sogenannten Nachahmungseffekte ein. Die *somatische Empathie* oder auch *motor mimicry* beschreibt den reflexhaften motorischen Nachvollzug einer beobachteten Situation. So kann es z. B. zu einem Zucken im Bein kommen, wenn der Rezipient dabei zusieht, wie auf der Leinwand ein Ball weggetreten wird. Die *affektive Empathie* oder auch *affective mimicry* beschreibt ein annäherungsweise Mitempfinden von Gefühlen, die wir bei anderen wahrnehmen.⁶⁶ Hinzu kommt das *facial feedback*, ein Nachempfinden des gesehenen Gesichtsausdrucks.

Es wird angenommen, dass diese Grundprozesse der Empathiebildung, aber auch höhere Formen von Empathie, in engem Zusammenhang mit Spiegelneuronen im Gehirn stehen. Wenn von einer Person A beobachtet wird, dass eine Person B ihren Arm hebt, werden gleiche Bereiche des Gehirns bei A aktiviert, der motorische Vollzug der Handlung bleibt aber, bis auf kleine Reaktionen (*motor mimicry*), in der Regel aus, da Person A weiß, dass es nicht ihr Arm ist, der sich hebt (Kleinkinder ahmen die motorische Handlung meist auch motorisch nach). Die Forschungen im Bereich der Spiegelneuronen lassen darauf schließen, dass Lernen durch Nachahmung, Formen menschlicher Kommunikation und die Entwicklung von Kultur durch diese Prozesse des Nachvollzugs entstanden sind.

⁶⁶ Vgl. Christiane N. Brinckmann: „Die Rolle der Empathie oder Furcht und Schrecken im Dokumentarfilm“ in Matthias Brütsch; u. a. (Hrsg.): „Kinogefühle : Emotionalität und Film“, Marburg: Schüren, 2005, S. 335.

„It seems that the brain not only generates a visual sense of what we see but also activates other sensory components to give us a complete ‚sense‘ or feeling for what we are observing.“⁶⁷

(„Es scheint so, dass das Gehirn nicht nur einen visuellen Eindruck von dem, was wir sehen, generiert, sondern andere sensorische Komponenten aktiviert werden, welche uns ein komplettes Empfinden oder Gefühl geben, für das, was wir beobachten.“)

Diese Ausdrücke der angeborenen sozialen Emotionen sind prä-reflexiv, d. h., sie geschehen spontan.

Weitere Ausdrücke der angeborenen Dispositionen zur Affektbildung sind Lust und Spannung. Was Kant als das „Schöne“ und das „Angenehme“ beschrieben hat, ist psychologisch mit dem Begriff der Lust gleichzusetzen. Die sogenannte „*Funktionslust*“ beschreibt das Vergnügen, das sich beim „bloßen Funktionieren seines [des Menschen] kognitiven und physischen Apparates“⁶⁸ einstellt. In der Motivationspsychologie wird dies *Flow* genannt. *Flow* beschreibt den harmonischen Zustand, der sich einstellt, wenn eine Leistungsanforderung und die diesbezüglich erbrachte Leistung im Gleichgewicht stehen. Filme lösen diesen Zustand häufig aus, da sie aufgrund ihrer narrativen und dramaturgischen Struktur den Erkenntnisapparat des

⁶⁷ H. Phillips: „Empathy may not be uniquely human quality“, New Scientist, <http://www.newscientist.com/article/dn4901-empathy-may-not-be-uniquely-human-quality.html>, Abruf am 2007-06-08.

⁶⁸ Katja Mellman: „E-Motion – Was bewegt uns an den Medien?“, *parapluie*, <http://parapluie.de/archiv/cyberkultur/emotion/>, Abruf am 2007-03-23.

Rezipienten fordern und durch Rückkopplungsprozesse eine Befriedigung der *Funktionslust* bewirken:⁶⁹

„Man tut etwas, geht ganz und gar in diesem Handeln auf, vergisst Raum und Zeit, spürt weder körperliche Ermüdung, noch psychische Sättigung. Man genießt das Fortschreiten in dieser Tätigkeit als eine sich selbst stimulierende und unmittelbar befriedigende Erfahrung.“⁷⁰

Bei einer Unterforderung durch das Reizangebot entsteht Langeweile, eine Überforderung führt zu Frustration.

Eng verbunden mit dem Lustempfinden ist das Phänomen der Spannung. Diese baut sich nicht nur, wie man lange annahm, Aufgrund der Informationsvergabe bezüglich einer Situation auf. Erst durch den aktiven Mitvollzug der Geschehnisse und ihrer narrativen Einheiten, den Spannungsbögen, wird Spannung erzeugt. Dabei ist Spannung nicht als eigene emotive Reaktion zu verstehen, sondern als ein den Emotionen zu Grunde liegendes Erregungspotential. Diese Spannung ist es, die den Rezipienten motiviert, weiter zu antizipieren und als Folge davon auch den Film weiterzuschauen. Je geschickter dabei mit seinen Erwartungshaltungen gespielt wird, desto größer ist seine Befriedigung durch das Filmerleben.

⁶⁹ Vgl. Karl N. Renner: „Handlung und Erlebnis“ in Jan Sellmer; Hans J. Wulff, (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, S. 153f.

⁷⁰ F. E. Weinert: „Vorwort zur deutschsprachigen Ausgabe“ in M. Csikszentmihalyi; S. Isabella, (Hrsg.): „Die außergewöhnliche Erfahrung im Alltag. Die Psychologie des flow-Erlebnisses“, Stuttgart: Klett-Cotta, 1991, S. 8.

Andere Auslöser für angeborene, genetisch bedingte Reaktionen sind z. B. kognitive „Ur-Regeln“ wie die Freude an Ordnungsstrukturen oder Wiederholungen. Hinzu kommen noch die sogenannten *Präferenzen für Objekteigenschaften*, eine instinktive Bevorzugung bestimmter Eigenschaften und Beschaffenheiten von Objekten, so z. B. die Bevorzugung bestimmter Partnerschemata, Präferenzen bezüglich des Wohlbefindens in verschiedenen Landschaften und ihren Eigenschaften. (Vergleich: ruhiger, stiller Fluss, Obstbäume am Ufer, karge, heiße Wüste, kein Wasser, keine Pflanzen.)⁷¹

Höhere Ebenen affektiver und emotiver Prozesse bei der Filmrezeption beziehen sich auf Form und Inhalt des angebotenen Stimulusmaterials. Es wird zwischen den sogenannten *Artefakteffekten*, den A-Emotions, und den sogenannten *Fiktionsaffekten*, den F-Emotions, unterschieden.⁷²

Die *Artefaktemotionen* beziehen sich auf den Film als Kunstwerk. Es geht um die Art und Weise, wie der Film gestaltet ist, welchen Stil er benutzt und in welcher Form er sich zeigt. Dabei spielt die Bewunderung für den Künstler, Regisseur und Produzenten, für die gezeigten Spezialeffekte, Montage oder für die gelungene Narration und Dramaturgie etc. eine tragende Rolle, aber auch die Message des Films kann als sympathisch oder unsympathisch empfunden werden und ausgelöste Reaktionen beeinflussen.

⁷¹ Vgl. Katja Mellman: „E-Motion – Was bewegt uns an den Medien?“, *parapluie*, <http://parapluie.de/archiv/cyberkultur/emotion/>, Abruf am 2007-03-23.

⁷² Vgl. Jens Eder: „Affektlenkung im Film“ in Oliver Grau; Andeas Keil, (Hrsg.): „Mediale Emotionen : Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound“, Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag, 2005, S. 112.

Fiktionsemotionen beziehen sich auf die fiktionale Welt. Die Anteilnahme an Figuren, Handlungen und Situationen steht dabei im Vordergrund.

Die Rezeption von Filmen ist mit einem „Interesse“ des Zuschauers am Verlauf der Handlung und Situationen verbunden. Ed Tan bringt mit dem Begriff „*interest*“ eine weitere „elementare Form emotiven Verhaltens“⁷³ in die Analyse der Affektebenen ein. Durch dieses Interesse, welches mit dem Bilden von Antizipationen und Erwartungen gekoppelt ist, wird der Zuschauer zu einer subjektiven Haltung gegenüber der gesehenen Handlung und den Figuren gebracht.

Dabei entwickelt der Rezipient durch imaginativ-simulativen Mitvollzug gegenüber den Figuren, Geschehnissen und Handlungen Formen von Empathie und Sympathie. Die Sympathie, also das Fühlen für eine Figur, ist distanzierter als die Empathie, das Fühlen mit einer Figur, welches eine aktive Übernahme der Perspektive der Figur erfordert. Diese Prozesse sind mit höheren kognitiven Vorgängen und Instanzen verbunden.

Zusätzlich zu den Emotionen, die im direkten Zusammenhang mit dem Filmerleben stehen, sind noch die *Meta-Emotionen* zu nennen. Meta-Emotionen beziehen sich auf eine erlebte, bewusste Emotion. So kann es jemanden peinlich sein, dass er am Ende eines Films weint, oder er ist glücklich darüber, sich im Horror-Film gegruselt zu haben.

⁷³ Peter Wuss: „Das Leben ist schön“ in Jan Sellmer; Hans J. Wulff, (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002, S. 127.

Die genannten Ebenen der affektiven und emotiven Reaktionen stehen immer im Wechselspiel zueinander, beeinflussen sich, verstärken sich, schaffen Kontraste, Konflikte, Kontakrierungen und geben die wichtigen Impulse für eine affektgeladene Rezeption. Doch im Gegensatz zu den unteren Ebenen affektiver Reaktionen kann es bei den höheren Ebenen zu Unterdrückungsreaktionen bezüglich der Reaktionen des Rezipienten kommen. Indem bewusst oder unbewusst eine Distanzierung zum Filmgeschehen erfolgt, werden affektive Reaktionen unterdrückt oder vermieden. Diese Form der Reduktion affektiver und emotiver Phänomene während der Rezeption ist dabei abhängig vom „geübten Umgang mit bestimmten illusionserzeugenden Mitteln in der Kunst.“⁷⁴

Es zeigt sich also, dass der Mitvollzug der Geschehnisse und Handlungen durch den Rezipienten von zentraler Bedeutung für die Affekt- und Emotionslenkung ist. Um Interesse zu wecken, Spannung zu erzeugen und die Befriedigung der *Funktionslust* des Rezipienten zu erreichen und dabei Unterdrückungsfunktionen bestenfalls zu umgehen, soll eine bewusste Steuerung und Lenkung der Reaktionen höherer Verarbeitungsstufen des Rezipienten stattfinden. Dafür ist eine genauere Betrachtung der Faktoren dieses imaginativ-simulativen Erlebens unerlässlich. Im Folgenden werden Konflikt und Problemlösung bezüglich der Antizipationen und Erwartungen (Spannung), die Empathiebildung und die Bindung der Rezipienten an Figuren durch Sympathie- und Antipathiebildung sowie die Bedeutung des Genres für die Erwartungshaltung näher betrachtet.

⁷⁴ Katja Mellman: „E-Motion – Was bewegt uns an den Medien?“, *parapluie*, <http://parapluie.de/archiv/cyberkultur/emotion/>, Abruf am 2007-03-23.

8.4 Konflikt und Problemlösung

Der Konfliktbegriff ist ein zentraler Begriff der Psychologie und der Dramaturgie. Dass dies kein Zufall ist, hat schon Heraklit erkannt, als er feststellte, dass alles Geschehen auf Grund eines Gegensatzes erfolgt. Auch Hegel sah im Widerspruch „das Prinzip aller Selbstbewegung“ und „die Wurzel aller Bewegung und Lebendigkeit“. Nicht ohne Grund hat somit die europäische Dramaturgie des Theaters und des Films diese Überlegungen aufgegriffen und als handlungsführendes Element verarbeitet.⁷⁵

Der Konfliktansatz der Emotionspsychologie beschreibt die Zusammenhänge von Erwartungen und Diskrepanzen und daraus resultierende Konflikte. David Berlyne sieht im Konflikt den Hauptauslöser für Emotionen und nennt in seinem Buch „Conflict, Arousal, Curiosity“ Begriffe wie „Neuartigkeit“, „Veränderung“, „Überraschungswert“, „Ungewissheit“ und „Konflikt“. Diese Begriffe sind auch für die Dramaturgie von entscheidender Bedeutung. Durch das Bilden und Schaffen von Erwartungen und einer Befriedigung oder Störung dieser Erwartungen wird das menschliche Adaptionsverhalten in einen krisenhaften Zustand versetzt. Gleichzeitig aktiviert sich die genetisch bedingte, angeborene kognitive Instanz der Problemlösung und versucht einen Ausgleich zu schaffen. Das sogenannte „IDEAL“-Schema beschreibt diesen Prozess der Problemlösung und seine Abfolge:⁷⁶

⁷⁵Vgl. Peter Wuss: „Konflikt und Emotion im Filmerleben“ in Matthias Brütsch; u. a. (Hrsg.): „Kinogefühle : Emotionalität und Film“, Marburg: Schüren, 2005, S. 211.

⁷⁶Vgl. ebd., S. 216.

I = Identify the problem (Identifizieren des Problems)

D = Define and represent the problem (Definition und Repräsentation des Problems)

E = Explore possible strategies (Suchen nach möglichen Strategien)

A = Act on strategies (Handeln nach gefundenen Strategien)

L = Look back and evaluate the effects of your activities (Zurückschauen und Effekte der Handlung evaluieren – Effizienz- und Ineffizienzsignale)

Dieser Prozess findet in ähnlicher Form durch die im Film kommunizierten Konflikte auch beim Zuschauer statt. Dabei teilt der Zuschauer nicht die konkrete Konfliktsituation, aber gemäß dem genetisch dispositionierten Primärmotiv und dem Wunsch nach Bestimmtheit kommt es zu einer kognitiven Einbindung des Zuschauers in die Konfliktebenen des audiovisuellen Textes. Obwohl er die gesehenen Handlungen nicht beeinflussen kann, vollzieht er spezifische Problemlösungsstrategien. In Folge des imaginativen Mitvollzugs der Geschehnisse wird der Zuschauer „sehr wohl psychisch aktiviert, denn er sucht intuitiv zumindest nach den richtigen Voraussagen über die Geschehensverläufe, möchte er doch die Unsicherheit darüber loswerden, wie ein Konflikt auf der Leinwand entschieden wird, was dann eine zugleich kognitive wie emotive Angelegenheit ist.“⁷⁷

Um diese Reaktionen auszulösen, muss in der Narrations-Erzählstruktur des Textes entsprechend mit Widersprüchen und Diskrepanzen bezüglich der Figuren, Handlungen und Situationen gearbeitet werden. Was Hegel als

⁷⁷ Peter Wuss: „Konflikt und Emotion im Filmerleben“ in Matthias Brütsch; u. a. (Hrsg.): „Kinogefühle : Emotionalität und Film“, Marburg: Schüren, 2005, S. 211.

„Verletzung des Harmoniezustands“ beschreibt, ist ein Vorantreiben des Geschehens durch Widersprüche und Störungen, die wiederum ein Spannungsfeld zwischen Gleichgewicht und Ungleichgewicht erzeugen. Es geht hier aber nicht um grobe Veränderungen im Geschehen, sondern immer um eine Verletzung und ein In-Frage-Stellen der menschlichen Handlungskompetenz.

„Wenn der Protagonist den mächtigsten und konzentriertesten antagonistischen Kräften seines Lebens gegenübersteht, steckt er in diesem Dilemma und muss sich für die eine oder andere Handlung entscheiden, um mit einer letzten Anstrengung sein Ziel zu erreichen.“⁷⁸

Dabei spielen die narrative Makrostruktur, also das kausale Geschehen des Films, aber auch die narrative Mikrostruktur in Form von Plotpoints oder Drehpunkten die entscheidende Rolle. Plotpoints geben Hinweise auf den Ausgang von Handlungen der Figuren und leiten zumeist *kollidierendes Handeln* ein, welches als Auslöser für besonders starke Konflikte gleichzeitig auch Auslöser starker emotiver Reaktionen ist. Für Ed Tan ist die Erzählstruktur dabei in der Lage, für eine ständige Neubestimmung der situationalen Bedeutung der Ereignisse zu sorgen. Die daraus folgenden Veränderungen führen jeweils zu *emotion episodes*. Dabei sind die Plotpoints oder Dreh- und Wendepunkte als *subgoals*, d. h. Teil- oder Zwischenziele im Problemlösungsprozess des Erkenntnisapparates zu verstehen, und zwar für die fiktionalen Figuren ebenso wie für den Rezipienten.

⁷⁸ Robert McKee: „Story : Die Prinzipien des Drehbuchschreibens“, 3. Aufl. Berlin: Alexander-Verl., 2004, S. 327.

„Das Spannungsverhältnis von Konfliktsituation und Handlungsmächtigkeit des Menschen erweist sich damit als eine entscheidende Schnittstelle zwischen Figuren- und Zuschauerverhalten.“⁷⁹

Das Filmgeschehen lässt sich somit grundsätzlich als ein Konfliktfeld betrachten, in dem die verschiedenen Diskrepanzen und Widersprüche, Konflikte und Spannungen die Entwicklung der Geschehnisse vorantreiben und gleichzeitig affektive Reaktionen beim Rezipienten auslösen. Durch das geschickte Involvieren des Zuschauers in die Problemlösung der Konflikte und den dadurch gebildeten Bezug zu den Figuren des Films entsteht dann Empathie, also eine Übernahme der Perspektiven und Motive, ein Fühlen und Nachvollziehen mit den Figuren.

8.5 Empathie und Konterempathie

Das „Paradox der Fiktion“ besagt, dass der Zuschauer emotional auf etwas reagiert, von dem er weiß, dass es nicht existiert. Wenn das Filmkonsumverhalten des Rezipienten näher betrachtet wird, fällt auf, dass er nicht nur passiv affiziert wird, sondern dass er geradezu die Emotionen und Affekte, die durch Filme ausgelöst werden, aktiv sucht und sie genießt. Ed Tan spricht hier vom Kino als *emotion machine* und unterstreicht noch einmal, dass es bei der Filmrezeption auf die Qualität der erzeugten Affekte und Emotionen ankommt. Es findet aber keine Übernahme oder Identifikation mit den durch die Figuren ausgedrückten Emotionen statt. Die Prozesse, die komplexe

⁷⁹ Peter Wuss: „Konflikt und Emotion im Filmerleben“ in Matthias Brütsch; u. a. (Hrsg.): „Kinogefühle : Emotionalität und Film“, Marburg: Schüren, 2005, S. 214

Emotionsbildungen auslösen, sind die der Empathie. Dabei geht es nicht um ein wahrhaftiges Teilen der Gefühle der Figuren, sondern um eine Annäherung, welche auch immer im Kontext der individuellen und einzigartigen Bezüge des Rezipienten zum Filmgeschehen zu betrachten ist.⁸⁰

Durch empirische Studien der kognitiven Filmpsychologie wurde gezeigt, dass der Rezipient die ausgedrückten Emotionen der Protagonisten sehr wohl verarbeitet, aber sie stellen dabei nur eine Informationsdimension beim Aufbau eines kohärenten Situations- und Figurenmodells dar.⁸¹

Während der Filmrezeption wird neben den Ebenen der Situationen und Handlungen ein simulativ-imaginiertes Szenario der Emotionen, Perspektiven und Motive der Figurenkonstellationen aufgebaut. Die Voraussetzungen für empathische Prozesse sind genetisch bedingt, da die Fähigkeit zu Empathie eine Grundvoraussetzung zum Überleben in sozialen Gruppen darstellt. Durch die Abhängigkeit eines Individuums vom Verstehen und Nachvollziehen der Affekte und Emotionen der Mitmenschen bildet sich die Empathiefähigkeit.

Empathiefähigkeit ist also angeboren, aber das Maß oder die Qualität ihrer Entwicklung unterscheidet sich individuell aufgrund von soziokulturellen und biografischen Faktoren von Mensch zu Mensch. Auch hier geht es um die Orientierung des Menschen in seinem sozialen Umfeld, das Einschätzen anderer Personen und ihrer Reaktionen und damit auch um die Befriedigung des

⁸⁰ Vgl. Hans J. Wulff: „Das empathische Feld“ in Jan Sellmer; Hans J. Wulff, (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002, S. 110.

⁸¹ Vgl. Peter Ohler; Gerhild Nieding: „Kognitive Filmpsychologie zwischen 1990 und 2000“ in Jan Sellmer; Hans J. Wulff, (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002, S. 30.

Primärmotivs. Dabei sind das richtige Einschätzen des Ausdrucksverhaltens, ein Verständnis und eine Feinfühligkeit für situative Hinweisreize und die Fähigkeit, andere Menschen in ihrem sozialen Umfeld und Handlungsspielraum wahrzunehmen, zentrale Faktoren. Als Resultat dieser Prozesse kann dann der Standpunkt des Gegenübers richtig eingeschätzt werden, sogar seine Rolle imaginativ übernommen und damit seine Gefühle geteilt werden. Dabei ist es nicht von Bedeutung, ob diese Gefühle Glück, Stolz, Furcht, Trauer oder Ärger sind.⁸²

Diese Faktoren und Effekte empathischer Prozesse der Alltagssituation lassen sich mit bestimmten Modifikationen auch auf den Prozess der Empathiebildung bei der Filmrezeption übertragen.

Der offensichtlichste Unterschied zwischen Alltagssituation und Filmerleben liegt in den spezifischen Unterschieden zwischen Kinosaal und Wirklichkeit. Die Voraussetzungen für Empathiebildung beim Filmkonsum sind von Vorteil, da es zu einer Entlastung von Aktionsverantwortung des Rezipienten kommt. Im Gegensatz zu realen Situationen reagiert er „virtuell“, ohne dabei wirklich zu agieren. Zusätzlich bedingen die bewusste emotionale Hingabe des Rezipienten an das Filmgeschehen und die Lenkung seines Fokus durch narrative und gestalterische Mittel eine Verstärkung der Reaktionen.⁸³

⁸² Vgl. Hans J. Wulff: „Das empathische Feld“ in Jan Sellmer; Hans J. Wulff, (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002, S. 109.

⁸³ Vgl. Christiane N. Brinckmann: „Die Rolle der Empathie oder Furcht und Schrecken im Dokumentarfilm“ in Matthias Brütsch; u. a. (Hrsg.): „Kinogefühle : Emotionalität und Film“, Marburg: Schüren, 2005, S. 338.

Bei der Empathiebildung während der Filmrezeption sind die *mentalen Repräsentationen* wieder von entscheidender Bedeutung. Hans J. Wulff beschreibt diesen Prozess als das *empathische Feld*. Das *empathische Feld* umfasst den imaginativen Mitvollzug, das Bilden eines imaginativen Szenarios, welches immer ein Einbeziehen aller Figuren einschließt. Die Personenkonstellationen des Textes, d. h. das Netzwerk aufeinander bezogener dramatischer Rollen, werden dabei als soziales Kleinsystem im Situationsmodell des Rezipienten repräsentiert und bewertet. Es findet also keine partikulare, individuelle Bindung an einzelne Figuren statt, wie das bei Sympathie und Antipathie der Fall ist, sondern es kommt zu einer Repräsentation und Nachbildung aller intentionalen Orientierungen aller Figuren. Dabei sind Empathie und Konterempathie eingeschlossen, ja bedingen sich und lösen innere Konflikte beim Rezipienten aus:

„Als Regel gilt, dass Empathie nicht isoliert und auf einzelne Figuren gerichtet ist, sondern dass ein feldartiger Zusammenhang von Konterperspektiven der beteiligten Figuren und der von ihnen vollzogenen Situationsinterpretationen der eigentliche Zielpunkt der empathisierenden Tätigkeit ist.“⁸⁴

Im realen Leben ist diese Form der Empathie- und Konterempathiebildung selten, da ein Nachvollzug stark gegensätzlicher Orientierungen meist nicht stattfindet. Somit weichen die empfundenen Gefühle bei der Filmrezeption enorm von denen der Alltagssituation ab. Gerade diese affektiven Ambivalenzen, die „dissonanten Affekt-Akkorde“ sind es, die den besonderen Reiz und die besondere Lustbefriedigung der Filmrezeption ausmachen.

⁸⁴ Hans J. Wulff: „Das empathische Feld“ in Jan Sellmer; Hans J. Wulff, (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002, S. 113.

Die Ebenen der Empathiebildung sind in basale Interaktionen (mimicry), soziale Interaktionen (Simulation des intentionalen Horizonts der Figuren) und die moralischen Interaktionen zu trennen. Der moralischen Bewertung durch den Rezipienten kommt dabei eine besondere Bedeutung zu, da sie ihn auffordert, zum audiovisuellen Text Stellung zu beziehen, und ihn im Verhältnis zum Geschehen positioniert.

Empathische Prozesse sind selbststeuernd und abhängig von der Empathiebereitschaft des Konsumenten und seinen Erwartungshaltungen bezüglich des Films. So kann es zum Blockieren empathischer Prozesse durch den Rezipienten kommen, zu einer Unterdrückung der empathischen Detailliertheit, aber auch zu einer Verstärkung der empathischen Reaktionen durch ein bewusstes Einlassen auf das Filmgeschehen. Durch die bewusste Einflussnahme auf diese Prozesse, durch die narrative und dramatische Struktur, die filmischen Mittel und genrebedingten Erwartungshaltungen des Rezipienten ist aber eine Begünstigung des empathischen Verhaltens des Rezipienten möglich:⁸⁵

„Es bedarf eines symbolischen Rahmens, innerhalb dessen ein Mit=Fühlen zustande kommen kann. Empathisieren geschieht nicht ungesteuert und unumgrenzt, sondern modelliert eine besondere Partizipation an einer dargestellten Szene, einer Personenkonstellation, an einem sozialen oder moralischen Konflikt. Verändert sich die Rahmung, verändert sich auch der empathische Zugriff auf das Material.“⁸⁶

⁸⁵ Vgl. Hans J. Wulff: „Das empathische Feld“ in Jan Sellmer; Hans J. Wulff, (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002, S. 112.

⁸⁶ Ebd.

Die sogenannten „empathischen Strategien“ beschreiben verschiedene Arten der Lenkung empathischer Prozesse durch Thema und Filmstruktur. So gibt es *homogen strukturierte Filme*, in denen ein empathischer Fokus durch alle Episoden hindurch beibehalten wird. *Episodal unterbrochene Filme* geben den empathischen Fokus in einzelnen Szenen und Sequenzen auf. Bei *konflikthaft dramatisierten Filmen* wechselt der Fokus zwischen Empathien und Konterempathien, der empathische Fokus verkörpert dabei den dramatischen Konflikt. *Multiempathische Filme* verteilen die empathischen Episoden auf verschiedene empathische Zentren während des Handlungsverlaufs und *seriell strukturierte Filme* bieten verschiedene Ankerfiguren als empathische Zentren an.⁸⁷

Durch die Darstellungsweise, den Aufbau und die Perspektive der Erzählung werden also empathische Prozesse gefiltert und gesteuert. Dabei hat der Einblick in die Perspektiven der Figuren eine leitende Funktion:

„Empathiefördernd wirken sich außerdem Maßnahmen zur Subjektivierung aus: Je mehr wir über das Innenleben einer Figur wissen, je mehr Einblick wir in Gefühle, Wertvorstellungen, Hoffnungen und Pläne besitzen, desto enger können wir auf sie reagieren und desto genauer werden wir sie emotional ausloten.“⁸⁸

Es zeigt sich also, dass die Auslöser empathischer Prozesse vielschichtig sind und auf verschiedenen Ebenen liegen. Diese reichen von universell bis

⁸⁷ Vgl. Hans J. Wulff: „Das empathische Feld“ in Jan Sellmer; Hans J. Wulff, (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002, S. 112.

⁸⁸ Christiane N. Brinckmann: „Die Rolle der Empathie oder Furcht und Schrecken im Dokumentarfilm“ in Matthias Brütsch; u. a. (Hrsg.): „Kinogefühle : Emotionalität und Film“, Marburg: Schüren, 2005, S. 340.

individuell, von angeboren bis kulturell, von bewusst bis unbewusst, von rational bis irrational und von normkonform bis nonkonform.⁸⁹

Die Herstellung von imaginativer Nähe zu den Figuren (Rezipienten werden Partner oder Gegner der Figuren) und die Empathiebildung und Konterempathiebildung werden durch Sympathie- und Antipathiereaktionen gegenüber den Figuren begünstigt und gesteuert.

8.6 Sympathie und Antipathie – Die Bewertung der Figur

Wie gezeigt wurde, sind Figur und Handlung die zentralen Auslösemomente für affektive Reaktionsbildung. Der Sympathie und Antipathie gegenüber den Figuren kommt dabei als leitende Funktion eine besondere Bedeutung zu.

„Sympathie“ wird beschrieben als [Zu]neigung; Wohlgefallen, Ähnlichkeit in der Art des Erlebens und Reagierens, als Gleichgerichtetheit der Überzeugung und Gesinnung.⁹⁰ „Antipathie“ entspricht dem Gegenteil dieser Beschreibungen.

In Bezug auf die Figuren des Filmgeschehens werden Sympathie- und Antipathie-Effekte in Verbindung mit spontaner Zuneigung des Rezipienten zur Figur, der jeweiligen Erzählperspektive und der moralischen Billigung von Verhaltensweisen sowie der geteilten Lebensanschauung mit der Figur gebracht.

⁸⁹ Vgl. Jens Eder: „Die Wege der Gefühle“ in Matthias Brütsch; u. a. (Hrsg.): „Kinogefühle : Emotionalität und Film“, Marburg: Schüren, 2005, S. 238.

⁹⁰ Vgl. Ursula Kraif: „Duden - das große Fremdwörterbuch : Herkunft und Bedeutung der Fremdwörter“, 4. aktualisierte Auflage, Mannheim: Dudenverlag, 2007, S. 1313.

Die spontane Zuneigung ist dabei nicht nur von Inhalt und Struktur des Textes abhängig, sondern kann sich auch auf das Erscheinungsbild der Schauspieler und Artefaktebenen wie Star-Images etc. beziehen.⁹¹

Sympathie und Antipathie bilden bezogen auf die Figuren die Grundlage für affektiv aufgeladene Wünsche, wobei in Anlehnung an Robert Solomon diese als „*zukunftsgerichtete Emotionen*“⁹² verstanden werden können. So kommt es z. B. zu Reaktionen wie dem Wunsch, dass der Figur etwas gelingt oder der Mörder von der Polizei gefasst werden soll. Durch das Spielen mit diesen Wünschen können aber auch konträre Wünsche evoziert werden. (Der Rezipient will, dass der Mörder gefasst wird, aber will auch, dass er bei seiner Familie bleiben kann, weil er sich immer rührend um seine Kinder kümmert.)

Die Bewertung der Figur durch den Rezipienten ist die Grundlage der Sympathie- und Antipathiebildung und erfolgt auf vier Ebenen. Erstens: die *Ebene der angeborenen Auflösung*. Diese beinhaltet eine Bewertung von Gefahren- und Krankheitssignalen, Feind-, Kindchen- oder Partnerschemata und ist evolutionär und dadurch interkulturell bedingt und vom Rezipienten wenig beeinflussbar. Diese genetischen Dispositionen werden gerade in der Werbefilm- und Pornoindustrie ausgenutzt. Zweitens: Die *Ebene der kognitiv höherstufigen Urteile* beinhaltet die Bewertung aufgrund von gesellschaftlichen Normen und Werten. Sie ist soziokulturell abhängig und schließt ästhetische und intellektuelle Werte mit ein. Drittens: Diese Ebene beinhaltet eine Bewertung der Figur aufgrund kollektiver Wünsche, Ängste und Begehren und

⁹¹ Vgl. Hans J. Wulff: „Das empathische Feld“ in Jan Sellmer; Hans J. Wulff, (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002, S. 116.

⁹² Robert C. Solomon: „Gefühle und der Sinn des Lebens“, Frankfurt: Zweitausendeins, 2001, S. 103.

ist mit hedonistischen Besetzungen (Lust – Unlust) verknüpft. Diese Wünsche sind transpersonal, d. h. überindividuell. Viertens: Diese Ebene ähnelt der dritten Ebene, aber Wünsche, Ängste und Begehren können von sozialen und moralischen Kollektiven abweichen.⁹³ Demnach interagiert ein Film mit dem individuellen (hierbei sind kollektive Faktoren eingeschlossen) „*Identitätsschema*“ des Rezipienten:

„Man reagiert z. B. mit Sympathie oder imaginativer Identifikation auf eine Figur, weil sie dem eigenen Ich-Ideal entspricht und das Gefühl der Machtfülle vermittelt [Primärmotiv]; weil sie das imaginative Ausleben verdrängter Wünsche ermöglicht; weil man eine libidinöse Beziehung zu ihr entwickelt, oder weil sie das strukturelle Aufmerksamkeitszentrum des Films bildet.“⁹⁴

Die vom Rezipienten durch Bewertung gebildete Disposition (Sympathie – Antipathie) zeigt sich dann in spezifischen Affekten wie Freude, Trauer, Mitleid und Ärger etc. Dabei sind die durch die Handlung der Figuren erzeugten affektiven Phänomene nur in Verbindung mit diesen gebildeten Dispositionen zu betrachten und zu verstehen.

8.7 Figur und Moral

Die moralische Bewertung von Figuren und Handlungen durch den Rezipienten zeigt sich deutlich als zentraler Bezugspunkt für Empathie- und Konterem-

⁹³ Vgl. Jens Eder: „Die Wege der Gefühle“ in Matthias Brütsch; u. a. (Hrsg.): „Kinogefühle : Emotionalität und Film“, Marburg: Schüren, 2005, S. 235.

⁹⁴ Ebd.

pathiebildung, für Sympathie- und Antipathiebildung und damit für die Steuerung und Regelung von Wünschen und Begehren des Zuschauers. So ist die Bedeutung von Moral für Geschichten und umgekehrt die Bedeutung von Geschichten für Moral offensichtlich. Die Geschichte der Figuren ist immer verknüpft mit der moralischen Entwicklung, dem tiefen Lernprozess zu moralischem Wachstum und Selbsterkenntnis und die Beziehung von Mensch und Verantwortung: Es handelt sich dabei eben um die in Kapitel zwei der vorliegenden Arbeit erwähnte Heldenreise. Dass moralische Implikationen als Motive der Handelnden die Geschichte und ihre Handlungen und Konflikte vorantreiben und dabei auch die Wünsche, Ängste und Erwartungen des Rezipienten ansprechen und ihn zu einer Stellungnahme auffordern, ist deutlich geworden. Die Verunsicherung moralischer Urteile des Rezipienten sowie das Wecken von Erwartungen und Antizipationen sind Aufgabe des audiovisuellen Textes und gleichzeitig auch immer Bedingung für aktive Auseinandersetzung mit den Inhalten und Bedingung für affektive und emotive Reaktionen.

„Die Schichtung des Charakters als handelndes, fühlendes und urteilendes Wesen ist für den simulierenden und empathisierenden Nachvollzug der fiktionalen Figur wichtig, weil jene in normativen, emotionalen und argumentativen Zügen nachgebildet werden muss.“⁹⁵

⁹⁵ Hans J. Wulff: „Moral und Empathie im Kino“ in Matthias Brütsch; u. a. (Hrsg.): „Kinogefühle : Emotionalität und Film“, Marburg: Schüren, 2005, S. 386.

8.8 Die besondere Bedeutung des Genres für Emotionslenkung

Genres mit ihren spezifischen Settings, Rollen, Ereignissen und Werten haben auf die Affekt- und Emotionslenkung starke Auswirkungen. Mit Genres verbindet der Rezipient bewusst und unbewusst bestimmte Formen der Struktur und affektive Wirkweisen.

Robert McKee unterteilt in seinem Buch *STORY* filmische Texte in verschiedene Genres und Subgenres. Er unterscheidet zwischen Liebesgeschichten, Horrorfilmen, Modernem Epos, Western, Kriegsfilm, Reifungsplot, Erlösungsplot, Bestrafungsplot, Prüfungsplot, und Desillusionierungsplot. Die sogenannten *Mega-Genres* sind mit zahlreichen Subgenres gefüllt, so z. B. Komödie, Verbrechen, Gesellschaftsdrama sowie Action- und Abenteuerfilm. *Supra-Genres* werden nach Schauplätzen, Darstellungsstilen, Herstellungstechniken etc. gegliedert und beinhalten auch diverse Subgenres. Hier sind z. B. Historienfilm, Biographie, Doku-Drama, Pseudodokumentation, Musical, Science-Fiction, Fantasy und Animation zu unterscheiden.⁹⁶

Durch die strukturelle und emotionale Grundhaltung, die durch ein Genre impliziert wird, setzen sich spezifische „Unterprogramme“ psychischen Verhaltens beim Rezipienten in Gang, welche in Verbindung mit der *appraisal-Funktion* der Emotionen, also der Bewertung hinsichtlich eintreffender Handlungen und Situationen, stehen. Es kommt also durch das Genre zu einer Grunderwartung hinsichtlich emotionaler Muster innerhalb der Rezeption.

⁹⁶ Vgl. Robert McKee: „Story : Die Prinzipien des Drehbuchschreibens“, 3. Aufl. Berlin: Alexander-Verl., 2004, S. 94.

Damit verbunden ist eine Eingrenzung, Formierung und Stabilisierung von Emotionsstrategien beim Rezipienten.

Durch die Grunderwartungen, die der Rezipient schon vor dem Filmkonsum bezüglich des Films einbringt, wird die Genreform zum Instrument der Emotionslenkung. Der sogenannte *appraisal-style*, also die Instrumentalisierung der *appraisal-Funktion*, kann mit einem *emotional-management* nach vorgegebenen, definierten Mustern verglichen werden. Dabei hat das Genre die Funktion der Bahnung der Gefühle. Durch die definierte Erwartung des Rezipienten bezüglich der eintretenden Ereignisse kommt es zu einer „radikalen Verkürzung der Latenzphase zwischen Stimulus und Bewertung“⁹⁷ und somit zu einer radikalen Verkürzung der Latenzphase zwischen Stimulus und Emotion, also zu einer unverzüglich eintretenden Zuschauerreaktion. Umgekehrt kann aber auch mit dem Wissen über Genrewirkung gespielt und die Erwartungshaltung des Zuschauers in Konflikt gebracht werden (Melodram und Humor). Es ist also für Storywriter und Drehbuchautoren unerlässlich, die spezifischen Anforderungen der Genres zu kennen und ihren Zusammenhang mit emotiven Reaktionen zu verstehen:

„Um die Erwartungen des Publikums vorwegzunehmen, müssen Sie Ihr Genre und seine Konventionen beherrschen.“⁹⁸

⁹⁷ Peter Wuss: „Das Leben ist schön“ in Jan Sellmer; Hans J. Wulff, (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002, S. 135.

⁹⁸ Robert McKee: „Story : Die Prinzipien des Drehbuchschreibens“, 3. Aufl. Berlin: Alexander-Verl., 2004, S. 104.

Wie gezeigt wurde, ist ein Verständnis der Vielzahl von Ebenen und Verbindungen zwischen den zahlreichen Auslösern und den verschiedenen evozierten affektiven und emotiven Phänomenen bei der Erstellung von audiovisuellem Text unerlässlich. Mit der gezielten *Emotionsregie* durch Darstellungsweise, filmische Form und gestalterische Mittel wird so der Rezipient mit auf eine Reise genommen, von der er in höchstem Maße befriedigt zurückkehrt.

8.9 Filmische Mittel der Affektlenkung – Steuerung der Gefühlsentwicklung

Die gezielte *Emotionsregie* ist die Anordnung und Steuerung von Reizen im Stimulusmaterial, die Emotionen und Affekte auslösen. Prinzipiell kann jedes Detail eines audiovisuellen Textes ein Faktor der Affektlenkung sein. David Bordwell und Kristin Thompson haben den Begriff der „*Film Form*“ eingebracht, welcher die verschiedenen Elemente, Strukturen und Details eines Films als ein komplexes rezeptionsleitendes System beschreibt. Die Steuerung durch die *Film Form* findet dabei auf drei Ebenen statt.

Erstens: *das Dargestellte*. Es umfasst alle Faktoren, die im Film dargestellt werden. Weltausschnitte, Elemente und Strukturen, Figuren und Schauplätze, Situationen und Ereignisse, Handlungen, aber auch abstrakte Objekte wie thematisierte Ideen und Gefühle, Ideologien und Weltanschauungen. Dabei spielen gerade für Figuren im Film und der Bildung von Sympathien und Antipathien das Äußere der Figuren, Charakterisierungen, Handlungen und Dialoge, der Gefühlsausdruck durch Sprache, Mimik, Gestik, Proxemik

(kommunikative Dimension des menschlichen Raumverhaltens)⁹⁹ eine entscheidende Rolle.

Zweitens: *die formale Struktur*: Alle Mittel und Strategien der Narration, Dramaturgie und der Rhetorik sind hier zu beachten ebenso wie kategoriale und assoziative Strukturen. Wann und in welcher Reihenfolge werden dem Rezipienten Informationen bezüglich Figuren und Handlungen gegeben? Wie werden die Situationen angeordnet, wann kommt es zu Dreh- und Wendepunkten, wie viel Zeit wird dem Zuschauer gewährt, um sich in Figuren einzufühlen?

Drittens: *die filmtechnischen Mittel*: Diese Ebene umfasst den spezifischen Umgang mit allen Aspekten der Gestaltung und Darstellungsform, z. B. Kamerafahrten, Schnitt, Einstellungsgrößen, Spezialeffekte, Mise-en-Scène, Ton und Musik etc. So können z. B. empathische Affekte durch langsames Tempo von Schnitten und Musik, langsames Ranfahren der Kamera auf Situationen und Figuren verstärkt werden. Durch die angebotenen Hinweisreize, die *cues*, die meist unbewusst wahrgenommen und verarbeitet werden, werden Stimmungen eingeleitet, die wiederum den Emotionen den Weg ebnen.

Auch die kommunikative Rahmung des Filmerlebens wirkt sich auf die beschriebenen Ebenen aus, und so sind Faktoren wie Rezeptionshaltung und Rezeptionsbedingungen immer mit ausschlaggebend. Wird ein Film in Kino oder im Fernsehen gesehen, ist der Zuschauer konzentriert oder abgelenkt. Auch spielt eine Rolle, welche Erwartungen er bezüglich des Erlebens hat. Aber

⁹⁹ Vgl. Ursula Kraif: „Duden - das große Fremdwörterbuch : Herkunft und Bedeutung der Fremdwörter“, 4. aktualisierte Auflage, Mannheim: Dudenverlag, 2007, S. 1115.

auch die technischen und institutionellen Rahmenbedingungen sind zu berücksichtigen. Was gezeigt werden kann, was machbar ist und dargestellt werden darf (Zensur), beeinflusst ebenfalls die evozierten Affekte und Emotionen.¹⁰⁰

Abschließend bleibt festzuhalten, dass die Angebotsstruktur des audiovisuellen Textes die Affektstruktur des Filmgeschehens erzeugt. Nur ein bedachter und gezielter Umgang mit spezifischen Mitteln führt zu den von Drehbuchautoren und Storywritern, Filmproduzenten, Regisseuren und letztendlich auch den Zuschauergruppen gewünschten Emotionen und Affekten. Die Formen und Gestaltungsmittel, die heute zur Verfügung stehen, sind dabei genau darauf ausgelegt, eine optimale Wirkung auf den emotionalen Apparat des Menschen zu haben – was wirkt, ist gut.

9. Übertragung der Erkenntnisse auf den Bereich des „Virtual Entertainment“

Virtual Reality und damit verbunden der Bereich des *Virtual Entertainment* ist die neue Generation medialer Kommunikation und interaktiver Anwendung. *Virtual Reality*, die „scheinbar vorhandene Wirklichkeit“ steht als Oberbegriff für eine neue interaktive, digitale Technologie und damit verbunden auch für einen wissenschaftlichen Forschungsbereich und neuen Wirtschaftszweig der

¹⁰⁰ Vgl. Jens Eder: „Affektlenkung im Film“ in Oliver Grau; Andreas Keil, (Hrsg.): „Mediale Emotionen : Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound“, Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag, 2005, S. 114ff.

computer-generierten Bilder. Durch spezielle Hardware-Schnittstellen wie z. B. Sichtbrille und Datenhandschuh kann sich der Anwender innerhalb der interaktiven Anwendungen bewegen und mit Objekten interagieren, ähnlich wie es auch in der realen Welt geschieht. Dreht er z. B. den Kopf und ändert damit die Blickrichtung, so wird diese Bewegung in die Anwendung übertragen und entsprechend neue Bilder der computer-generierten Umwelt erzeugt. Die Sichtbrille ermöglicht ein Feedback seiner Bewegungen im virtuellen Raum.¹⁰¹

Verbunden mit den Forschungen und Entwicklungen im Bereich *Virtual Reality* ist die Entwicklung des Bereichs des *Virtual Entertainment*. Der von Prof. Dr. Bernd Willim geprägte Begriff beschreibt die virtuelle Unterhaltung als „eigenständige[n] Zweig der digitalen, audiovisuellen, interaktiven Unterhaltungsindustrie auf Basis von CGI (Computer Generated Images) [...]“¹⁰². Dazu können heute schon Motion Rides und aufwendige Computerspiele gezählt werden. In Zukunft wird der Kernbereich dieses Gebiets durch *Immersive Virtual Adventures* (immersiv virtuelle Abenteuer) und den sogenannten *Virtual Movies*, die „die Verschmelzung von Spielfilmen mit Computerspielen“¹⁰³ darstellen, bestimmt.¹⁰⁴

Die Entwicklungen stehen erst am Anfang, obwohl die Menschen schon lange von der künstlich generierten Realität träumen, in der alles möglich werden kann und eigene Grenzen und Beschränkungen überwunden werden. Oliver

¹⁰¹ Vgl. Bernd Willim: „Designer im Bereich Animation und Cyberspace“, Berlin: DREI-R-VERLAG, 1992, S. 208.

¹⁰² Bernd Willim: „Studienführer der GERMAN FILM SCHOOL for digital production“, Elstal, 2006, S. 56.

¹⁰³ Ebd., S. 58.

¹⁰⁴ Vgl. ebd., S. 56ff.

Grau beschreibt diese neue Welt als „lebensechte, visuell sensorische Sphäre“, als „polysensuell erfahrbare Bildräume interaktiver Kunstrezeption, welche Prozessualität, Narration und Performanz fördern“.¹⁰⁵ Ob als nächste Generation des Internets, phantastische Spielwelten jenseits der Phantasie, Treffpunkt für Kommunikation und sozialer Raum, virtuelle Kultur, virtuelle Einkaufszentren und Erlebnisparks oder interaktive *Virtual Movies* – die Möglichkeiten des *Virtual Entertainment* scheinen unbegrenzt. Der Horizont wird durch die technische Entwicklung, die Inhalte und damit auch durch moralische und ethische Werte definiert. Dass all diese Bereiche eng verbunden sind mit Affekten und dem Wunsch nach emotiver Unterhaltung ist offensichtlich. Die Erkenntnisse der vorliegenden Arbeit werden im Folgenden auf diesen neuen Bereich mit seinen spezifischen Voraussetzungen und Bedingungen übertragen und angewendet. Dabei ist zu beachten, dass viele der Aussagen gedankliche Folgerungen des Autors sind, welche in Zukunft durch empirische Studien verifiziert werden müssen und bislang noch keinen Anspruch auf Gültigkeit haben. Nichtsdestotrotz scheint eine Übertragung und ergänzende Modellierung der gewonnenen Erkenntnisse als gerechtfertigt, da die Grundlage des Erlebens durch die Parameter und Dispositionen der menschlichen Psyche vorgegeben sind. Ob dieses Erleben durch reale Situationen, durch Geschichten in Büchern, in Filmen oder in der *Virtual Reality* stattfindet – die Funktionsweise der Reizaufnahme und Verarbeitung bleibt stets dieselbe, nur die Reizvariablen und Handlungsmöglichkeiten verändern sich.

¹⁰⁵ Oliver Grau: „Immersion & Emotion“ in Oliver Grau; Andeas Keil, (Hrsg.): „Mediale Emotionen : Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound“, Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag, 2005, S. 70.

9.1 „The medium is the message“ – Das Medium und die Botschaft

„In a culture like ours, long accustomed to splitting and dividing all things as a means of control, it is sometimes a bit of a shock to be reminded that, in operational and practical fact, the medium is the message. This is merely to say that the personal and social consequences of any medium – that is, of any extension of ourselves – result from the new scale that is introduced into our affairs by each extension of ourselves, or by any new technology.“¹⁰⁶

(„In einer Kultur wie der unseren, die lange daran gewöhnt ist, alle Dinge im Sinne von Kontrolle zu zerteilen und aufzuteilen, ist es manchmal ein kleiner Schock, daran erinnert zu werden, dass sowohl operational als auch praktisch das Medium die Botschaft ist. Das heißt, dass die persönlichen und sozialen Konsequenzen jedes Mediums, das heißt in jeder Erweiterung unserer selbst, aus dem neuen Maßstab resultieren, der uns vorgestellt wird. Von jeder Erweiterung unserer Selbst oder von einer neuen Technologie.“)

Dieser Beitrag von Marshall McLuhan wird oft übersehen, obwohl die Erfahrung etwas anderes zeigt: Die Bedeutung einer neuen Technologie, einer Innovation wird nicht durch ihren Inhalt definiert. Die Aussage „the medium is the message“ meint, dass ein neues Medium nicht nur neue Inhalte einbringt, sondern dass es soziokulturelle Veränderungen in der Gesellschaft bewirkt. Es geht dabei um die oft subtile und langsame, sich über lange Zeiträume erstreckende strukturelle Veränderung durch eine Innovation, ein neues Medium, und ihre Auswirkung auf das menschliche Sein. Darauf, wie Menschen miteinander kommunizieren, welche Werte bedeutsam für sie sind, welche Wünsche und Erwartungen in ihnen erweckt werden und auf welche Bereiche

¹⁰⁶ Marshall McLuhan: „Understanding Media: The Extensions of Man“, New York: McGraw Hill, 1964, S. 7.

sie ihren Fokus der Aufmerksamkeit und der Handlungen richten. Es geht um die Veränderung zwischenmenschlicher Beziehungen und damit auch um die Veränderung zwischenmenschlicher Emotionen. McLuhan zeigt, dass es von größter Wichtigkeit ist, hinter das Offensichtliche zu blicken und die verborgenen Veränderungen und Effekte, die ausgelöst, beschleunigt und gefördert werden, zu beachten. Schon oft in der Geschichte der Menschheit ist nach langer Zeit und Erfahrung mit einer Innovation rückblickend festgestellt worden, dass diese Effekte und Veränderungen nach sich zog, die so keiner beabsichtigt hatte und die so auch nicht erwartet wurden:

„And if we discover that the new medium brings along effects that might be detrimental to our society or culture, we have the opportunity to influence the development and evolution of the new innovation before the effects becomes pervasive.“¹⁰⁷

(„Und wenn wir herausfinden, dass das neue Medium Effekte nach sich zieht, die schädlich für unsere Gesellschaft oder Kultur sein könnten, haben wir die Chance, die Entwicklung und Evolution der neuen Innovation zu beeinflussen, bevor die Effekte überall zu spüren sind.“)

Virtual Reality ist das neue Medium, das Medium der Zukunft. Obwohl die technischen und inhaltlichen Entwicklungen erst am Anfang ihrer Evolution stehen, können heute bereits einige der spezifischen Faktoren, Bedingungen und Möglichkeiten, die es mit sich bringt, beschrieben werden.

¹⁰⁷ Marc Federman: „What is the Meaning of the Medium is the Message?“, <http://individual.utoronto.ca/markfederman/MeaningTheMediumistheMessage.pdf>, Abruf am 2007-06-03.

Als Nachfolge der heutigen interaktiven Anwendungen und Computerspiele und des zweidimensionalen Internets wird der Bereich der *Virtual Reality* und damit verbunden auch der Bereich des *Virtual Entertainment* grundlegende Veränderungen des menschlichen Seins und Zusammenlebens nach sich ziehen. Ähnlich wie das Internet die heutige Zeit geprägt hat, wird es zu extremen Wandlungen in den verschiedensten Bereichen durch den Umgang mit *Virtual Entertainment*-Anwendungen kommen. Dabei sind die Veränderungen, wie sie McLuhan beschreibt, kaum abschätzbar. Klar ist, dass mit der neuen Form der medialen Kommunikation grundlegende Strukturwechsel in der soziokulturellen Ebene ebenso wie der psychologischen und emotionalen Ebene der Menschen eintreten werden. Diese sind eng verbunden mit den technischen Möglichkeiten und Entwicklungen, welche immer neue und stärkere immersive Wirkungen bei den Benutzern hervorrufen.

Die immense wirtschaftliche Bedeutung dieses Bereichs kann an der Entwicklung der Wachstumsraten der heutigen Computer-Spiele- und Internet-Industrie annähernd nachvollzogen werden.¹⁰⁸ Wenn die Entwicklungen der letzten Jahre genau betrachtet und die eindeutigen Prognosen der Absatzmärkte einbezogen werden, wird schnell klar, dass das Wachstum dieses junge Zweigs der Unterhaltung, der Illusionen, Wünsche und Erwartungen und damit auch der Emotionen nicht mehr aufzuhalten ist. Durch das große Interesse der Wirtschaft, welche immer höhere Umsätze durch immer interaktivere Anwendungen erwarten kann, wird diese Entwicklung weiter vorangetrieben,

¹⁰⁸ Vgl. „Media Outlook 2006 – 2010“, PricewaterhouseCoopers Ltd., New York, USA.

und an Beispielen wie *Second Life*¹⁰⁹ oder *IMVU*¹¹⁰ wird schnell deutlich, dass die Entwicklungen breite Akzeptanz in den verschiedensten Konsumentengruppen findet:

„Wo Macht und Status alltäglichweise die Kommunikation strukturieren, ermöglichen die virtuellen Sozialstrukturen, Anerkennung und Autonomie in weitgehend sanktionsunmächtigen Kommunikationsstrukturen. In solchen Kommunikationsstrukturen können Anwender ihre Emotionen nachfrageorientiert erleben und ausbilden. Unangenehme Emotionen vermeidet oder umgeht der Anwender.“¹¹¹

Ähnlich wie die Technik stehen auch die angebotenen Inhalte am Anfang der Entwicklung. Deutlich ist aber, dass gerade durch die Offenheit der Möglichkeiten, der Aufhebung physikalischer Gesetze, des Raumes und der Zeit innerhalb der Anwendungen die Bedeutung „radikaler Gegenentwürfe“ zu unserer Realität kaum einschätzbar und vorhersagbar ist.

Bei *Virtual Reality* und *Virtual Entertainment* stehen genau wie bei allen bisherigen Formen der Kunst und des menschlichen Ausdrucks die Inhalte und die Art ihrer Kommunikation im Mittelpunkt. Die technische Entwicklung im Bereich der Prozessoren, Grafikchips und der Datenverarbeitung der letzten Jahre macht deutlich, dass die Illusionsbildung mittels dieser neuen Technologie

¹⁰⁹ „Second Life ist eine virtuelle Welt – eine dauerhaft bestehende 3D-Umgebung, die vollständig von ihren Bewohnern erschaffen und weiterentwickelt wird. In dieser gewaltigen und schnell wachsenden Onlinewelt können Sie praktisch alles erschaffen oder werden, was Sie sich vorstellen können.“ – Originaltext - Linden research inc.: <http://www.secondlife.com/world/de/whatis/>, Abruf am 2007-06-20.

¹¹⁰ 3D-Chat Umgebung: IMVU, <http://www.imvu.com/>, Abruf am 2007-06-20.

¹¹¹ Andreas Schelske: „Computer als Beziehungskisten – Emotionen kraft interaktiver Systeme“, http://www.4communication.de/pdfs/Emotionware_020925.pdf, Abruf am 2007-03-17.

alles bisher Dagewesene übertreffen wird. Die Bedeutung, die dies für die Emotions- und Langzeitwirkungen auf die menschliche Psyche hat, kann nur erahnt werden. Es bleibt abzuwarten, ob die Folgen positiv oder negativ für die menschliche Spezies sind. Daraus ergibt sich eine besondere Verantwortung für die Produzenten, Screenwriter und Cyberspace-Designer, die mit den kreierten Welten und Inhalten mehr denn je Einfluss auf den Konsumenten nehmen. Es liegt ebenfalls an ihnen, auch Beschränkungen der „unbegrenzten Möglichkeiten“ zu bedenken:

„[...] Und sie laufen! Naß und nässer
wird's im Saal und auf den Stufen.
Welch entsetzliches Gewässer!
Herr und Meister, hör mich rufen!
Ach, da kommt der Meister!
Herr, die Not ist groß!
Die ich rief, die Geister
werd ich nun nicht los.“¹¹²

Neben der kritischen Betrachtung, die vor allem aufgrund der Erfahrungen unserer Zeit mit TV-Konsum, Computer-Spiele-Entwicklung und Internet geprägt ist, darf das Positive der neuen Möglichkeiten, der *Virtual Reality* nicht außer Acht gelassen werden. Es geht darum, Menschen zu begeistern, Emotionen auszulösen, ihnen wie bei den alten Märchen und Geschichten Wissen zu vermitteln, sie zu berühren, sie zum Denken anzuregen, sie zu-

¹¹² Johann Wolfgang von Goethe: „Der Zauberlehrling“ in Friedrich A. Schmidt; Fritz Stoll (Hrsg.): „Aus deutschem Herzen – Gedichtband“, 7. Auflage, Frankfurt am Main: Verlag Moritz Diesterweg, 1959, S. 71.

sammelnzubringen und sie zu unterhalten, sie zu unterstützen und sie zu faszinieren:

„You bring us new worlds. You bring insight. You bring fresh perspectives. You enhance our lives and show us other identities we can be. You return people to the secret land where smiles are born. You actually create life, and once your job is done, those things you made continue to radiate life forever, whenever they're experienced again. You transform those who experience your creations into co-creators, for you cause them to create life, too. You turn those people who experience your games into magicians themselves. This is the greatest magic of all.“¹¹³

(„Ihr bringt uns neue Welten. Ihr bringt uns Erkenntnisse. Ihr bringt neue Perspektiven. Ihr verbessert unsere Leben und zeigt uns andere Identitäten, die wir sein können. Ihr bringt die Menschen in das verborgene Land, wo das Lächeln geboren wird. Ihr erschafft wirklich Leben und wenn eure Arbeit abgeschlossen ist, werden die Dinge, die ihr erschaffen habt, fortwährend ihr Leben für immer ausstrahlen, wann auch immer sie erfahren werden. Ihr macht diejenigen, die eure Kreationen erleben, auch zu Erschaffern, weil ihr sie dazu bringt, auch Leben zu erschaffen. Ihr macht diese Menschen, die eure Spiele erfahren, auch zu Zauberern. Das ist die größte Magie von allem.“)

9.2 Immersion – Interaktion – Emotion

Die neue Technologie der *Virtual Reality* und die spezifischen Perzeptionsvorgänge (sinnliches Wahrnehmen, Reizaufnahme durch Sinneszellen) sowie die spezifischen Apperzeptionsvorgänge (begrifflich urteilendes Erfassen, bewusstes Erfassen von Erlebnis-, Wahrnehmungs- und

¹¹³ David Freeman: „Creating emotion in games: The craft and art of emotioneering“ Indianapolis Ind: New Riders, 2005, S. 456.

Denkinhalten)¹¹⁴ sind durch die Grundcharakteristika des Mediums definiert. Immersion, also das Eintauchen in die Illusion der Bildwelten durch die optimierte *Mensch-Maschine-Kommunikation*, echtzeitfähige Interaktivität, d. h. die gegenseitige Beeinflussung von Rezipient und Inhalten, und Multimodalität (verschiedene Arten des Seins) innerhalb der generierten Welten sind die Basis von *Virtual Reality*. Dabei spielen die technischen Rahmenbedingungen ebenso eine wichtige Rolle wie die Bereitschaft des Rezipienten, sich auf die angebotenen Stimulusinformationen einzulassen:

„Virtual Reality entsteht nicht durch Sinnestäuschung, sondern wird durch das Individuum hergestellt, indem es dem Objekt auf dem Bildschirm reale Bedeutung zuschreibt und mit ihm interagiert, als sei es ein realer Gegenstand.“¹¹⁵

9.2.1 Immersion – Emotion

Die technischen Entwicklungen der letzten Jahre haben gezeigt, dass es immer bessere Möglichkeiten gibt, den Rezipienten in die kreierte und inszenierte Illusionen eintauchen zu lassen und dadurch Affekte und Emotionen zu evozieren. Dabei spielen vor allem audiovisuelle Verbesserungen der Rezeptionssituation eine Rolle. Höhere grafische Auflösungen, Surround-Sound und immer realistischere *Visual Effects* sind erst der Anfang. Durch die vollständige Körperimmersion, das Interagieren des Benutzers ohne

¹¹⁴ Vgl. Ursula Kraif: „Duden - das große Fremdwörterbuch : Herkunft und Bedeutung der Fremdwörter“, 4. aktualisierte Auflage, Mannheim: Dudenverlag, 2007, S. 1034.

¹¹⁵ R. Groner; C. Weber; M. Dubi: „Kommunikation im Internet“ in Edel, M.: „Protokoll aus dem Seminar und Proseminar – Psychologie und Internet“, <http://visor.unibe.ch/WS00/Internet/protokolle/edel.pdf>, Abruf am 2006-04-08.

Datenhandschuhe oder Cyberbrillen, welche zur Bewegung innerhalb der künstlichen Welt und zur Aufnahme der dargestellten visuellen Umgebung heute noch nötig sind, wird es zu einer weiteren Perfektionierung der Illusionen kommen. Im Gegensatz zu der Rezeptionssituation im Kinosaal wird dem Benutzer einer *Virtual Reality*-Anwendung die Möglichkeit der Distanzierung verwehrt. Er steht mitten im Geschehen, ist Teil der Anwendung und die Grenzen zwischen real und virtuell verwischen. Wird dies noch durch *Tangible Interfaces* (haptisches Interface, das auch rückkoppelnd ist, also z. B. durch Nervenstimulation „reale Körperreaktionen“ wie Schmerz etc. erzeugt) verstärkt, werden die Grenzen noch diffuser.¹¹⁶ Dass dies auch zu starken Veränderungen der affektiven und emotionalen Wirkweisen des Stimulusmaterials führt, liegt auf der Hand. An dieser Stelle wird deutlich, dass ein Umkehrschluss der in Kapitel 3.1 gegebenen These möglich ist, nämlich dass die Qualität der Illusionen auch die Qualität der evozierten Emotionen beeinflusst.

9.2.2 Interaktion – Emotion

Virtual Reality ist ein Medium, das die Sinne des Benutzers direkt anspricht. Es impliziert ein unmittelbares Erleben einer künstlich erzeugten Realität. Diese unmittelbare Konfrontation mit künstlich erzeugten Situationen erfordert vom Benutzer auch unmittelbare Handlungen. Die Involvierung des Benutzers in das Geschehen und die Interaktivität der generierten Welten erwecken dabei Emotionen. Furcht, Freude, Ärger, Ekel, Trauer, Liebe, Verachtung, Reue und Scham entstehen in der Realität infolge der Interaktivität mit (sozialen) Objekten. Die Interaktivität der Computer- und *Virtual Reality*-Anwendungen

¹¹⁶ Vgl. Bernd Willim: „Grundlagen für das Design von virtuellen Welten“, Vorlesungsskript, THE GERMAN FILM SCHOOL, Elstal, 2006.

emotionalisieren ihre Benutzer demnach wirksamer als reaktionslose, nicht beeinflussbare Systeme (z. B. Film). Dies ist wiederum eine Folge des Primärmotivs und des Wunsches nach Handlungsmächtigkeit:

„Je interaktiver ein Objekt ist, desto stärker kann es seinen Anwender emotionalisieren. Ermöglicht das interaktive Objekt zudem eine soziale Beziehung, steigert dies die Emotionalität der Interaktion.“¹¹⁷

Zusätzlich zur Interaktion als emotionsauslösendes Moment ist noch die „emotionale Inzenierung“ des Benutzers durch das Annehmen und die Identifikation mit künstlichen Rollen bzw. Persönlichkeiten zu nennen. Durch die Annahme der emotionalen Rolle des vom Benutzer ausgewählten *Avatars*¹¹⁸ kommt es im Cyberspace zusätzlich zu einer Steigerung und Beeinflussung der Emotionalität der Kommunikation mit anderen Teilnehmern oder *NPCs*¹¹⁹:

„Im Cyberspace fungiert nicht der menschliche Körper, sondern die multimediale Gestaltung als Theater für emotionale Inszenierungen des Individuums.“¹²⁰

Wie gezeigt wurde, wirken sich bei der Benutzung von *Virtual Entertainment*-Anwendungen meist technische Begebenheiten und Rahmenbedingungen auf

¹¹⁷ Andreas Schelske: „Computer als Beziehungskisten – Emotionen kraft interaktiver Systeme“, http://www.4communication.de/pdfs/Emotionware_020925.pdf, Abruf am 2007-03-17.

¹¹⁸ Digitale Repräsentation eines Menschen im Cyberspace, eventuell mit neuen Attributen und psychophysiologischen Merkmalen.

¹¹⁹ NPC = Non-Player-Character (künstliche Figur innerhalb einer Anwendung, die vom Computer simuliert wird).

¹²⁰ Andreas Schelske: „Computer als Beziehungskisten – Emotionen kraft interaktiver Systeme“, http://www.4communication.de/pdfs/Emotionware_020925.pdf, Abruf am 2007-03-17.

die Emotionswirkung aus. Durch die Interaktion mit dem angebotenen Stimulusmaterial kommt es zu einer Vermischung von Reaktionen der Alltagswelt und Reaktionen der Rezeption. Das macht die *Virtual Reality* zu einer *emotion machine* par excellence. Um die Unterschiede und Gemeinsamkeiten der Emotions- und Affektlenkung in Film und *Virtual Entertainment* herauszuarbeiten, ist eine kurze Betrachtung des heutigen Standes der Computerspiele nötig. Sie bilden die Vorstufe zukünftiger *Virtual Reality*-Anwendungen und sind die inhaltliche und technische Schnittstelle zwischen Film und virtueller Realität.

9.3 Affekt- und Emotionslenkung in Computerspielen

Die Entwicklung der Computerspiele-Industrie und ihre Bedeutung für die Wirtschaft haben sich in den letzten Jahren extrem verstärkt. Die heutigen Spiele sprechen dabei aber meist nur untere, basale affektive Ebenen an. Das ist zum einen bedingt durch die momentanen technischen Möglichkeiten, zum anderen sind Spielehersteller und Entwicklungsteams nur unzureichend für die Bedeutung von Emotions- und Affektlenkung sensibilisiert. Mit immer neuen visuellen Effekten werden die sogenannten *survival*- und *aggression*-Spiele umgesetzt und beworben. Dadurch entziehen sich die heutigen Computerspiele einer breiten demographischen Konsumentenschicht. Es ist anzunehmen, dass die Benutzer der verschiedenen Zielgruppen häufig mehr erwarten als den neuesten Stand der Technik mit immer gleich bleibenden Inhalten. Diese sind meist ohne emotionale Tiefe und der Benutzer vermisst subtilere Mechanismen wie empathisierende Momente, Förderung der Kreativität und Entwicklung, befriedigende und motivierende Geschichten:

„We need agency [action readiness] to engage the volition and creativity of the player; we need empathy to engage the outer region of our brain that wants to simulate and predict complex, emotional beings around us.“¹²¹

(„Wir brauchen Wirkung [action readiness = Handlungsmächtigkeit], um die Willenskraft und die Kreativität des Spielers zu entfesseln; wir brauchen Empathie, um die äußeren Regionen unseres Gehirns zu aktivieren, welche die komplexen emotionalen Wesen um uns herum simulieren und voraussehen wollen.“

Dass auch der Erfolg von Computerspielen von der *Emotionsregie* der Screenwriter und Spieleproduzenten abhängt, ist evident, wenn die Bedeutung der Affektlenkung für alle anderen Formen der Geschichtenerzählung und Illusionsbildung einbezogen werden. Durch die spezifische Situation der interaktiven Umgebung, in welcher sich der Benutzer beliebig bewegen kann, in der nicht oder nur eingeschränkt die Möglichkeit besteht, Situationen und Handlungen zeitlich und in ihrer Abfolge zu steuern, werden auch spezifische Strategien zur Emotionslenkung notwendig. Durch die *Multilinearität* des Mediums können Erfahrungen aus der traditionellen Dramaturgie und Narration oft nur mit Einschränkungen angewandt werden. Die Frage ist, wie sich Emotionen generieren lassen, obwohl Spielabläufe immer anders verlaufen. Welche Modifikationen notwendig sind, stellt David Freeman mit seiner „*Emotioneering*TM“-Technik dar. Ziel dieser Technik ist es, den Spieler durch eine verschachtelte, ineinandergreifende Sequenz emotionaler Erfahrungen zu führen. Dabei sind die Identifikation des Spielers mit seiner Spielfigur, die Beziehungen zu *NPCs* und zwischen *NPCs*, die Fürsorge um die Spielwelt und ihre Figuren, die Motivation des Spielers und die Art und Weise, wie der Spieler

¹²¹ Will Wright: „Foreword“, in David Freeman: „Creating emotion in games: The craft and art of emotioneering“ Indianapolis Ind: New Riders, 2005, S. xxxii.

auf die Welt Einfluss nehmen kann, zentrale Bezugspunkte. Durch ein durchdachtes Arrangement der Situationen, Figuren und Handlungen wird auch bei Spielen die Affekt- und Emotionsbildung gesteuert, aber die Parameter und Variablen der Reizauslösung sind im Vergleich zur Filmrezeption meist andere.

So sehr sich die Filmrezeption und die interaktive Benutzung von *Virtual Entertainment* unterscheiden, gibt es doch auch Überschneidungen und gleiche Bezugspunkte. Im Folgenden soll gezeigt werden, welche Erkenntnisse der medialen Affekt- und Emotionslenkung der Filmrezeption sich auf das neue Medium *Virtual Reality* übertragen lassen.

9.4 Vergleich der Faktoren der Filmrezeption mit den Faktoren des Virtual Entertainment

Es wurde gezeigt, dass der Hauptunterschied von Film und *Virtual Entertainment* in der Interaktivität und der Multilinearität der narrativen und dramaturgischen Struktur besteht. Die beschriebenen Modelle der Reizaufnahme, der Verarbeitung und der Handlungsregulation als auch die Möglichkeiten der Analyse der interdisziplinären Betrachtung werden in den folgenden Kapiteln auf die Ebene des *Virtual Entertainment* übertragen und modelliert.

9.4.1 Informationsverarbeitung und Handlungsregulation

Die Aufnahme und Verarbeitung der angebotenen Stimulusinformation durch den Benutzer erfolgt auch bei *Virtual Entertainment*-Anwendungen gemäß dem Input- und Output-Modell der kognitivistischen Theorien. Die Bildung von Erwartungen und Antizipationen bezüglich erfasster Situationen kann demnach übertragen werden, doch muss dem Unterschied der Interaktion zwischen Filmrezeption und *Virtual Entertainment*-Applikation Rechnung getragen werden. Die *appraisal theory of emotion* beschreibt den Prozess der kognitiven Erwartungsbildung und der Handlungssteuerung. Dadurch, dass der Benutzer in das Geschehen involviert ist und selbst handeln und agieren kann, muss der *action readiness*, also der Handlungsmächtigkeit, besondere Aufmerksamkeit geschenkt werden. Die beschriebenen Grundverhaltenstendenzen wie Angriff, Flucht und Resignation bekommen in der interaktiven Anwendung damit einen aktiven Stellenwert. Es ist nicht der Schauspieler, sondern der Benutzer, der „angreift“, „flieht“ oder „resigniert“. Dabei spielen wiederum das emotionale Ausdrucksverhalten des Benutzers (Drohgebärden, gesenkter Kopf, gesenkter oder aggressiver Blick etc.) und damit verbunden die *somatischen Marker* eine entscheidende Rolle für das psycho-physiologische Gesamtklima. Durch das Einnehmen eines spezifischen emotionalen Ausdrucks (und sei es nur im „Spiel“) werden spezifische Affekte, Emotionen und Handlungen ausgelöst. So geschieht in der interaktiven Anwendung nicht nur ein simulativer imaginativer Mitvollzug der Situationen, sondern der Benutzer selbst wird zum handelnden Objekt innerhalb der generierten Welt. Die Ψ -Theorie der Handlungsregulation nennt in Bezug auf die Grundverhaltenstendenzen die *spezifische Exploration* und die *diversive Exploration*, welche gerade für die Handlungsmächtigkeit des

Benutzers innerhalb der generierten Welt von größter Bedeutung sind.¹²² *Spezifische Exploration* ist eine differenzierte Form des Angriffs. Aufgrund eines niedrigen Kompetenzgefühls (Ineffizienzsignale durch die Umwelt) kommt es entweder zu einem „passiven“ Beobachten und Analysieren oder einer aktiven Manipulation von Objekten (Erhöhung der Kompetenz). Weiterhin kommt es bei der Suche nach Effizienzsignalen zur *diversiven Exploration*. Sie beschreibt das Erkunden von unbekanntem und unbestimmten Bereichen der Umgebung:

„Man geht ‚auf Abenteuer aus‘. Man erprobt, ob sich eine unbekannte Umwelt oder ein Teil derselben nicht doch manipulieren lässt. Auf diese Art und Weise vergrößert man seinen Wirkungsbereich. Man folgt dem Gebot der Genesis ‚macht euch die Erde Untertan‘.“¹²³

Durch diesen Umstand entstehen in der Interaktion vollkommen neue Bezüge hinsichtlich affektiver und emotiver Reizauslöser, da diese immer auch im Wechselspiel der individuellen Handlungsabsichten und Handlungsvollzüge zu betrachten sind.

Da es dem menschlichen Primärmotiv entspricht, vorwärtige Inferenzen zu bilden, kann davon ausgegangen werden, dass dies auch bei *Virtual Reality*-Umgebungen und -Situationen zutrifft. Das Bilden eines Situationsmodells durch die aufgenommenen Reize und die Verknüpfung mit den individuellen kognitiven Instanzen findet in ähnlicher Weise statt, wie dies in

¹²² Vgl. Dietrich Dörner; Harald Schaub: „Die Simulation von Gefühlen“ in Gary Bente; Nicole C. Krämer; Anita Petersen, (Hrsg.): „Virtuelle Realitäten“, Göttingen: Hogrefe Verl. für Psychologie, 2002, S. 68ff.

¹²³ Ebd., S. 70.

Alltagssituationen geschieht. Zusätzlich werden noch Parameter der interaktiven Perzeptionssituation in das Situationsmodell geladen. (Der Benutzer geht mit dem Wissen in die Situation, dass es sich um eine virtuelle Umgebung handelt.) Zu beachten ist, dass sich die Erfahrungen und das Wissen bezüglich der spezifischen Inhalts- und Formstrukturen von *Virtual Reality* stark zu denen von Filmen unterscheiden. Da die Erfahrungen der Benutzer hinsichtlich der „neuen Möglichkeiten“ innerhalb der Anwendungen anfangs sehr beschränkt sein werden, da noch keine Erfahrung im Umgang und der Dekodierung spezifischer Hinweisreize gemacht sind, muss dies besondere Beachtung bei der Erstellung von Inhalten finden. Der Benutzer muss in den Umgang mit dem neuen Medium „eingearbeitet“ werden. Durch leitende, intuitiv verwendbare *User-Interfaces* und andere Hilfestellungen kann der Benutzer im Umgang und in der Orientierung innerhalb der Applikationen unterstützt werden. Dies muss auch in Bezug auf verschiedene Zielgruppen und Altersgruppen bedacht werden, um ihren Anforderungen und Erwartungen, aber auch ihren Unsicherheiten und Ängsten bezüglich der neuen Welten gerecht zu werden. Durch den regelmäßigen Umgang mit der neuen Technologie wird es auch im Falle des *Virtual Entertainment* zur Bildung spezifischer kognitiver Schemata kommen, welche sich dann auf die Erwartungsbildung und Handlungsregulation auswirken. Kinder und Jugendliche, die regelmäßig mit interaktiven Applikationen umgehen, benötigen weniger Zeit, sich in einer neuen virtuellen Umgebung zurechtzufinden und die implizierten Gesetzmäßigkeiten und Regeln der Anwendung zu erkennen.

9.4.2 Ebenen affektiver und emotiver Reaktionen

Durch das extreme Eintauchen in die virtuelle Welt haben die Ebenen affektiver und emotiver Phänomene eine andere Gewichtung als bei der Filmrezeption. Die beschriebenen affektiven Basisprozesse und die körperlichen Reaktionen werden durch interaktive Applikationen, die virtuelle Räume generieren, verstärkt. Durch das Einbeziehen des menschlichen Körpers zwecks Steuerung des *Avatars* und durch rückwirkende Signale auf die Nervenstimulation (Tangible Interface) wird es zu starken körperlichen Empfindungen kommen. Während bei der Filmrezeption eine passive, nicht motorische „Denkleistung“ vollzogen wird, ist der Benutzer einer interaktiven Anwendung körperlich und geistig involviert. Der Unterschied wird deutlich, wenn z. B. ein Filmbild von einem Abgrund gezeigt wird oder wenn dieser Abgrund virtuell direkt vor dem Benutzer auftaucht und keine Distanz zum Gesehenen besteht. Ebenso kann davon ausgegangen werden, dass sich die Präferenzen für Objekteigenschaften verstärkt stimulierend auf die affektiven Reaktionen auswirken. Das Gefühl, das entsteht, wenn eine Wüste auf der Leinwand betrachtet wird, ist schwächer als das Gefühl, welches der Benutzer hat, wenn er in einer virtuellen Wüste steht. Dies ist in Abhängigkeit zur Qualität der technischen Umsetzung und der Medienerfahrung des Benutzers zu betrachten. Stimmungen durch Umgebungsgestaltung werden so noch einmal verstärkt und dadurch Affekte und Emotionen weiter beeinflusst. Auch die Unterdrückungsfunktionen emotiver Reaktionen werden durch die Immersion, durch die „Überwältigung“ von Sinneseindrücken und aktive Involvierung herabgesetzt. Und ein „emotionales Ausklinken“ aus der virtuellen Umgebung, welche die volle Konzentration des Benutzers erfordert, wird somit erschwert.

Die in Kapitel 8.3 der vorliegenden Arbeit beschriebene *Funktionslust* ist gerade bei interaktiven Anwendungen ein entscheidender Motivationsfaktor. Durch gezielte Einflussnahme auf die Handlungsmächtigkeit des Benutzers kommt es zu einer Veränderung des *Flow-Zustands* und damit auch zu einem erhöhten *Arousal*. Dabei ist stets zu bedenken, dass die *Frustrationsgrenze* und die *Selektionsschwelle* miteinbezogen werden müssen. Sind die Anforderungen, die an den Benutzer gestellt werden, zu hoch oder zu niedrig, wird es zu Unlustgefühlen kommen oder er wird eine beabsichtigte Handlung nicht mehr vollführen. Ist diese aber zum weiteren Verlauf der „Geschichte“ Voraussetzung, kann die Lenkung des Benutzers durch die virtuellen Geschehnisse misslingen. Es ist daher unerlässlich, die Faktoren der Anwendung, welche den *Flow-Zustand* beeinflussen können, genau zu extrahieren, um gezielt die Motivation und die Spannungshaltung des Benutzers zu regulieren.

9.4.3 Virtuelle Konfliktfelder

Abgesehen von rein informativen Anwendungen der *Virtual Reality* (z. B. virtuelle Shopping-Center oder Museen), ist in narrativen Anwendungen der dramaturgische Konflikt auch der zentrale Ausgangspunkt für affektive und emotive Reaktionen innerhalb der virtuellen Umgebungen. Zum einen werden durch die generierten Inhalte und Situationen Konflikte und Widersprüche geschaffen, die durch den Benutzer gelöst werden müssen, zum anderen entstehen Konflikte und Diskrepanzen auch durch seine spezifischen Handlungsimpulse und Absichten. Der Benutzer beeinflusst die Plotpoints und legt Wendepunkte der „Geschichte“ durch seine Handlungen fest. Die tragende Bedeutung von *NPCs* und anderen künstlichen Bewohnern des virtuellen

Milieus wird hier offenbar. Durch sie und ihre Handlungen kann der Benutzer emotiv beeinflusst und gelenkt werden. Dabei müssen sie exakt auf die Handlungen und emotionalen Ausdrucksformen des Benutzers reagieren können. Im Zusammenhang mit der Authentizität der virtuellen Figuren steht auch die Qualität der ausgelösten Emotionen. Hebt der Benutzer die Hand zum Gruß, oder holt er aus, um die virtuelle Figur anzugreifen? Sollte die virtuelle Figur diesen Unterschied nicht bemerken, kann davon ausgegangen werden, dass der Anwender an den Zustand des Virtuellen „erinnert“ und die Immersionsqualität maßgeblich beeinträchtigt wird. Nicht nur der Benutzer interagiert mit der künstlichen Welt, sondern die Welt muss auch mit dem Benutzer interagieren, um überzeugend zu sein, den Benutzer zu lenken, damit er sich auf das Geschehen einlassen kann.

9.4.4 Sympathie und Empathie

Die virtuellen Figuren innerhalb der künstlichen Welt haben also, ähnlich den Figuren des narrativen Films, eine zentrale Funktion. Sie beeinflussen und lenken nicht nur die Emotionen, sondern auch die Handlungen des Benutzers. Dass sie dafür überzeugend und authentisch sein müssen, ist evident. Sie brauchen, ähnlich wie Figuren in Filmen, emotionale Tiefe und Dichte. Sie müssen interessant sein und den Benutzer ansprechen. Dadurch, dass dieser nicht nur beobachtet und die Figurenkonstellationen als soziales Feld imaginiert und nachvollzieht, ist die Evokation empathischer Reaktionen in interaktiven Anwendungen komplexer. Der Benutzer erhält nicht die gleiche Form von Einblick, die gleiche Tiefe in die Perspektiven der einzelnen Figuren, so wie es durch die exakte Zeit- und Ablaufplanung der Situationen und Handlungen des Films möglich ist. Es ist davon auszugehen, dass nicht alle intentionalen

Orientierungen und Horizonte der Figuren und vor allem der Gegenspieler (künstlich oder real) nachvollzogen werden. Empathische Reaktionen finden in interaktiven Systemen also eher nach den Gesetzmäßigkeiten realer Alltagssituationen statt, wobei dies wiederum abhängig von individuellen Bewertungen (biologische Dispositionen, soziokulturelle Bewertungsschemata), Wünschen und Begehren (kollektiv und individuell) hinsichtlich der Figuren ist. Sympathie und Antipathie sind die zentralen Mittel, die empathischen Reaktionen den Weg bahnen. Es müssen daher Situationen geschaffen werden, in denen der Benutzer Sympathien und Antipathien aufbauen kann und somit in positiver oder negativer Weise an die Figuren gebunden wird. Durch den Faktor des „eigenen Willens“ des Benutzers lässt dieser sich nur durch extrem komplexe und vielschichtige Figurenmodellierung auf dramaturgisch vorgegebene Situationen ein.

Es wird deutlich, dass sich die netzwerkartigen Verknüpfungen der verschiedenen affektiven und emotiven Ebenen bei interaktiven Systemen deutlich erweitern und komplexer werden. Weiter ist anzumerken, dass emotive Wirkungen zwar zum einen durch Immersion verstärkt werden, zum anderen aber aufgrund des aktiven Handelns des Benutzers ein Einlassen und Empathisieren auf vorgegebenes Geschehen erschwert wird. Dies hat, ähnlich wie bei der Filmrezeption, auch mit der Bereitschaft des Benutzers zu tun, sich auf Inhalte einzulassen und auch leiten zu lassen. Dieses hoch komplexe Beziehungsgefüge zwischen Benutzer und virtueller Umgebung und Figuren scheint der Grund für die emotionale Qualität heutiger interaktiver Anwendungen zu sein. Um dem Wunsch nach ganzheitlicher Immersion (technisch und emotional) gerecht zu werden, ist eine Erweiterung der heutigen Erkenntnisse bezüglich der Emotionsbildung in Alltagssituationen, aber auch die der Rezeptionssituationen unerlässlich. Die Bedeutung der virtuellen

Charaktere und ihrer künstlichen Intelligenz und Fähigkeit zur Interaktion mit den Emotionen und Handlungen des Benutzers ist dargestellt worden – sie und die technische Weiterentwicklung der Hardware-Systeme sind der Schlüssel zu überzeugenden und authentischen Erfahrungen in der virtuellen Realität.

9.5 Aufgabenkatalog zur Verbesserung der Lenkung affektiver und emotiver Reaktionen in Virtual-Entertainment-Applikationen

Die Rahmenbedingungen der Aufnahme, Verarbeitung und Handlungsregulation in Bezug zu affektiven Phänomenen innerhalb der *Virtual Reality*-Umgebung sind aufgezeigt worden. Deutlich wurde, dass vor allem die Einbeziehung der durch den Benutzer erlebten und ausgedrückten Emotionen in den Geschehensverlauf der Anwendung immersive Rückkopplungen entstehen, welche eine authentische künstliche Welt erfahren lassen. Es geht darum, dem Benutzer eine Welt anzubieten, in der aufgrund von Konflikten seine Adaptionen entstehen. Durch sein Adaptionsverhalten, welches immer in hohem Maße von individuellen, biographischen Strukturen abhängt, kommt es zu affektiven und emotiven Reaktionen. Dabei bilden Effizienz- und Ineffizienzsignale bezüglich der Handlungsmächtigkeit des Benutzers durch die virtuelle Umwelt und die in ihr handelnden virtuellen Figuren den Kern der Steuerung des Benutzers und seiner Affekte.

Durch geschickte Beschränkungen innerhalb seiner Handlungsmöglichkeiten kann zusätzlich Einfluss auf sein Erregungsniveau genommen werden. Durch eine kontinuierliche Messung der Körperreaktionen des Benutzers könnte die Dramaturgie der Geschehnisse und Situationen sozusagen „online“ verändert

werden, was eine weitere Erhöhung der Immersion zur Folge hätte. Eine Bewusstmachung seiner körperlichen Reaktionen durch ein „Zustand-Panel“ könnte seine Reaktionen zusätzlich verstärken. Hat der Benutzer z. B. in einer spannenden Situation einen erhöhten Herzschlag und beschleunigte Atmung und dieses wird ihm angezeigt, wird die Spannung zusätzlich intensiviert.

Es ist deutlich geworden, dass die nonverbale Kommunikation zwischen virtuellen Figuren und dem Benutzer von eklatanter Bedeutung ist. Dabei muss berücksichtigt werden, dass durch feinstufigere Ausdrucksmechanismen auch feinstufigere Beurteilungen durch den Benutzer möglich sind. Sollten statt virtueller Figuren echte Menschen im virtuellen Kommunikationsraum aufeinander treffen, ist die Übertragung des emotiven Ausdrucks des Benutzers auf den *Avatar* notwendig, sofern es nicht um die beschriebene emotionale Inszenierung der Teilnehmer geht.

Um die Wirkungen von *Virtual Entertainment*-Anwendungen auf den Benutzer und seine affektiven Reaktionen detaillierter zu verstehen und weitere Verbindungen aufzuzeigen, sind empirische Studien unerlässlich. Diese betreffen z. B. die Reizaufnahme, die Funktionen und spezifischen Wirkweisen von *User-Interfaces* und der kommunikativen und technischen Rahmung, geschlechtsspezifische Blickstrukturen und Erwartungen und soziokulturelle Dispositionen, Variablen der Orientierung und Bewältigung innerhalb virtueller Aktionsräume.

Da aufgrund der Multilinearität die Erkenntnisse über die klassischen Narrations- und Dramaturgiestrukturen nicht mehr ausreichend sind, muss

auch hier weiter geforscht werden und es müssen Beziehungen herausgearbeitet werden.

Da das Medium der virtuellen Realität noch keine eigene Formsprache entwickelt hat, wie sie beim Film z. B. durch das Continuity-System, die Montage-Theorien etc. vorhanden ist, wird in den Anfangszeiten mit Beliebigkeit und Fehlversuchen hinsichtlich der Affektlenkung durch Darstellungsform und Hinweisreize (*cues*) zu rechnen sein. Der Benutzer benötigt aber, das haben die Forschungen bezüglich der Filmrezeption gezeigt, Fixpunkte, an die er seine Erwartungen knüpfen kann. Die Art und Weise der Perzeptionslenkung muss daher entsprechend den neuen Voraussetzungen detailliert entwickelt werden.

Das CYBERLINE Research Institute hat in Zusammenarbeit mit dem „Virtual Intelligence Lab“ und dem „Virtual World Design Lab“ der GERMAN FILM SCHOOL schon früh Forschungsprojekte hinsichtlich der spezifischen Wirkweisen, der Generierung von Inhalten und des Aufenthalts in *Virtual Entertainment*-Anwendungen initiiert. Dabei steht im Mittelpunkt die Erforschung des Verhaltens von Personen im virtuellen Raum und Faktoren und Auswirkungen von „Reality Crossing“ nach Benutzung von *Virtual Entertainment*-Systemen (unbewusste Vermischung von Emotionen und Reaktionen von virtueller und realer Wirklichkeit). Weitere Forschungsprojekte befassen sich mit den komplexen Bedingungen und Möglichkeiten der Entwicklung von *Virtual Intelligence*-Engines zur Handlungssteuerung und Orientierung von *Virtual Humans* und NPCs und dem SERA Project (Synthetic Emotion and Reaction Analysis for Artificial Residents), welches zur Entwicklung einer *Emotion Engine* gegründet wurde. Ziel ist es, eine

„gefühlsorientierte Kommunikation im Cyberspace“ zu ermöglichen, die Körpersprache der virtuellen Bewohner zu verfeinern, aber auch ihre Wahrnehmung und Reaktionen auf emotionales Ausdrucksverhalten von Anwendern und anderen virtuellen Bewohnern zu verbessern. Hinsichtlich der Verwendung von Hinweisreizen und dramaturgischen Richtlinien steht im Virtual Movie Project die Entwicklung einer eigenen, dem Medium und seinen technischen und inhaltlichen Möglichkeiten Rechnung tragende „Filmsprache“ im Mittelpunkt. Dabei geht es darum Gesetzmäßigkeiten zu definieren und Lösungsansätze in die Entwicklungsstufen von *Virtual Entertainment*-Anwendungen zu integrieren.¹²⁴

Auch der Definition von Genres kommt eine zentrale Bedeutung zu. Zum heutigen Zeitpunkt herrscht in der Computerspiele-Industrie meist eine Einteilung in technische Gruppen, die tendenziell mit der Art der Anwendung, aber nicht durch ihre Inhalte definiert ist (Strategy, Adventure, Ego-Shooter). Damit wird es dem Konsumenten erschwert, nach bestimmten Kriterien auszuwählen und mit spezifischen Erwartungen (*appraisal style*) und Emotionsstrategien (*emotional management*) die interaktive Anwendung zu erleben. So wird die Befriedigung der Konsumentenerwartung zum Glückstreffer. Gerade für die Erschließung differenzierter Konsumentenschichten jenseits der bestehenden computerorientierten Zielgruppen ist deshalb die einheitliche Definition von Genres unerlässlich.

Um die Analyse der Beziehungen zwischen Reiz und Reaktion innerhalb der virtuellen Umgebungen zu ermöglichen und Aussagen über die Lenkung des

¹²⁴ Vgl. Bernd Willim: „Forschungsprojekte CYBERLINE Research Institute“, <http://www.cyberline-research.com/>, Abruf am 2007-6-17.

Benutzers machen zu können, werden zu den vorhandenen wissenschaftlichen Disziplinen weitere hinzugezogen werden müssen, um Brückenhypothesen zu verfeinern und zu verbessern. Diese umfassen z. B. den Forschungsbereich der künstlichen Intelligenz (Reaktions- und Handlungsbewusstsein der virtuellen Figuren), die Wahrnehmungspsychologie, die sich mit der visuellen Aufnahme, Erwartungsbildung und Lenkung des Benutzers auseinandersetzt, sowie die Technik- und Informatikbereiche. Psychologische und philosophische Ansätze müssen weitergedacht werden, auch hinsichtlich der möglichen nicht beabsichtigten und nicht erwarteten Folgen für Sozial- und Kommunikationsstruktur.

10. Was vielleicht einmal möglich sein wird – Ein Blick in die Zukunft

In den voran gegangenen Kapiteln der vorliegenden Arbeit wurden die Möglichkeiten und Beschränkungen, Faktoren und Voraussetzungen und die Auslöser der medialen Affekt- und Emotionslenkung für den Bereich des Films und des *Virtual Entertainment* herausgearbeitet und dargestellt. Deutlich wurde, dass die Forschung erst am Anfang steht und ein Verständnis der komplexen Zusammenhänge nur Schritt für Schritt erfolgen kann. Klar ist, dass die Möglichkeiten des neuen Mediums *Virtual Reality* bei weitem die Vorstellungskraft der heutigen Zeit übertreffen könnten. Durch die tiefgreifenden Auswirkungen der neuen Technik auf das affektive und emotive Erleben von narrativen Inhalten ist eine Verlagerung des Stellenwerts von filmischer Unterhaltung auf *Virtual Entertainment* mit polysensuellen Spielen, interaktiven *Virtual Movies* und visionären Erlebniswelten mehr als denkbar.

Ähnlich wie das Internet unsere Kommunikationsstrukturen verändert hat und z. B. der handschriftliche Brief des vergangenen Jahrtausends fast nur noch „antiquarischen Liebhaber-Wert“ besitzt, wird sich der Bereich der Unterhaltungsindustrie radikal verändern. Unabhängig der Tatsache, dass Studien und Modelle zu einer Erweiterung der aufgezeigten Aspekte und Faktoren kaum oder gar nicht bestehen, soll an dieser Stelle ein Ausblick gegeben werden auf das, was im Bereich der *Virtual Reality* vielleicht einmal möglich sein wird.

10.1 Die Simulation von Gefühlen – Ψ -Theorie zur computergestützten Entwicklung von Emotionen

Für den Menschen ist ohne Emotionen keine Orientierung, keine Kommunikation und keine Handlung innerhalb seiner Umwelt möglich. Die Bedeutung, die das emotionale Verhalten von virtuellen Figuren für die affektgeladene Immersion des Benutzers in *Virtual Entertainment*-Anwendungen hat, wurde aufgezeigt. Doch wie können diese virtuellen Lebewesen, diese „künstlichen Seelen“ jenseits von fest definierten Handlungs- und Kommunikationsstrukturen agieren? Ist es möglich, dass sie ähnlich wie Menschen Emotionen und damit verbunden auch eigenständige emotive Handlungsweisen entwickeln können? Die spezifischen Verhaltensweisen von Menschen in verschiedenen Situationen erscheinen komplex und kaum kategorisierbar, aber es können Verbindungen zwischen Reiz, Verarbeitung, Emotion, Bedürfnissen, Motivation und Handlungsregulation aufgestellt werden. Die in Kapitel 6.2 der vorliegenden Arbeit beschriebene Ψ -Theorie der Handlungsregulation wurde entwickelt, um die Verhaltensaspekte menschlichen Handelns und die damit verbundenen dynamischen und vernetzten psychischen Prozesse zu modellieren. Es geht darum, Aussagen über kausale

Zusammenhänge der einzelnen Faktoren aufzuzeigen und zu verifizieren. Die beschriebenen Parameter des Input-Output-Modells, wie Bestimmtheits- und Unbestimmtheits-signale (Voraussagbarkeit), Effizienz- und Ineffizienzsignale (Kompetenz, Handlungsmächtigkeit), *Auflösungsgrad*, *Selektionsschwelle* und damit verbunden die Grundverhaltenstendenzen lassen sich in Form von mathematischen Formeln ausdrücken. Die Antwort auf die Frage, ob es möglich ist, Bedürfnisse und Gefühle auf dem Computer zu simulieren, ist durch das Programm Ψ , das von Dietrich Dörner und seinen Mitarbeitern entwickelt wurde, ein Stück näher gerückt.¹²⁵ Ψ ist ein künstliches Lebewesen, ein künstliches kognitives System. Es bekommt bestimmtes Wissen und bestimmte Aufgaben, verarbeitet eintreffende Informationen, speichert sie, verknüpft sie mit den gemachten Erfahrungen, bewertet die eintreffenden Situationen und bildet Erwartungen. Durch eintreffende Effizienz- und Ineffizienzsignale aus der Umwelt verändert sich der *innere Output* und damit auch das *Arousal* von Ψ und dadurch seine „körperlichen Zustände“, sein *Auflösungsgrad*, also die Detailliertheit, mit der es Informationen aufnehmen kann, und seine *Selektionsschwelle*, die für die Regulierung von Absichten verantwortlich ist. Durch eine Verknüpfung der internen Zustandsvariablen mit spezifischen emotionalen Gesichtsausdrücken kann Ψ sein momentanes „emotionales“ Befinden ausdrücken und handelt entsprechend seiner errechneten emotiven Ausgangslage. Ψ verarbeitet und reagiert auf seine Umwelt nach den gleichen Parametern, nach denen auch Menschen ihr Verhalten steuern. Durch einen Vergleich von Aufgabenbewältigung durch einen Menschen und Ψ können zum einen die Aussagen über menschliches Verhalten in Bezug auf Emotionen, zum anderen aber auch das Verhalten von Ψ und seinen „Emotionen“ überprüft und

¹²⁵ Der Sourcecode des Ψ - Programms und Modelle sind auf <http://web.uni-bamberg.de/ppp/insttheopsy/> für jeden zugänglich.

erweitert werden.¹²⁶ Diese Modellansätze und die emotive Form der künstlichen Intelligenz können in Zukunft die Qualitäten der Kommunikation zwischen Mensch und Maschine und damit auch die Qualitäten ausgelöster Affekte und Emotionen im virtuellen Raum optimieren und authentisch werden lassen.

Die Forschung steht mit Ψ noch am Anfang, aber sie zeigt, dass es möglich ist, menschliche Bedürfnisse und Emotionen mit dem Computer zu modellieren. Der Unterschied, der im Englischen zwischen „emotion“ und „feeling“ gemacht wird, betrifft allerdings auch Ψ . Zum Gefühl gehört auch immer ein Erlebnisaspekt und solange sich Ψ nicht seiner selbst bewusst ist, solange wird er Gefühle nur simulieren können. Für die Entwicklungen virtueller Charaktere scheint mit der Ψ -Theorie aber ein entscheidender Schritt in Richtung authentischer, „emotionaler“ virtueller Lebensformen gemacht zu sein.

10.2 Interaktion des Virtual-Reality-Systems mit individuellen psychischen Dispositionen – Die personalisierte Heldenreise

Geschichten in all ihren Formen haben eine entscheidende Bedeutung für die Entwicklung des menschlichen Bewusstseins und der Selbsterfahrung und -findung. Die eingangs beschriebene Heldenreise zeigt den Helden bei seiner Entwicklung vom „Fool“, dem Narr und Dummkopf mit seinen naiven Gedanken und Meinungen über die Welt und das Sein, bis zum Zauberer und Magier, welcher die Gegebenheiten, Gesetze und Möglichkeiten des

¹²⁶ Vgl. Dietrich Dörner; Harald Schaub: „Die Simulation von Gefühlen“ in Gary Bente; Nicole C. Krämer; Anita Petersen, (Hrsg.): „Virtuelle Realitäten“, Göttingen: Hogrefe Verl. für Psychologie, 2002, S. 57ff.

Universums und seiner eigenen geistigen und emotionalen Welt verstanden hat. Durch die Konflikte und Hindernisse, die Rätsel und Aufgaben, die Drachenkämpfe und Nymphenrufe, die eigenen Schattenseiten und Ängste, welche der Held durchlebt und überwindet, wird er ganz, wird heil – wird Heilender. Diese Geschichte, in den verschiedensten Arten erzählt, ist es, welche die Menschen immer wieder interessiert und begeistert. Was wäre, wenn es die Möglichkeit gäbe, nicht nur durch das Nachvollziehen und Miterleben mit den Helden der Geschichten zu lernen, sondern selbst der Held einer Heldenreise zu werden? Sich seinen eigenen Dämonen und Drachen zu stellen, seinen eigenen Nymphenlieder zu widerstehen, seine eigenen Vorurteile und Meinungen über die Menschen und die Welt und das eigene Dasein zu überwinden – dies ist in der Realität möglich, auch wenn dies ein schwerer Weg ist, der nur zu oft übersehen wird und oft zu beschwerlich erscheint. Aber vielleicht ist es irgendwann in der Zukunft möglich, eine positive Erfahrung des Wagens und Lernens und der eigenen Entwicklung zu machen – in der virtuellen Realität. Damit ist nicht ein Zurückziehen aus der Wirklichkeit intendiert, sondern ein therapeutisch wirksames Instrument zur tiefenpsychologischen und verhaltenspsychologischen Einflussnahme auf die psychische Entwicklung eines Menschen.

Die personalisierte Heldenreise soll kein Ersatz für den wirklichen Weg des Einzelnen sein, sondern es geht um eine therapeutische Führung und Unterstützung. Es geht um Konfliktbewältigung, um Handlungskompetenz und die Bewusstmachung eigener Gefühle, intrapsychischer und interpersoneller Prozesse und Konflikte, um persönliche Stärken, Schwächen und Leiden. Es geht darum, den Benutzer in die Situationen, Figurenbeziehungen, Konflikte, Bilder und Gefühle eintauchen zu lassen, die es ihm ermöglichen, sich zu erkennen und zu heilen. Ähnlich wie es durch den Traum

geschieht, das haben C.G. Jung und seine Schüler erkannt, könnte in Anlehnung an die Katathym-imaginative Psychotherapie (Guided Affective Imagery) eine bildhafte Auseinandersetzung mit der eigenen Psyche innerhalb virtueller Räume vollzogen werden, individuell angepasst an die psychischen Dispositionen des Benutzers.¹²⁷

Die vorgestellte Idee der personalisierten Heldenreise ist eine Erweiterung der sogenannten *Cinema-Therapy*, in der mit Filmen und ihren spezifischen Konflikthaltungen eine Bewusstmachung und Auseinandersetzung von Problemen beim Rezipienten mit Unterstützung eines Therapeuten stattfindet. Durch die immersiven, audiovisuellen Möglichkeiten der *Virtual Reality* können tiefgreifende Erfahrungen und Reflexionen auch bei Menschen stattfinden, denen eine intensive Auseinandersetzung mit ihrer Person und ihrem Selbst ohne diese Hilfestellungen aus verschiedenen Gründen nicht möglich ist.

Die Voraussetzung für eine solche therapeutische Verwendungsform der *Virtual Reality* ist aber die professionelle und wohlbedachte individuelle Erstellung von Inhalten und Schnittstellen zwischen Anwendung und Mensch. Damit würde dem Medium der *Virtual Reality* die Kraft gegeben werden, genau wie die alten Mythen und Märchen nicht bloß zu unterhalten, sondern zu bewegen und zu verändern.

Diese Überlegungen zeigen deutlich das Potential dieser neuen Technik. Dabei geht es nicht nur um die rein therapeutische Anwendung, sondern in

¹²⁷ Vgl. Hanscarl Leuner; Leonore Kottje-Birnbacher: „Lehrbuch der katathym-imaginativen Psychotherapie : Grundstufe ; Mittelstufe ; Oberstufe“, Bern: Huber, 1998.

abgewandelter Form auch um klassische Unterhaltung, die auf der Folie der aufgezeigten Möglichkeiten einer individuellen Anpassung an den Benutzer neue Dimensionen des emotiven Erlebens erreichen kann.

Dass die Auswirkungen der Auseinandersetzung mit solchen virtuellen Konflikten in *Virtual Movies* und in der vielleicht einmal existierenden „*Cyber-Therapy*“ mit extremen affektiven und emotionalen Reaktionen verbunden sind, muss an dieser Stelle nicht weiter beschrieben werden. Es bleibt abzuwarten, ob sich das Medium *Virtual Reality*, ähnlich wie das Fernsehen, vom Wissensvermittler und Unterhalter zur Massendroge entwickeln wird.

Die Anfänge der Revolution realitätserzeugender Illusionen sind gemacht und die Zukunft wird zeigen, ob diese Revolution den Menschen seinen Träumen näher bringt oder einfach nur illusionär ist.

„Das Ergebnis all dessen ist, dass die Erscheinungen der Welt real sind, wenn sie als das Selbst erfahren werden, und illusionär, wenn sie als getrennt vom Selbst wahrgenommen werden.“¹²⁸

¹²⁸ R. Maharshi: „Grosse Meister Indiens“, <http://www.zitate-aphorismen.de>, Abruf am 2007-06-21.

11. Schlusswort

Die Untersuchungen und Ergebnisse der vorliegenden Arbeit zeigen, dass es Methoden und Techniken gibt, die Erwartungen des Zuschauers und damit auch seine Affekte und Emotionen gezielt zu lenken und zu beeinflussen. Es ist deutlich, dass nur ein genaues Verständnis der psychischen, physiologischen und soziologischen Prozesse des menschlichen Erkennens, Fühlens und Handelns eine Basis bieten, den Zuschauer durch exakte *Emotionsregie* intendierte Gefühle erfahren zu lassen. Dass dies immer im Kontext narrativer und dramaturgischer Strukturen geschehen muss, um auch der grundlegenden psychosozialen Funktion und Bedeutung von Geschichten gerecht zu werden, ist aufgezeigt. Klar ist, dass die ausgelösten Reaktionen immer nur in Verbindung der individuellen Dispositionen des Rezipienten zu betrachten sind, aber exakte Methoden der Modellbildung zur Analyse von subjektiven Bedürfnissen, Motivationen und Bewertungen durch den Zuschauer schwer zu realisieren sind. Dies kann in Form differenzierter Zielgruppen-Analyse geschehen und hat maßgebliche Bedeutung für den Erfolg von angebotenem audiovisuellem Text.

Der Vergleich des Mediums Film mit dem Medium der *Virtual Reality* zeigt, dass den spezifischen technischen und inhaltlichen Rahmenbedingungen Rechnung getragen werden muss und eine ganzheitliche Übertragung der bestehenden Erkenntnisse nicht ohne weitere Modellierungen möglich ist. Die Filmwissenschaft, welche noch lange nicht alle Bereiche und Phänomene des Filmerlebens erschlossen hat, kann also nur eine Schnittstelle und ein Einstiegspunkt sein, um Prognosen über Affekt- und Emotionslenkung im virtuellen Raum machen zu können. Dabei muss vor allem der Interaktivität des neuen Mediums Aufmerksamkeit geschenkt werden. Die Interaktivität hat immersive

und emotive Qualität und es zeigt sich, dass sie der Schlüssel zu affektgeladenen Erlebnissen innerhalb der virtuellen Anwendungen ist. „Je interaktiver ein Objekt ist, desto stärker kann es seinen Anwender emotionalisieren.“¹²⁹ Dass diese Interaktivität qualitativ und inhaltlich überzeugend und authentisch sein muss, ist evident, denn der Benutzer ist sich zwar der Fiktion bewusst, möchte ihr aber reale Bedeutung zuschreiben, sich mit Interesse und Neugier auf die emotionsgeladene, künstliche Welt einlassen. Diese Interaktivität impliziert Multilinearität und erfordert ein noch tiefergreifenderes und umfassenderes Verständnis der Prozesse der menschlichen Affekte und Emotionen sowie neue Ansätze und Entwicklungen hinsichtlich der narrativen und dramaturgischen Strukturen und Gesetzmäßigkeiten in *Virtual Reality*-Anwendungen.

Die empirische Forschung und der interdisziplinäre Austausch der verschiedenen Wissenschaften sind die Voraussetzung, um in Zukunft Aussagen und Annahmen zu verifizieren und zu erweitern.

Das Spiel mit möglichen Welten, Figuren, Situationen und Erlebnissen hat eine immense Kraft und Wirkung auf das menschliche Sein. Es bedarf der genauen Überprüfung, ob dabei der Zweck gleichzeitig auch immer die Mittel heiligt. So bleibt zu hoffen, dass die neuen Möglichkeiten nicht allein durch den Profit bestimmt werden und dass diejenigen, die die Macht haben, Welten zu erschaffen, diese Macht nicht missbrauchen, wie es schon so oft in der Geschichte der Menschheit geschehen ist.

¹²⁹ Andreas Schelske: „Computer als Beziehungskisten – Emotionen kraft interaktiver Systeme“, http://www.4communication.de/pdfs/Emotionware_020925.pdf, Abruf am 2007-03-17.

Literatur

- Brinckmann, Christiane N.: „Die Rolle der Empathie oder Furcht und Schrecken im Dokumentarfilm“ in Brütsch, M.; u. a. (Hrsg.): „Kinogefühle : Emotionalität und Film“, Marburg: Schüren, 2005.
- Campbell, Joseph: „Der Heros in tausend Gestalten“, Frankfurt am Main: Insel-Verlag, 2005.
- Dörner, Dietrich; Schaub, Harald: „Die Simulation von Gefühlen“ in Bente, G; Krämer, N.; Petersen, A., (Hrsg.): „Virtuelle Realitäten“, Göttingen: Hogrefe Verl. für Psychologie, 2002.
- Eder, Jens: „Noch einmal mit Gefühl“ in Sellmer, J.; Wulff, H. J., (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002.
- Eder, Jens: „Affektlenkung im Film“ in Grau, O.; Keil, A., (Hrsg.): „Mediale Emotionen : Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound“, Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag, 2005.
- Eder, Jens: „Die Wege der Gefühle“ in Brütsch, M.; u. a. (Hrsg.): „Kinogefühle : Emotionalität und Film“, Marburg: Schüren, 2005.
- Eder, Jens; Keil, A.: „Audiovisuelle Medien und emotionale Netzwerke“ in Grau, O.; Keil, A., (Hrsg.): „Mediale Emotionen : Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound“, Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag, 2005.
- Federman, Marc.: „What is the Meaning of the Medium is the Message?“, <http://individual.utoronto.ca/markfederman/MeaningTheMediumistheMessage.pdf>, Abruf am 2007-06-03.
- Freeman, David: „Creating emotion in games: The craft and art of emotioneering“, Indianapolis Ind: New Riders, 2005.
- Goethe, Johann Wolfgang: „Der Zauberlehrling“ in Schmidt, F. A.; Stoll, F., (Hrsg.): „Aus deutschem Herzen – Gedichtband“, 7. Auflage, Frankfurt am Main: Verlag Moritz Diesterweg, 1959.
- Grau, Oliver: „Immersion & Emotion“ in Grau, O.; Keil, A., (Hrsg.): „Mediale Emotionen : Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound“, Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag, 2005.
- Groner, R.; Weber, C.; Dubi, M.: „Kommunikation im Internet“ in Edel, M.: „Protokoll aus dem Seminar und Proseminar – Psychologie und Internet“, <http://visor.unibe.ch/WS00/Internet/protokolle/edel.pdf>, Abruf am 2006-04-08.
- Jung, Carl Gustav: „Die Archetypen und das kollektive Unbewußte“ Düsseldorf: Walter Verlag [u. a.] (Gesammelte Werke / C. G. Jung, Bd. 9, Halbbd. 1), 2002.

- Kraif, Ursula: „Duden - das große Fremdwörterbuch : Herkunft und Bedeutung der Fremdwörter“, 4. aktualisierte Auflage, Mannheim: Dudenverlag, 2007.
- Lazarus, Richard S.; Averill, J. R.; Opton, E. M.; „Towards a Cognitive Theory of Emotion“ in Arnold, M. B. (Hrsg.): „Feelings and Emotions: The Loyola Symposium“, New York, 1970.
- Leuner, Hanscarl; Kottje-Birnbacher, Leonore: „Lehrbuch der katathym-imaginativen Psychotherapie : Grundstufe ; Mittelstufe ; Oberstufe“, Bern: Huber, 1998.
- Maharshi, R.: „Grosse Meister Indiens“, <http://www.zitate-aphorismen.de>, Abruf am 2007-06-21.
- McKee, Robert: „Story : Die Prinzipien des Drehbuchschreibens“, 3. Aufl. Berlin: Alexander-Verl., 2004.
- McLuhan, Marshall: „Understanding Media: The Extensions of Man“, New York: McGraw Hill, 1964.
- Mellman, Katja: „E-Motion – Was bewegt uns an den Medien?“, *parapluie*, <http://parapluie.de/archiv/cyberkultur/emotion/>, Abruf am 2007-03-23.
- Neumann, Erich: „Ursprungsgeschichte des Bewusstseins“, Düsseldorf: Walter Verlag, 2004.
- Ohler, Peter; Nieding, Gerhild: „Kognitive Filmpsychologie zwischen 1990 und 2000“ in Sellmer, J.; Wulff, H. J., (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002.
- Phillips, H.: „Empathy may not be uniquely human quality“, *New Scientist*, <http://www.newscientist.com/article/dn4901-empathy-may-not-be-uniquely-human-quality.html>, Abruf am 2007-06-08.
- Renner, Karl N.: „Handlung und Erlebnis“ in Sellmer, J.; Wulff, H. J. (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002.
- Schelske, Andreas: „Computer als Beziehungskisten – Emotionen kraft interaktiver Systeme“, http://www.4communication.de/pdfs/Emotionware_020925.pdf, Abruf am 2007-03-17.
- Solomon, Robert C.: „Gefühle und der Sinn des Lebens“, Frankfurt: Zweitausendeins, 2001.
- Tröhler, Magrit; Hediger Vinzenz: „Ohne Gefühl ist das Auge der Vernunft blind“ in Brütsch, M.; u. a. (Hrsg.): „Kinogefühle : Emotionalität und Film“, Marburg: Schüren, 2005.
- Voss, Christiane.: „Narrative Emotionen“, Berlin: de Gruyter, 2004.
- Walch, Gerhard M.: „Die »Ursprungsgeschichte des Bewusstseins« von Erich Neumann“, *opus magnum*, <http://www.opus-magnum.de/walch/stadien/>, Abruf am 2006-09-30.
- Weinert, F. E.: „Vorwort zur deutschsprachigen Ausgabe“ in Cszikszentmihalyi, M; Isabella, S., (Hrsg.): „Die außergewöhnliche Erfahrung im Alltag. Die Psychologie des flow-Erlebnisses“, Stuttgart: Klett-Cotta, 1991.

- Willim, Bernd: „Designer im Bereich Animation und Cyberspace“, Berlin: DREI-R-VERLAG, 1992.
- Willim, Bernd: „Studienführer der THE GERMAN FILM SCHOOL for digital production“, Elstal, 2006
- Willim, Bernd: „Forschungsprojekte CYBERLINE Research Institute“, <http://www.cyberline-research.com/>, Abruf am 2007-6-17.
- Willim, Bernd: „Grundlagen für das Design von virtuellen Welten“, Vorlesungsskript, THE GERMAN FILM SCHOOL, Elstal, 2006.
- Wright, Will: „Foreword“, in Freeman, D.: „Creating emotion in games: The craft and art of emotioneering“ Indianapolis Ind: New Riders, 2005.
- Wulff, Hans J.: „Das empathische Feld“ in Sellmer, J.; Wulff, H. J., (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002.
- Wulff, Hans J.: „Moral und Empathie im Kino“ in Brütsch, M.; u. a. (Hrsg.): „Kinogefühle : Emotionalität und Film“, Marburg: Schüren, 2005.
- Wuss, Peter: „Das Leben ist schön“ in Sellmer, J.; Wulff, H. J., (Hrsg.): „Film und Psychologie - nach der kognitiven Phase?“, Marburg: Schüren, 2002.
- Wuss, Peter: „Konflikt und Emotion im Filmerleben“ in Brütsch, M.; u. a. (Hrsg.): „Kinogefühle : Emotionalität und Film“, Marburg: Schüren, 2005.

Sachregister

- action readiness 28, 80, 82
Adaptionsverhalten 23, 29, 36, 50, 89
Adaptionszwänge 28, 89
affective mimicry 44
Affekt 10, 14, 53, 54, 61, 65, 67, 69, 76, 82, 89, 96, 100, 101
Affektentwicklung 38
affektgeladene Rezeption 49
affektive Basisprozesse 43, 85
affektive Empathie 44
affektive Phänomene 15, 17, 61
affektive Reaktionen 8, 37, 38, 39, 42, 49, 53
Affektives Netzwerkmodell 42
Affektlenkung 2, 9, 39, 65, 79, 80, 91
Affektstruktur 67
Affektübertragung 41
Alltagssituation 36, 55, 88
Ambivalenzen 56
Angebotsstruktur 67
Angriff 27, 82, 83
Angst 1, 5, 6, 26, 60, 62, 84, 97
Antipathie 13, 49, 56, 59, 88
Antizipationen 24, 35, 48, 49, 82
 wecken von 62
Apperzeptionsvorgänge 75
appraisal 28, 36, 41, 64, 80
appraisal theory of emotion 82
appraisal-Funktion 63
appraisal-style 64
Ärger 55, 61, 77
Arousal 28, 35, 50, 86, 95
Artefaktebenen 60
Artefaktemotionen 47
Atmung 26, 44, 90
Auflösungsgrad 25, 27, 95
Ausdrucksverhalten 16, 20, 21, 55, 82
Auslöser 37
Authentizität 87
Avatar 78, 85, 90
Bedürfnisse 12, 20, 24, 25, 28, 41, 94, 95, 96, 100
Befriedigung 25, 35, 46, 49, 50, 54, 92
Begehren 41, 60, 61, 62, 88
Behavioristen 12
Bewertung 28, 29, 36, 37, 60, 61, 63, 64, 88, 100
 der Figur 59, 60
 einer Situation 23, 28
 moralische 41, 61
Bewertungsprozesse 41
Bewusstheit 16
Bewusstmachung 90, 97, 98
Bewusstseinsentwicklung 4, 6
Blickstrukturen 31, 90
Brückenhypothesen 37, 40, 93
Cinema-Therapy 98
Cognitive Film Theory 38
Computerprogramme 19
Computerspiele 9, 72, 79, 80, 92
Continuity-System 34
Virtual Movies 69, 94, 99
Cyberline 91
Cyberspace 3, 78, 92
Cyberspace-Designer 74
Dämonen 97
Darbietungsform 39
Darstellungsform 66

Darstellungsweise 65
 Datenverarbeitung 73
 Dekodierung 84
 Demographie 10
 Denken 19, 25, 38, 74
 Denkprozesse 41
 Dialoge 65
 Dimensionen
 affektiver Phänomene 42
 des emotiven Erlebens 99
 Diskrepanzen 36, 50, 86
 Dispositionen
 biologische 88
 genetische 60
 individuelle 41, 100
 kulturelle, soziologische 17
 psychische 98
 Distanzierung 49
 Möglichkeit der 77
 Distanzierungskräfte 8
 diversive Exploration 82
 Drachen 97
 Dramaturgie 7, 13, 14, 34, 39, 47,
 50, 66, 80
 Effizienzsignale 25, 26, 27, 51, 83,
 89, 95
 Eifersucht 13
 Einstellungsgrößen 34, 66
 Ekel 77
 Emotion 10, 15, 53, 54, 63, 64, 66,
 67, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 80, 85,
 87, 89, 94, 96, 101
 Analyse der 14
 der Figuren 4, 53
 der Mitmenschen 54
 der Protagonisten 54
 etymologisch 15
 modellieren 96
 narrative 13
 Qualität der 77
 Verlauf der 17
 zukunftsgerichtete 60
 zwischenmenschliche 71
 emotion machine 79
 emotional management 64, 92
 emotionale Inszenierung 78, 90
 emotionale Muster 63
 emotionales Ausklinken 85
 Emotioneering 80
 Emotionshöhepunkte 38
 Emotionslenkung 39, 49, 63, 64, 79,
 80, 81, 93, 100
 in Computerspielen 79
 Emotionspsychologie 50
 Emotionsregie 65, 80, 100
 Emotionsstrategien 64, 92
 Emotionsstrukturen 17
 Emotionswirkungen 6, 74
 Empathie 36, 44, 48, 53, 54, 56, 58,
 61, 80, 87
 erzeugen 8
 Empathiebereitschaft 57
 Empathiebildung 38, 44, 55, 59
 Empathiefähigkeit 54
 empathische Affekte 66
 empathische Strategien 58
 empathische Zentren 58
 empathischer Fokus 58
 empathischer Reaktionen 87
 Empathisieren 56, 57, 62, 88
 Empfindung 12, 15, 16, 38, 85
 Enkodieren 19, 32, 35
 Entscheidungsfindung 22
 Erfahrung 4, 19, 23, 34, 46, 70, 71,
 74, 80, 84, 89, 95, 97, 98
 erinnern 19
 Erkennen 5, 18, 19, 98, 100
 Erkenntnisapparat 18, 31, 45, 52
 Erlebnisqualität 8
 Erregungsniveau 26, 28, 35, 37, 89
 Erregungspotential 46
 Erwartungen 27, 28, 34, 35, 36, 48,
 49, 50, 62, 64, 66, 70, 72, 82, 84,
 90, 91, 92, 95, 100

bilden von 19
 wecken von 62
 Erwartungshaltungen 36, 46
 Erwartungsmuster 35, 36
 Erzählstruktur 51, 52
 Erzählweise 39
 Euphorie 15
 Evolution 3, 71
 facial feedback 44
 Farbgebung 34
 Fetischcharakter 30
 Figur 1, 4, 6, 31, 34, 36, 38, 41, 48,
 54, 65, 80, 81, 87, 88, 89, 90, 93,
 94, 101
 Figurenbeziehungen 98
 Figurenkonstellation 33, 54, 87
 Figurenmodell 54
 Fiktion 1, 17, 48, 52, 62, 101
 Fiktionsemotionen 48
 Filme
 episodal unterbrochene 58
 homogen strukturierte 58
 konflikthaft dramatisierte 58
 multiempathische 58
 seriell strukturierte 58
 Filmleben 29, 36, 41, 48, 55
 Filmgeschehen 57
 filmische Form 34, 65
 Filmkommunikation 31, 39
 Filmkomposition 42
 Filmpsychologie 2, 32, 35, 38, 54
 Filmrezeption 30, 31, 36, 39, 43, 47,
 54, 81, 88
 Filmstruktur 33, 37, 39, 40, 58
 Filmwahrnehmung 30
 Filmwirkung 31
 Filmwissenschaft 29, 30, 40, 100
 Flow 45, 86
 Flucht 26, 27, 28, 82
 formale Objekte 17, 38
 Formsprache 9, 91
 Freude 61, 77
 Frustration 46
 Frustrationsgrenze 86
 Funktionslust 45, 46, 49, 86
 Furcht 15, 55, 77
 Fürsorge 80
 Gefühl 15
 erlernen 5
 Gefühle 54, 55, 56, 58, 61, 64, 65,
 95, 96, 97, 98, 100
 Gefühlstheoretiker 11
 Gegenentwürfe 6
 Gehirn 22, 44, 45
 Genesis 83
 Genre 31, 38, 49
 Definition des 92
 Mega-Genre 63
 Subgenres 63
 Supra-Genre 63
 und Emotionslenkung 63
 Geschichten 1, 2, 3, 4, 5, 8, 14, 62,
 69, 74, 79, 96, 100
 Gesellschaft 70, 71
 Gesellschaftsstrukturen 7
 Gestik 20, 65
 Glück 55
 Grundemotionen 21
 Grunderwartungen 64
 Handeln 18
 Handlung 23, 38, 65, 71, 77, 80, 86,
 87, 89, 94
 der Figuren 61
 Handlungsbewusstsein 93
 Handlungsimpulse 23
 Handlungskompetenz 97
 Handlungsmächtigkeit 27, 28, 53,
 80, 82, 86, 89, 95
 Handlungsregulation 21, 22, 23, 24,
 28, 29, 81, 82, 84, 89, 94
 Handlungssteuerung 19
 Handlungsverlauf 35
 Harmoniezustand 52
 hedonistischen Besetzungen 61

Heldenreise 4, 62, 96, 98
 Herzfrequenz 25, 44
 Herzrasen 22
 Hinweisreize 55, 66, 84, 91, Siehe
 cues
 Horror-Film 48
 IDEAL 50
 Identifikation 41, 53, 78
 des Spielers 80
 Identitäten 75
 Ideologien 65
 Illusionen 6, 8, 9, 72, 76, 77, 99
 Qualität der 77
 Illusionsräume 7
 imaginative Nähe 59
 imaginativen Mitvollzug 41, 48
 imaginativer Identifikation 61
 Immersion 8, 75, 76, 85, 88
 Körperimmersion 76
 Immersionqualität 87
 Immersive Virtual Adventures 68
 Impulse 49
 IMVU 73
 Individuum 12
 Ineffizienzsignale 25, 26, 27, 51, 83,
 89, 95
 Informationsaufnahme 32
 Informationsverarbeitung 18, 19, 29,
 31, 32, 33, 37, 82
 innere Milieu 25
 Innovation 70, 71
 Instinkt Siehe Trieb
 institutionellen
 Rahmenbedingungen 67
 Intensität 16, 42
 intentionale Beziehungen 17
 intentionale Orientierungen 56, 88
 Intentionalität 16
 Interaktion 75, 77, 96
 Interaktivität 77, 81, 100, 101
 echtzeitfähige 76
 Interesse 17, 30, 48, 49, 72, 101
 Internet 69, 72, 74, 94
 Involvierung 85
 des Benutzers 77
 des Zuschauers 53
 Kamerafahrten 34, 66
 Katathym-imaginative
 Psychotherapie 98
 Kino 30, 53, 55, 66, 77
 Kognition 18, 19
 Kognitionspsychologie 28
 kognitive Instanzen 19, 48, 83
 kognitive Schemata 84
 kognitive Systeme 18, 19, 32, 35, 95
 Kognitivisten 11, 12
 kollidierendes Handeln 52
 Kommunikation 14, 20, 32, 44, 69,
 72, 73, 94, 96
 Emotionalität der 78
 mediale 67
 Medium der 6
 Kommunikationsstruktur 73, 93, 94
 Kommunikationswissenschaften 38
 kommunikative Rahmung 66
 Konflikt 22, 36, 41, 49, 50, 51, 52,
 53, 62, 86, 89, 97, 98, 99
 -begriff 50
 -bewältigung 97
 dramatischer 58
 -ebenen 51
 -feld 53, 86
 moralischer 57
 -situation 51, 53
 -verhältnisse 38
 Konfrontation 36, 77
 Konterempathie 53, 56, 58
 -bildung 56, 59, 62
 Konterperspektiven 56
 Kontrast 38, 49
 Kontrolle 24, 29, 42
 Konzentration 27, 85
 körperliche Reaktion 20, 41, 44
 Kreationen 75

Kreativität 79, 80
 Kultur 6, 44, 71
 Kunst 1, 3, 6, 7, 49, 73
 Bedeutung der 5
 darstellende 6
 künstliche Bewohner 86
 künstliche Intelligenz 18, 93, 96
 künstliche Persönlichkeiten 78
 künstliche Welt 101
 künstlichen Rollen 78
 künstlichen Seelen 94
 Kunstrezeption 8, 13, 29, 37, 69
 Kurzzeitspeicher 33
 Langeweile 46
 Langzeitgedächtnis 19
 Langzeitwirkungen 74
 Latenzphase 64
 Leidenschaft Siehe Affekt
 Leidenschaften 12
 Lenkung
 affektiver Reaktionen 2, 31, 89
 der Perzeption 91
 der Zuschauerfühle 8
 des Benutzers 86, 93
 Lernen 38
 libidinöse Beziehung 61
 Liebe 17, 77
 Lust 17, 45, 61
 -empfinden 46
 Macht 7, 61, 73, 101
 Magie 1, 75, 97
 Manipulation 25, 26, 27, 28, 83
 Manipulationsfähigkeit 24
 Märchen 74, Siehe Mythen
 Massenkommunikationsprozess 32
 Medialität 7
 Medienerfahrung 34, 85
 Medienwissenschaften 10, 38
 Meinungen 19, 97
 Menschheitswissen 4
 Mensch-Maschine-Kommunikation
 76
 mentale Repräsentation 19, 33, 56
 Messmethoden 41
 Meta-Emotion 48
 Mimik 20, 65
 Mise-en-Scène 66
 Mitleid 17, 61
 Modellbildung 39, 100
 Montage 34, 47
 Moral 61, 62
 kollektive 61
 moralische Entwicklung 62
 moralische Implikationen 62
 moralische Interaktionen 57
 moralische Urteile 62
 moralische Werte 69
 moralischen Bewertung 57
 Motion Rides 68
 Motivation 18, 19, 23, 38, 41, 86, 94,
 100
 des Spielers 80
 motivationale Prozesse 42
 motivationaler Faktor 17
 Motivationsfaktor 86
 Motivationspsychologie 45
 motor mimicry 44
 motorische Handlung 44
 motorische Steuerung 19
 Multilinearität 80, 81, 91, 101
 Multimodalität 76
 Musik 34, 66
 Mythen 1, 3, 4, 98
 Nachahmungseffekte 44
 Narration 9, 31, 38, 47, 51, 66, 69,
 80, 91
 narrative Makrostruktur 52
 narrative Mikrostruktur 52
 narrative Strukturen 34, 35
 Neid 13, 17
 Nervenstimulation 77, 85
 Neugierde 17
 Neurologie 38

simulativer imaginativer Mittvollzug
 82
 simulativ-imaginiertes Szenario 54
 Sinnbilder 31
 Sinneszellen 75
 Situation 19, 65
 des Filmkonsums 36
 Situationsmodell 33, 34, 41, 56, 83,
 84
 somatische Empathie 44
 somatische Marker 22, 82
 Sozialstrukturen 73
 soziokulturelle Veränderungen 70
 Spannung 17, 45, 46, 49, 53, 86, 90
 Spannungsbögen 46
 Spannungsverhältnis 29
 Speichern 19
 Spezialeffekte 47, 66
 spezifische Exploration 82
 Spiegelneuronen 44
 spontane Zuneigung 60
 Sprache 38
 Star-Images 60
 Stimmung 15, 16, 38, 66, 85
 Stimulus 64
 Stimulusfaktoren 33
 Stimulusinformation 76, 82
 Stimulusmaterial 13, 32, 34, 47, 65,
 77, 79
 Stolz 55
 Störung 50
 Struktur 38, 45
 des Textes 60
 Strukturen 34
 biographische 89
 des Genres 63
 dramatische 57
 dramaturgische 81, 91, 100
 dramturgische 101
 emotionale 17
 kategoriale, assoziative 66
 narrative 34, 101
 Strukturformen 30
 Strukturwechsel 72
 subgoals 52
 Subjektivierung 58
 subjektve Haltung 48
 symbolischen Mechanismen 31
 Sympathie 15, 36, 48, 56, 59, 60, 61,
 65, 87, 88
 -bildung 49, 60, 62
 sympathisch 47
 Tangible Interfaces 77, 85
 Thought Theories of Emotion 41
 Ton 34, 66
 topische Regression 30
 transpersonal 1, 3, 61
 Trauer 17, 55, 61, 77
 Traum 1, 31, 98
 Trieb 15
 -leben 41
 Überforderung 46
 überindividuell 61
 Überraschung 17
 Umwandlung 28
 Umwelt 19, 20, 23, 24, 25, 27, 28,
 29, 83, 89, 94, 95
 -ereignisse 24
 Unlust 17, 22, 61, 86
 Unsicherheit 51
 unsympathisch 47
 Unterdrückung 21, 57
 Unterdrückungsfunktion 49, 85
 Unterdrückungsreaktionen 49
 Unterhaltung 9, 69, 72, 94, 99
 updating 34
 Valenz 16, 42
 Verachtung 77
 Verhalten 7, 21, 23, 25, 48, 57, 63,
 94, 95, 96
 zielgerichtetes 24
 Verhaltensänderung 25, 27
 Verhaltensapakte 94
 Verhaltensmuster 12

Verhaltenspsychologie 38
 Verhaltenstendenzen 23
 Verhaltensweisen 24, 59, 94
 Virtual Entertainment 3, 67, 72, 73,
 79, 81, 82, 84, 93, 94
 Virtual Humans 91
 Virtual Intelligence 91
 Virtual Reality 3, 67, 69, 71, 73, 74,
 75, 76, 77, 81, 84, 86, 93, 98, 99,
 100
 -Anwendungen 77, 79
 -Umgebungen 83, 89
 Virtuelle Konfliktfelder 86
 virtuelle Kultur 69
 virtuelle Räume 85
 virtuelle Realität 79, 97
 virtueller Kommunikationsraum 90
 Wahrnehmen 18, 19, 25
 Wahrnehmung 14, 38
 affektive Einfärbung der 16
 Wahrnehmungsbedingungen 30
 Wahrnehmungspsychologie 93
 Weltwissen 19
 Wendepunkte 66
 Werte 60, 69, 70
 Wertvorstellungen 58
 Widerspruch 50
 Wille 7, 12, 80, 88
 Wissen 23, 34, 35, 64, 74, 84, 95
 Abruf von 25
 Wissenschaft 6
 Wünsche 6, 7, 12, 19, 51, 60, 69, 70,
 72, 78, 88
 affektiv aufgeladene 60
 des Zuschauers 62
 kollektive 60
 Zensur 67
 zentraler Prozessor 33
 Zentroversionstendenz 4
 Zerstörung 27
 Zielgruppen 9, 79, 84
 Zukunft 71, 93
 Zuschauergruppen 39
 Ψ-Theorie 23, 82, 94

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre an Eides statt, dass ich die vorliegende Diplomarbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benutzt und die den benutzen Quellen wörtlich oder inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe.

Berlin, den 20.7.2007

Sven Heck

