

MEDIENPSYCHOLOGIE Mörder, Drogendealer, Mafiabosse: Zwielfichtige, aber sympathische Hauptfiguren in TV-Serien haben Konjunktur. Was fasziniert uns an den Schurken?

Der nette Killer von nebenan

VON INES VOGEL UND ULI GLEICH



Blut prägt das Leben von Dexter Morgan (gespielt von Michael C. Hall) – als Forensiker und als Serienmörder, der Blutproben seiner Opfer sammelt.

Was haben »Polizeiruf 110«, »James Bond« und »Star Wars« gemeinsam? Sie alle erzählen Geschichten, die nach einem einfachen Prinzip funktionieren: hier die Helden, die auf der Seite des Gesetzes für Gerechtigkeit kämpfen. Dort die Bösen, denen sie das Handwerk legen wollen – am Ende meist mit Erfolg. Weit weniger einfach ist das allerdings bei vielen neueren, sehr populären Serien wie »Die Sopranos«, »Breaking Bad« oder »Dexter«. Darin gibt es keinen eindeutigen Unterschied mehr zwischen Gut und Böse. Ihre »Helden« wie Tony Soprano, Walter White und Dexter Morgan stehen selbst weit außerhalb des Gesetzes: Sie sind Mafiabosse, Drogendealer oder Serienmörder (siehe »Gute Helden, böse Helden«, S. 26).

Der große Erfolg von Geschichten, in denen diese so genannten »moralisch ambivalenten Charaktere« die Hauptrolle spielen, zeigt, dass Zuschauer solche Figuren offensichtlich ebenso attraktiv und unterhaltsam finden wie althergebrachte, moralisch integre Protagonisten. Warum ist das so? Und welche Wirkung hat es auf Zuschauer, wenn sie mit einem Bösewicht mitfiebern?

Seit den 1980er Jahren beschäftigen sich Medienforscher allgemein mit der Frage, wie Unterhaltung funktioniert. Damals entwickelte der US-amerikanische Medienpsychologe Dolf Zillmann die einflussreiche »Theorie der Stimmungsregulation« (»Mood Management«-Theorie), die besagt, dass Zuschauer mit der Wahl von TV-Sendungen ihre aktuelle Gefühlslage verbessern wollen. Gemeinsam mit seinen Kollegen von

der University of Indiana stellte er eine Reihe von Experimenten vor, die alle nach ähnlichem Muster abliefen: Entweder langweilten die Forscher ihre Probanden, indem sie ihnen eine besonders monotone Aufgabe stellten, oder sie versetzten sie durch einen Leistungstest in Stress. Anschließend hatten die Teilnehmer Gelegenheit, unterschiedliche TV-Programme anzusehen.

Gelangweilte Personen wählten häufiger anregende Medieninhalte, gestresste Probanden dagegen sahen sich eher beruhigende oder ablenkende Programme an. Daraus schlossen Zillmann und seine Kollegen, dass Zuschauer das Fernsehen nutzen, um angenehme Emotionen wie Freude, Entspannung und Vergnügen herbeizuführen und sich von unangenehmen Empfindungen wie Langeweile oder Angst abzulenken.

Spaß und Genuss empfinden die Zuschauer nach Ansicht von Zillmann insbesondere dann, wenn es für die »Guten« ein Happy End gibt und für die »Bösen« schlecht ausgeht. Bereits 1996 beschrieb er diesen Prozess ausführlich. Seiner »Theorie affektiver Dispositionen« zufolge bauen die Zuschauer positive oder negative Beziehungen zu den Protagonisten auf, während sie die Story verfolgen. Sie beobachten die Figuren und entwickeln beispielsweise Sympathie für jene, die moralisch korrekt handeln, verurteilen aber Charaktere, die sich schlecht benehmen. Sie fiebern mit den Helden mit und hoffen, dass es für sie glücklich ausgeht. Spannung entsteht, indem es zwischendurch immer wieder so aussieht, als könnten die Bösen gewinnen. Positive oder negative Emotionen entstehen also je nachdem, welche guten oder schlechten Dinge den Protagonisten im Verlauf der Geschichte widerfahren.

Zillmann und andere haben diese beiden Theorien in etlichen Studien überprüft und bestätigt. Sie erklären schlüssig, weshalb viele Blockbuster und Serien mit einer konventionellen Erzählweise – Gut kämpft gegen Böse, am Ende siegt das Gute – so erfolgreich sind. Die Zuschauer möchten demnach vor allem angenehme Emotionen empfinden wie Amusement, Entspannung und Nervenkitzel. Für das Unterhaltungserleben ist es zentral, dass sie eine positive Beziehung zur Hauptfigur entwickeln. Denn mit einem Helden, der einem egal ist, fiebert man nicht mit.

Achterbahnfahrt der Gefühle

Wie aber ist das bei Filmen und Serien mit Protagonisten, die sich nicht eindeutig als »gut« oder »böse« kategorisieren lassen und die mit ihrem Verhalten moralische Grenzen verletzen? TV-Serien und Filme, die mit konventionellen Erzählweisen brechen, sind seit Ende der 1990er Jahre immer häufiger zu sehen. Die Hauptfiguren in »Breaking Bad« oder »Dexter« sind eben nicht anständig und liebenswürdig. Stattdessen fordern sie die Zuschauer mit ihren Gesetzesbrüchen und Lügen emotional heraus und schicken sie damit auf eine Achterbahnfahrt der Gefühle.

Auf einen Blick: **Nachdenken statt konsumieren**

1 In vielen erfolgreichen TV-Serien spielen so genannte »moralisch ambivalente Charaktere«, die ethische Normen verletzen und Gesetze brechen, die Hauptrolle.

2 Die Zuschauer finden solche komplexen Geschichten oft genauso fesselnd wie Erzählungen mit klassischen Helden. Sie identifizieren sich beispielsweise mit den »Schurken«, die auch lebenswerte Eigenschaften aufweisen, und versuchen deren Taten zu rechtfertigen.

3 Das Nachdenken darüber, wie man sich selbst in solchen Situationen verhalten würde und welche Handlungen noch als moralisch legitim gelten können, empfinden viele Zuschauer offenbar als angenehm oder anregend.

Wenn Traurigsein glücklich macht

Traditionell gelten spaßige, spannende oder actionlastige Filme und Serien als Unterhaltungsklassiker. Erst seit Anfang der 1990er Jahre beschäftigen sich Medienwissenschaftler mit dem Phänomen, dass auch Dramen und Tragödien beim Publikum äußerst beliebt sind, obwohl diese Trauer, Mitleid oder Furcht auslösen – etwa »Titanic« oder »Schindlers Liste«. Die Kommunikationswissenschaftlerin Mary Beth Oliver von der Pennsylvania State University prägte dafür den Begriff »Sad-Film-Paradoxon«. Was aber reizt Zuschauer daran, in die Verzweiflung anderer einzutauken und vor dem Bildschirm oder der Leinwand zu Tränen gerührt zu werden?

Nach einer Sichtweise erlauben es solche Kunstwerke, sich gewissermaßen stellvertretend mit Tod und Vergänglichkeit auseinanderzusetzen, ohne tatsächlich von einem Verlust betroffen zu sein. Eine andere Möglichkeit ist, dass die eigenen Probleme weniger schlimm erscheinen, wenn man sie mit dem tragischen Schicksal mancher Charaktere auf der Leinwand vergleicht.

Heute gehen Forscher zunehmend davon aus, dass Gefühle nicht nur eindimensional sind: Es können auch mehrere Emotionen gleichzeitig entstehen, zum Beispiel die Trauer über den Tod des Protagonisten und das Glücksempfinden darüber, wie stark die Liebe zwi-

schen zwei Menschen sein kann. Eine »Metaebene« von Gefühlen ist ebenfalls denkbar, nach der Emotionen selbst noch einmal bewertet und interpretiert werden (»Es ist ein schönes Gefühl, traurig zu sein«). Und schließlich vertreten immer mehr Wissenschaftler die Ansicht, dass Menschen beim Fernsehen oder im Kino bedeutsame Erfahrungen machen möchten, in denen es nicht nur um oberflächliches Glück, sondern auch um Themen wie Gerechtigkeit, Mut oder Weisheit geht.

Gleich, U., Vogel, I.: Sad-Film-Paradoxon. In: Krämer, N. C. et al. (Hg.): Medienpsychologie. Schlüsselbegriffe und Konzepte. Kohlhammer, Stuttgart, 2. Auflage 2016

»Dexter« ist dafür ein Paradebeispiel. Die Serie handelt von dem Serienmörder und Soziopathen Dexter Morgan, der als Spezialist für Blutspurenanalysen bei der Polizei von Miami arbeitet. Seinen eigenen unstillbaren Drang, Menschen zu töten, lebt Dexter aus, indem er Selbstjustiz an Personen verübt, die es scheinbar »verdient« haben zu sterben. Gemäß einem von seinem Adoptivvater entwickelten Verhaltenskodex tötet er nur Mörder und Vergewaltiger, die bislang unentdeckt geblieben oder von der Justiz aus Mangel an Beweisen nicht belangt werden konnten. Die Fernsehkritikerin Nina Rehfeld schrieb in der »FAZ«: »Schön ist das nicht, wie dieser Mann die Bösewichte richtet, die er schnappt: Dexter (...) betäubt sie, wickelt sie in Folie und befördert sie ins Jenseits.« Man könne gefahrlos behaupten, so Rehfeld weiter, dass es sich dabei um die verstörendste Figurenkonstellation im amerikanischen Serienfernsehen handle. Und dennoch erfreut sich »Dexter« wie auch andere Serien mit moralisch fragwürdigen Hauptakteuren extremer Beliebtheit.

Daniela Schlütz und ihre Kollegen von der Hochschule für Musik, Theater und Medien in Hannover wollten wissen, wie Zuschauer diese ambivalente Figur beurteilen und welche Beziehung sie zu ihr entwickeln. Dazu analysierten sie die Einträge in zehn deutschen und sieben amerikanischen Blogs und Diskussionsforen zur Serie. Kann man für einen Massenmörder überhaupt positive Gefühle hegen? Die Antwort lautet eindeutig Ja. Die Fans finden Dexter sympathisch bis liebenswert, was sich in Aussagen widerspiegelt wie: »Er

ist der sympathische Serienkiller von nebenan.« Sie fielen mit ihm mit und hoffen, dass er nicht erwischt wird. Zugleich sind ihre Gefühle zwiespältig, viele fühlen sich schuldig, einen Mörder so anziehend zu finden. »Dann wird einem doch wieder bewusst, dass ja eigentlich er der Böse ist«, schrieb ein Fan.

Diese Äußerungen sind ein gutes Beispiel für die gemischten Emotionen, die die Zuschauer empfinden: einerseits Sympathie für Dexter und andererseits ein schlechtes Gewissen darüber, dass sie einem Serienmörder solch positive Gefühle entgegenbringen. Dennoch scheinen gerade diese »mixed emotions« einen großen Anteil am Unterhaltungswert für die Zuschauer zu haben. Die amerikanische Medienforscherin Maja Krakowiak von der University of Colorado machte dazu



UNSERE EXPERTEN

Ines Vogel ist promovierte Psychologin und Geschäftsführerin des Medienzentrums der Universität

Koblenz-Landau in Landau. *Uli Gleich* ist promovierter Medienpädagoge und wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Kommunikationspsychologie und Medienpädagogik (IKM) der Universität. Ihre Lieblings-Antihelden sind Omar Little aus »The Wire« und Gemma Teller Morrow aus »Sons of Anarchy« (I. Vogel) sowie Walter White aus »Breaking Bad« (U. Gleich).

Gute Helden, böse Helden

Ausgewählte Serien, in denen moralisch ambivalente Charaktere die Hauptrolle spielen:

Breaking Bad

Als der biedere Chemielehrer Walter White an Krebs erkrankt, bringen seine Behandlungskosten die Familie in finanzielle Nöte. Er beginnt, die Droge Crystal Meth herzustellen und damit zu dealen. Dadurch rutscht er immer weiter in die Kriminalität ab.

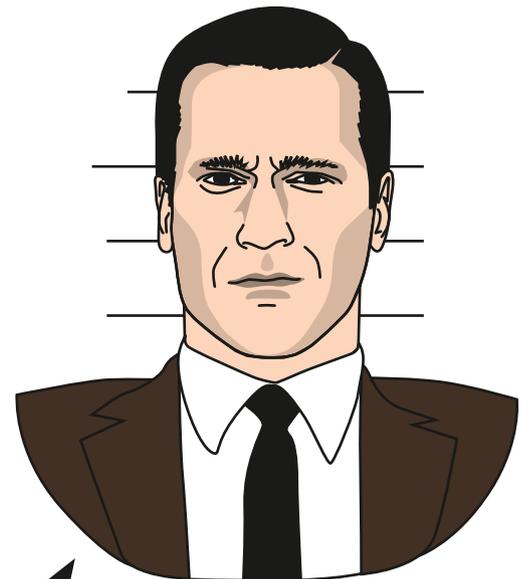
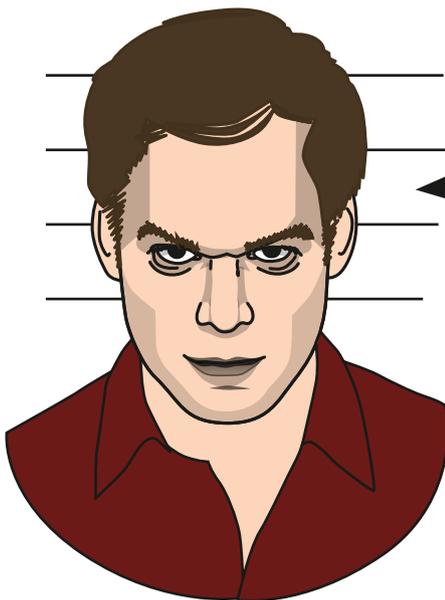


Die Sopranos

Viele Serien handeln von Familienstreitigkeiten und Beziehungskisten. Was die Sopranos einzigartig macht, ist der Beruf der Protagonisten: Sie gehören der italienisch-amerikanischen Mafia an.

Dexter

Dass Forensiker dank ihres Fachwissens die besten Serienkiller abgeben, beweist Morgan Dexter. Seine Opfer sind Menschen, die er für schwere Straftäter hält, die aber nicht (oder noch nicht) von der Justiz belangt wurden.



Morgen hör ich auf

Die Geschäfte laufen schlecht für den Druckereibesitzer Jochen Lehmann. Die Lösung: Er lässt seine unrentablen Druckmaschinen Falschgeld ausspucken – und macht damit Kriminelle auf sich aufmerksam.

Mad Men

Die Mitarbeiter einer Werbeagentur im New York der 1960er Jahre rauchen, trinken Whiskey und reißen sexistische Sprüche. Historisch akkurat, doch heute wären die Protagonisten schlechte Vorbilder – gerade das macht sie offenbar für ein großes Publikum interessant.

ein Experiment mit 313 Personen, die durchschnittlich 20 Jahre alt waren. Die Probanden lasen eine Kriminalgeschichte, in der ein Detektiv entweder als tugendhaft, als niederträchtig oder als moralisch ambivalent dargestellt wurde. In einer Version der Story rettete er einem Verdächtigen das Leben, in einer anderen ließ er ihn sterben, und in einer dritten Variante rettet er ihn zwar, leistete sich dafür jedoch im Job allerlei Verfehlungen.

Wie sich herausstellte, mochten die Teilnehmer die moralisch einwandfreie Figur am meisten und hatten auch die größte Freude beim Lesen dieser Version. Aber: Die moralisch ambivalente Figur war für die Leser ebenfalls unterhaltsam, wenn auch aus anderen Gründen. Sie beurteilten den Charakter als realistischer, fanden ihn spannend und anregend.

Zwei Formen der Unterhaltung

Diese und weitere Studien zeigen, dass es bei Serien und Filmen offensichtlich zwei Formen des Unterhaltungserlebens gibt, denen unterschiedliche Prozesse zu Grunde liegen. Bei einer konventionellen Erzählstruktur mit klaren moralischen Gegensätzen – Gut und Böse – fällen wir schnell ein Urteil darüber, ob uns das Gesehene gefällt oder nicht. Falls ja, fühlen wir uns unterhalten und empfinden vor allem positive Emotionen. Werden wir dagegen mit einem moralischen Dilemma konfrontiert, brauchen wir für unsere Bewertung deutlich länger. Diese Geschichten erleben wir vor allem deshalb als unterhaltsam, weil sie uns gedanklich herausfordern, zum Grübeln bringen und wir sie als bedeutsam erleben, kurz gesagt: weil sie uns intellektuell anregen.

Die Medienforscher Arthur Raney von der Florida State University und Sophie Janicke von der Chapman University glauben, dass Zuschauer unterschiedliche Strategien anwenden, um mit der moralischen Fragwürdigkeit von Film- und Seriencharakteren umzugehen. Sie achten demnach auf Hinweise in der Handlung sowie in der Persönlichkeit oder dem Verhalten des Antihelden, die seine Grenzüberschreitungen verständlich machen und gewissermaßen entschuldigen.

Auch in der bereits erwähnten Studie von Daniela Schlütz zur TV-Serie »Dexter« fanden die Forscher solche typischen Rechtfertigungsstrategien. Zum einen suchten die Zuschauer nachvollziehbare Motive für die Handlungen des Protagonisten. Bei Dexter sind es die

Traumata, die er in seiner Kindheit erlebt hat und die ihn – so die Logik der Serie – zum Killer werden lassen. Den an Krebs erkrankten Chemielehrer Walter White treiben in »Breaking Bad« die enormen Kosten seiner medizinischen Behandlung dazu an, die Droge Crystal Meth herzustellen und damit zu dealen. Es ist der Wunsch, seine Familie auch nach seinem Tod finanziell abzusichern, der ihn auf die schiefe Bahn bringt.

Zum anderen kann man sich von den verwerflichen Taten der Seriencharaktere distanzieren, indem man die Schuld der Opfer betont, nach dem Motto: »Die haben es nicht anders verdient!« Diese Strategie greift insbesondere bei Dexter, der ja »nur« Mörder und Vergewaltiger richtet. So lassen sich seine Verbrechen leicht verharmlosen oder sogar als »nützlich« für die Gesellschaft definieren.

Laut Maja Krakowiak beurteilen wir Serienfiguren generell eher danach, welche Absichten ihren Handlungen zu Grunde liegen, und weniger danach, welche Folgen die Taten nach sich ziehen. Allerdings betont sie, dass die Toleranz für unmoralisches Verhalten beim Medienkonsum natürlich ungleich höher sei als im realen Leben.

Schließlich lässt sich fragen, welche Funktion moralisch ambivalente Charaktere letztendlich für den Zuschauer haben. Ihr anrüchiges Verhalten ist in jedem Fall ein dramaturgisch wichtiger Teil der Geschichte, denn ohne diese Verfehlungen würde keine Spannung aufkommen. Indem wir uns mit den Schurken identifizieren, können wir außerdem spielerisch die Grenzen der Moralität übertreten und Dinge miterleben, vor denen wir im Alltag zurückschrecken würden. Wir vergleichen uns mit den Antihelden und fragen uns, wie wir selbst in so einer Situation handeln würden. Das bringt uns dazu, unsere eigenen Moralvorstellungen und Standpunkte zu überdenken.

Vielleicht empfinden wir die Auseinandersetzung mit kriminellen Protagonisten aber auch deshalb als positiv, weil wir uns dabei unserer eigenen, meist als überlegenen empfundenen moralischen Standards versichern können. Der Vergleich mit den stets tugendhaften und unfehlbaren Helden, die über viele Jahrzehnte hinweg die Leinwände und Bildschirme bevölkerten, ist weitaus weniger schmeichelhaft: Denn dieser wird stets zu unseren Ungunsten ausfallen. ★

QUELLEN

Krakowiak, K. M., Tsay-Vogel, M.: The Dual Role of Morally Ambiguous Characters: Examining the Effect of Morality Salience on Narrative Responses. In: *Human Communication Research* 41, S. 390–411, 2015

Lewis, R. J. et al.: Testing a Dual-Process Model of Media Enjoyment and Appreciation. In: *Journal of Communication* 64, S. 397–416, 2014

Raney, A. A., Janicke, S. H.: How We Enjoy and why We Seek out Morally Complex Characters in Media Entertainment. In: *Tamborini, R. (Hg.): Electronic Media Research Series: Media and the Moral Mind*. Routledge, London 2013, S. 152–169

Weitere Quellen im Internet: www.spektrum.de/artikel/1432032