Clemens Schwender

Angst macht Spaß

Angst – ein unangenehmes Gefühl. Normalerweise sind Menschen froh, wenn sie dem Gefühl nicht ausgesetzt sind. Doch viele scheinen die Angst geradezu zu suchen: Auf dem Rummelplatz fahren sie mit der Geisterbahn, um sich von hässlichen Gestalten erschrecken zu lassen, verlieren das Gleichgewicht auf dem Karussell, oder sie lassen sich in die Höhe schleudern und fallen in die Tiefe. Bungee Jumping, Paragliding oder Snowboard fahren an Steilhängen gehören zu den so genannten Fun-Sportarten, deren Betreiber willentlich Sicherheitsrisiken in Kauf nehmen. Kinder lassen sich Märchen erzählen und wollen diese auch hören, in denen es um ihre Ängste geht: um Eltern, die ihre Kinder im dunklen Wald zurücklassen, um Wesen, die Mädchen und Jungen rauben oder auffressen. Jugendliche lassen sich fesseln von Computerspielen, in denen man allerlei Gefahren nicht nur virtuell bestehen, sondern auch per Knopfdruck beseitigen muss. Kids gehen ins Kino, um sich vor Horrorfilmen zu gruseln, die ähnliche Motive ansprechen, wie sie in Märchen vorkommen: Dunkelheit, Verlassensein und ekelhafte Monster, die nichts Gutes im Schilde führen.

Angst – das erläutert die Emotionspsychologie – ist die Vorbereitung des Körpers auf eine Gefahr. Viele Indizien sprechen dafür: Wenn Angst ausgelöst wird, folgen überlebenswichtige Körperreaktionen und Verhaltensänderungen. Sie versetzen das Individuum in die Lage, adäquat auf Angst auslösende Bedrohung zu reagieren. Der erste Moment der Angst kann eine Überraschung sein, die im unerwarteten Auftreten eines Ereignisses besteht. Dieses kann sich als harmlos erweisen. Ein befreiendes Lachen löst dann die Spannung. Es kann sich jedoch auch um eine als ernst interpretierbare Überraschung handeln. Zunächst kann man bei sich eine gesteigerte Anspannung beobachten. Gesteigerte Anspannung ist ein Gefühl, das sich mit Angst, Furcht oder Nervosität beschreiben lässt und dem Individuum anzeigt, dass Gefahr drohen kann. Die Übergänge von einer freudigen Anspannung vor dem Auspacken eines Geburtstagsgeschenkes bis zu Panikattacken und Schreikrämpfen sind fließend. Die Gefühle lassen nach, sobald die Gefahr nicht mehr als solche wahrgenommen wird. Der Abgleich mit der Wahrnehmung ist ein wichtiger Bestandteil des Emotionssystems, er sorgt dafür, dass Emotionen auch wieder „abgeschaltet“ werden.

Auslöser für das Gefühl der Angst kann alles Ungewöhnliche sein: Zum Beispiel Geräusche, wo Stille herrschen sollte – Stille, wo Geräusche herrschen sollten. Natürliche Reaktionen sind dann stilles Verharren und auf jedes weitere Geräusch achten, ducken und den Kopf langsam drehen, damit die Augen die Umgebung absuchen können. Erhöhte Aufmerksamkeit, um schließlich richtig zu reagieren: Flucht oder Angriff. Dazu erhöht sich der Herzschlag, um vor allem die Muskeln mit der nötigen Energie zu versorgen, auch eine intensivere Atmung hilft dabei. Das heftige Einatmen beim Erschrecken ist eine erste Reaktion, den Körper mit zusätzlichem Sauerstoff zu versorgen. Die Muskeln im Nacken- und Schulterbereich sind angespannt. Die Verdauung wird weniger mit Energie versorgt, Man bekommt einen trockenen Mund. Die Hirntätigkeit konzentriert sich auf instinktive Bewegungsabläufe. Für das abwägende und urteilende Denken ist jetzt keine Zeit, es wäre hinderlich. Erkennen und reagieren reicht aus. Dabei ist die Interpretation der ungewöhnlichen Wahrnehmung wesentlich: Geräusche in der Dunkelheit können von einer Katze verursacht sein oder von einem Eindringling. Gegenüber sonstigem Lernen muss der Stimulus nicht öfter auftreten, um eine Langzeitwirkung zu erzielen. Eine einzige schlechte Erfahrung kann ausreichend sein. Bisweilen reicht es sogar, jemand anders zu erleben, der ängstlich reagiert, um selbst Angst zu bekommen.

Selbst die bloße Vorstellung vor unangenehmen Situationen kann bereits die beschriebenen Symptome auslösen: die kommende Prüfung, die bevorstehende Flugreise, verlassen werden, der Weg durch den dunklen Wald, Spinnen, Ratten oder Schlangen.

Angst muss man nicht lernen. Welche Eltern würden ihr Kind schon zur Angst vor der Dunkelheit erziehen? Dennoch haben alle Kinder Angst davor. Gewisse Reize sind mehr oder minder angeboren, oder zumindest doch leichter zu lernen als andere. Was diese Ängste auslöst, ist offenbar schneller als gefährlich zu interpretieren als kulturell Erfahrenes. Warum haben in der westeuropäischen Kultur mehr Menschen Angst vor Schlangen als vor Steckdosen oder Autos, obgleich die letztgenannten wesentlich mehr Opfer fordern als Tiere, die einem im täglichen Leben kaum mehr begegnen? Es scheint Ängste zu geben, die keines Erfahrungshintergrundes bedürfen.

Die Beschreibung der Emotion Freude, zu der auch der Spaß gehört, ist schwieriger. Oft gehen nicht einmal eindeutige körperliche Anzeichen damit einher. Im Allgemeinen empfinden Menschen angenehme Gefühle bei vielem, was für das soziale und körperliche Wohlbefinden erstrebenswert ist: bei einem guten Essen, beim Sex, bei herrlichem Sonnenschein im Urlaub am Strand, beim Applaus nach einem Auftritt, beim Lösen eines Kreuzworträtsels, beim Wiedersehen eines guten Freundes, beim Lob des Lehrers, Vorgesetzten oder Partners, beim erfolgreichen Abschluss eines Projektes, bei der Geburt eines gesunden Kindes.

Alle Strategien, die für Überleben, Fitness und Fortpflanzung wichtig sind, hat die Veranlagung mit angenehmen Gefühlen belegt. Ohne dass Menschen in allen Fällen ein exaktes Wissen darüber haben, warum sie sich für dieses oder jenes entscheiden, verweist das Gefühl auf adaptierte Mechanismen. Die List mit der Lust funktioniert. Zur Emotion der Freude muss man demnach

alles zählen, was Gratifikationen einschließt, deren Reize auch subjektiv empfunden werden.

Die Angst entsteht im Kopf

Um zu verstehen, wie diese scheinbar widersinnigen und widersprüchlichen Erlebnisse zu interpretieren sind, lohnt sich ein Blick an den Ort, wo Gefühle entstehen und verarbeitet werden.

Das Areal, das im Gehirn unter anderem für die emotionale Deutung zuständig ist, ist das Limbische System. Es erzeugt die Bewertung der Eindrücke. Es hat einen direkten Zugang zum Riechzentrum, zum optischen und zum akustischen Kortex gibt es eine Brücke. Informationen kommen dabei nicht nur aus den Sinnesreizen. Die Neuronen feuern im Kortex sehr ähnlich, wenn interne Eindrücke verarbeitet werden. Dazu zählen Erinnerungen, Vorstellungen und Träume. Bilder können durch akustische, ja selbst durch schriftsprachliche, also symbolische Reize ausgelöst werden. Dies geschieht unwillkürlich. Sehen, Vorstellen, Erinnern, Träumen, Film sehen, visuelle Repräsentationen, die durch akustische oder symbolische Zeichen ausgelöst sind, all diese Tätigkeiten sind nicht eindeutig und können verwechselt werden. Übergänge in alle Richtungen sind zu identifizieren.

Was man glaubt wahrzunehmen, ist nicht immer wirklich. Sinnestäuschungen, Halluzinationen oder intensive Vorstellungen sind nicht in allen Fällen von akustischen und visuellen Sinneseindrücken zu unterscheiden. Träume können als erschreckend real empfunden werden. Schizophrene kennen keinen Unterschied zwischen von außen aufgenommenen und intern produzierten Bildern und Tönen. Dabei kennen die meisten Menschen in aller Regel den Unterschied zwischen Realität und Gedachtem. Für das Gehirn ist die Unterscheidung ganz und gar nicht trivial.

Stadler und Kruse (1990) listen eine Reihe von Merkmalen auf, die das Gehirn wie eine Checkliste nutzen kann, um den Wirklichkeitsgehalt zu überprüfen. In Anlehnung an die zeichentheoretische Klassifikation unterscheiden sie syntaktische, semantische und pragmatische Klassen. Syntaktische beziehen sich auf die Sinnesqualitäten: Je heller, kontrastreicher, farbiger oder strukturierter ein Objekt ist, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass es echt ist. Ein gewichtiges Kriterium ist die Intermodalität, also Eindrücke, die gleichzeitig über mehrere Sinne wahrgenommen werden. Der Film bietet zwar Bild und Ton synchron, doch fehlen Reize für den Tastsinn, der für die Wirklichkeitskonstruktion zentral ist. „Kneif mich mal", sagt jemand in einem außergewöhnlichen Moment, um sich des Nicht-Traumhaften zu versichern. Das fehlende Tasterlebnis und die mangelnde Handlungsnotwendigkeit grenzt das audiovisuelle Erleben im Kino vom tatsächlichen Erleben einer gefahrvollen Situation am deutlichsten ab. Die semantische Ebene fragt unter anderem nach Bedeutung und Kontextstimmigkeit. Was kann der Rezipient mit dem Wahrgenommenen anfangen? Je mehr die Objekte im gegebenen Kontext zusammenpassen und je mehr man mit den Dingen anfangen kann, desto eher die Neigung, sie als real wahrzunehmen. Schließlich – und diese Ebene ist für das Erleben von Angst als Spaß essentiell – werden pragmatische Wirklichkeitskriterien angewendet: Zwar zeigen die Akteure auf der Leinwand, dass sie sich aufeinander beziehen und eine Wirkung im Sinne eines Reiz-Reaktions-Zusammenhangs besitzen, doch geht dieser Zusammenhang nicht über die Leinwand hinaus. Die Bewegung auf den Zuschauer zu – die Aufhebung der „vierten Wand" – wird zwar mitunter simuliert, zum Beispiel wenn ein Dinosaurier sein aufgerissenes Maul mit spitzen Zähnen in Richtung Kamera bewegt. Doch vertraut man der Gewissheit, dass sich das Tier nicht in den Zuschauerraum bewegen wird, um nach einer Zuschauerin zu schnappen. Intensiver kommt dies im so genannten 3-D-Kino zum Ausdruck.

Das synchrone und damit intersubjektive Rezipieren ist normalerweise auch ein Kriterium, doch auch das wird bei massenmedialen Ereignissen getäuscht. Dass alle Zuschauer im Raum erschrecken, verstärkt den eigenen Schreck. Dann haben Ereignisse auf Leinwand und Bildschirm keinen Tastwiderstand. Handlungsoptionen und damit die Möglichkeit einzugreifen sind nicht vorhanden. Das Geschehen spielt sich ohne das Eingreifen der Betrachter von Vorführung zu Vorführung unverändert ab. Das Begreifen der Gegenstände ist ein unumstößlicher Wirklichkeitsbeweis. Bei einem Computerspiel beschränkt sich das Taktile auf ein paar Knöpfe und einen Joystick. Bei einer Fahrt mit der Achterbahn auf dem Jahrmarkt sind alle genannten Wirklichkeitskriterien erfüllt. Nicht nur die Fliehkraft drückt die Fahrgäste in die Sitze, Wind und Wetter sind im Gesicht zu spüren. Alles ist echt und wirklich. Wer Angst hat, klammert sich fest, wer zeigen will, dass er wagemutig ist, hebt die Arme. Denn wirkliche Sorgen muss man sich nicht machen. Es kommt nämlich noch Wissen hinzu: Man weiß, dass man angeschnallt ist und geht davon aus, dass dies sicher ist, und vor allem erlebt man, wie andere Fahrgäste – zwar emotional bewegt und von der Angst gezeichnet, aber unversehrt an Leib und Leben – den Gondeln entsteigen. Auch im Kino bietet der Kinositz großes Sicherheitsgefühl, das man durch Popcorn sogar noch verstärken kann. Beides sind Anker zur realen Welt.

Neben dem Tastsinn, der bei den verschiedenen künstlichen Angstauslösern unterschiedlich intensiv beteiligt wird, sind die Handlungsoptionen doch sehr reduziert. Man möchte im Kino der bedrohten, aber nichts ahnenden Protagonistin zurufen: „Halt! Nicht in den Wald!" Beobachtet man Kinder im Kasperle-Theater, kann man deren direkte Beteiligung und lautstarke Teilnahme erleben. Dem Impuls der Warnung wird hier freier Lauf gelassen. Aktives Handeln ist im Kino nicht erforderlich und auch nicht angemessen, wo sich hier eine sozial angepasste Impulsunterdrückung etabliert hat.

Clemens Schwender

Angst macht Spaß

Angeschnallt auf einem Sitz in der Achterbahn sind die Fahrgäste zwar den taktilen Reizen ausgesetzt, die Aktionen beschränken sich jedoch auf das Festhalten oder alternativ das Mut zeigende Loslassen. Anders beim Computer-Spiel: Der Spieler vor dem Bildschirm greift durch seine Tastaturbefehle direkt in den Verlauf ein und wird zum Akteur. Dennoch bleibt er draußen und taucht höchstens mental in die virtuelle Welt ein. Das Wissen um die Situation ist also ein wesentlicher Indikator für den Wirklichkeitsgehalt der Szenerie.

Über die genannten Kennzeichen hinaus gibt es beim Film weitere spezifische Wirklichkeitskriterien. Den meisten Kinobesuchern und Fernsehzuschauern ist die Produktion eines audiovisuellen Ereignisses sehr wohl bekannt. Ein Film wird als solcher angekündigt und möglicherweise wissen die Kinobesucher etwas über den Regisseur und erkennen Schauspieler wieder. Sich auf die Ästhetik des Films zurückziehen zu können, ist eine Strategie, sich der künstlichen Situation bewusst zu werden. Darum sind die Zuschauer zwar emotional betroffen, aber doch nicht wirklich besorgt, wenn eine Figur im Beisein von Zuschauern zu Tode kommt. Anders beim Fernsehen: Obgleich Übertragungen von Unglücksorten – besonders wenn sie live sind und auf mehreren Sendern übertragen werden – zwar als Medienereignis gesehen werden, geben doch auch hier die Wirklichkeitskriterien ein gewisses Gefühl von Sicherheit. Wassermassen sind im mitteleuropäischen Wohnzimmer selten zu erwarten. In einem gefährdeten Wolkenkratzer sind die meisten auch nicht zu Hause. Betroffenheit, Mitleid und Trauer, die sich in Hilfeleistung durch Geldspenden oder durch Blumen- und Kerzenarrangements Ausdruck finden, sind eher die hier anzutreffende Emotion, nicht unbedingt Angst. Sinneseindrücke sind auf den Bildschirm und den Lautsprecher beschränkt. Die Möglichkeiten der Anteil nehmenden Intervention und dem Bewusstsein, dass die Ereignisse wirklich sind, haben auf die emotionale Beteiligung dennoch keinen eindeutigen Einfluss. Zuschauer können gerührt sein von fiktionalen wie doku-mentierten Ereignissen. Seltsamerweise scheint die mitfühlende und mitleidende Empathie im Spielfilm bisweilen sogar größer.

Für die Zeit eines Kinofilms können Zuschauerinnen und Zuschauer bewusst die Wirklichkeitsüberprüfung beiseite und sich emotional auf das Medienereignis einlassen. Sie spüren die Angst, selbst wenn sie wissen müssten, dass es keine Hexen, keine lebenden Dinosaurier und keine Zombies gibt. Dies ist möglich, weil das menschliche Gehirn über voneinander unabhängige Module verfügt, die getrennt voneinander agieren. Der erste Eindruck wird emotional bewertet und der Körper reagiert gemäß den Interpretationen. Der zweite Eindruck wird abgeglichen mit dem Wissen und der Erfahrung bezüglich der Situation. Die Gefahr kann als harmlos bewertet und die Angst kann vom Spaß begleitet werden. Die Spannung ist dann ein angenehmes Gefühl.

Damit sind Bausteine erläutert, die das Wie der Gehirnfunktionen beschreiben. Es scheint eine Matrix zu geben, nach denen das Gehirn entscheiden kann, wie und ob es sich emotional mit den Sinneseindrücken befasst. Wenn der Abgleich genügend Hinweise auf Merkmale gibt, dass die Ereignisse nicht wirklich oder nicht bedrohlich sind, kann ein Gefühl von Spaß zur Angst hinzukommen und diese damit kontrollieren. Das Warum des mentalen Spiels ist noch offen. Eine Antwort könnte in der menschlichen Fähigkeit liegen, sich Situationen vorstellen zu können, ohne sie real zu erleben.

Emotional interpretieren – rational handeln

Eine Information, vor allem, wenn es sich um soziale Sachverhalte handelt, wird nicht durch simple Reaktionen wie Attacke oder Flucht beantwortet, sondern man kann zu diesem Reiz Stellung nehmen, indem man ihn erst einmal analysiert. Das ist eine Fähigkeit der Assoziationsareale: ein inneres Modell der sozialen Welt aufbauen, Probe handeln, planen und überlegen. Bei spontan auftretenden gefährlichen Konstellationen macht eine langwierige Analyse wenig Sinn. Da haben sich Emotionen als die adäquateren Reaktionsmechanismen herausgebildet. Bei Situationen hingegen, die eine Planung erlauben, werden Verhaltensweisen durchgespielt. Nach Aebli drückt sich Denken als kognitive Tätigkeit aus, die *„Planen, Ausführen, Beurteilen von Handlungen und von sachlichen und sozialen Prozessen und Situationen, die in die Handlungen hineinwirken“* (Aebli 1981, S. 310) beinhaltet.

Die Vorstellungen, durch die sich das denkende Probehandeln ausdrückt, können auch verbal (gleichgültig ob Schrift oder Sprache) und durch Abbildungen (statische oder bewegte) ausgelöst werden. Man kann Kunst, Film, Erzählungen und Ähnliches als kommunikative Funktion des Probehandelns begreifen, das Möglichkeiten beobachten, thematisieren und sozial konstruieren kann.

Es gibt gefährliche und damit Angst machende Situationen, die eine Vorbereitung sinnvoll erscheinen lassen: Wie muss man sich verhalten, wenn man mit dem Auto in einen See stürzt? Was soll man machen, wenn man überfallen und bedroht wird, wenn Hab und Gut oder die körperliche und seelische Unversehrtheit auf dem Spiel stehen?

Andere Ängste scheinen weniger konkret. Bisweilen geht es um eine fundamentale Angst, nämlich die Angst vor dem Tod und vor dem Sterben. Das Böse will den Tod. Diverse Arten von Zombies, Draculas und Frankensteins repräsentieren den Tod, und die Angst vor diesem Tod wird unvermittelt dargestellt, denn vor dem Tod sollte man sich in Acht nehmen. Eine grundlegende Angst vor dem Tod und alles, was eine Begegnung mit ihm vermeidet, ist lebensverlängernd und gesund.

Auf den Spuren von Odysseus

Der Held aus Homers Sage gerät von einer Gefahr in die nächste und besteht ein Abenteuer nach dem anderen. Er

muss sich dabei als kühn, stark und mutig, aber auch als vorausschauend, listenreich und innovativ erweisen. Er ist neugierig, hat Interesse an Neuartigem, sucht die Abwechslung und zeigt Risikoverhalten. Damit weist er alle Anzeichen auf, die man heute als Persönlichkeitsmerkmale der Sensationssuche bezeichnen kann.

Menschen, die diese Eigenschaften mit der Sagenfigur teilen, haben tatsächlich mehr Spaß an der Angst. Persönlichkeitsstrukturen sind zwar weitgehend vorgegeben, doch nicht unveränderlich. Wer als Kind ein Angsthase war, wird wohl auch später kein Draufgänger. Doch ist das Verhalten der Sensationssuche bei Männern stärker ausgeprägt als bei Frauen. Am intensivsten ist es in der Altersspanne zwischen 9 und 20 Jahren. Trotz der alterbedingten Entwicklung spielen auch kulturelle Einflüsse eine Rolle. Bei entsprechenden Untersuchungen schnitten US-amerikanische Jugendliche mit höheren Werten ab als etwa thailändische oder japanische. Unter den Sensationssuchern finden sich eher Geschiedene und Singles als Verheiratete und eher Atheisten als Gläubige (Gnich 2002, S. 80f). Sensationssucher sind – vielleicht aufgrund ihrer Erfahrung – besser im Umgang mit neuen Situationen und können sich schneller auf Veränderungen einstellen. Stattdessen sind sie schneller gelangweilt von Routine, können dafür aber mehrere Tätigkeiten parallel bearbeiten. Sie übernehmen Verantwortung und sind gute Teamworker.

So ungewöhnlich oder gar abnormal scheint das parallele Erleben von Spaß an der Angst und der genannten Phänomene also gar nicht zu sein. Geht es in der Persönlichkeitsentwicklung doch darum, seine Grenzen zu erproben. Und das geht nur, wenn man sie testet. Dabei gibt es Menschen, die das mehr tun, und es gibt Menschen, die weniger darauf erpicht sind.

Ein weiteres Beispiel, dass Erfahrung eine Rolle beim Umgang mit Angst spielt, sind Fallschirmspringer. Anfänger zeigen die größeren messbaren Reaktionen in dem Augenblick, wo sie aus dem Flugzeug springen. Bei Erfahrenen reagiert der Körper erst bei der Landung.

Warum das alles?

Die Funktion, dass sich Menschen der kontrollierten Angst aussetzen, ist nun klar: Es geht darum, zu lernen. Nicht die Emotion der Angst wird gelernt, denn die ist veranlagt, sondern mit Situationen umzugehen, die Angst auslösend sind. Menschen – besonders junge Menschen – bereiten sich mental vor:

Woran erkennt man gefährliche Situationen, bevor sie bedrohlich werden? Um Gefahren zu vermeiden, muss man sie erkennen.

Wie muss man sich verhalten, um Gefahren zu überstehen? Der Betrachter schaut aus der Sicherheit des Kinosessels oder dem Wohnzimmersofa zu, was andere tun, um zu überleben, und was sie unternehmen, um sich gegen das Bedrohende zur Wehr zu setzen. Falsches und unangemessenes Verhalten wird bestraft, positives durchs Überleben belohnt.

Im Genre des Horrorfilms gibt es die Rolle der so genannten „Scream Queen“. Sie verhält sich grundsätzlich falsch und bietet damit ein negatives Vorbild. Sie läuft in den Wald hinein, sie flüchtet in das Haus, von dem Zuschauer wissen, dass dort die Gefahr lauert, und zu allem Überfluss schreit sie auch noch hysterisch, statt adäquat zu handeln um sich in Sicherheit zu bringen.

Die meisten werden wohl nie in all die Situationen kommen, in denen sich die Helden und Heldinnen der Filme, Geschichten und Märchen bewähren müssen, doch woher wissen Kinder und Jugendliche, deren Realitätssinn zudem noch nicht voll entwickelt ist, was sie erwartet? Das aufgeklärte Wissen eines wissenschaftlich dominierten Weltbildes ist nicht nur eine Frage des Alters, sondern auch des kulturellen Kontextes. Die Vorbereitung auf außergewöhnliche, aber seltene Konstellationen macht mehr Sinn als die mentale Vorsorge auf ein Leben hinterm Schreibtisch.

Angst ist eine teure Emotion in dem Sinn, dass Gefahr Leben kosten kann. Eigentlich sollte man bestrebt sein, Gefahren und die sie begleitenden Emotionen zu vermeiden. Doch gerade die Vorbereitung auf seltene und kostspielige Ereignisse ist sinnvoll. Darum begeben sich Menschen in die kontrollierte Gefahr: Auf dem Rummelplatz sind die Fahrgäste gesichert, Kinobesucher wissen um die Dramaturgie und Computerspieler kennen die Möglichkeiten und Unmöglichkeiten des Programms. Alle lassen sich im Rahmen ihres Willens und ihrer Entscheidungen auf die Spiele ein und erleben den Kitzel und den Spaß an der Angst, besonders wenn sie aus dem Fahrgeschäft aussteigen, wenn der Abspann des Films läuft und das Licht angeht, oder wenn man den Computer ausschaltet.

In all den bislang betrachteten Fällen geht es um den kontrollierten, willentlichen und wissentlichen Kontrollverlust. Der Ausdruck des kontrollierten Kontrollverlusts scheint ein Widerspruch, der sich schnell auflöst: Jemand springt aus dem Flugzeug oder von einer Klippe, hat aber einen Fallschirm, der ihn sicher auf die Erde bringt; jemand lässt sich durch die Luft wirbeln, ist dabei aber angeschnallt auf einem Sitz in der Achterbahn, jemand gibt sich durch Film, Buch, Erzählung oder Vorstellung seinen Ängsten hin im Wissen, dass sich die Gefahr nur auf der Leinwand, auf dem Bildschirm oder im Kopf abspielt. Dies funktioniert so problemlos, da das Gehirn hier eine strikte Arbeitsteilung vornimmt: Es gibt Bereiche, die für die Wirklichkeitseinschätzung zuständig sind, und es gibt Bereiche, die emotionale Bewertungen vornehmen, unabhängig von der Wirklichkeit. Durch die Kontrolle kommt es zum Spaß. Es kann ja nicht wirklich etwas passieren. Erst wenn der Kontrollverlust tatsächlich als Verlust erlebt wird, sollte auch die Angst rasch real und spaßfrei werden. In der kindlichen Entwicklung sind die Emotionen veranlagt und sehr früh aktiv, während der Teil

Clemens Schwender

Angst macht Spaß

des Gehirn, der unter anderem für die Unterscheidung von Wirklichkeit und Fiktion zuständig ist, erst mit Ende der Pubertät voll ausgereift ist.

Bei den lustvollen Gefahrensituationen, denen sich Jugendliche geplant aussetzen, lassen sich drei Phasen unterscheiden: Davor gilt es die Angst zu überwinden. Man greift soweit es geht auf Erfahrungen zurück und kann unter Umständen andere beobachten, die gleiches durchgemacht haben. Es geht um Entscheidungen. Während der Situation gibt man sich den Emotionen hin, man erlebt die Angst und kostet die Situation aus. Nun kennt man das, was man gerade durchgemacht hat und hat Erfahrung für weitere Situationen oder man hat genug.

Angst ist attraktiv

Angst haben und das Gefühl kontrollieren zu können hat noch weitere Funktionen. Diese bedürfen keiner ausführlichen hirnphysiologischen Herleitung, denn sie sind spontan einleuchtend: Jugendliche – vor allem männliche Jugendliche – beweisen gerne ihren Mut. Das macht sie unter ihren Kumpels stark und cool. Alpha-Männchen können sich beweisen.

Starke und coole Jungs sind auch bei Mädchen beliebt. Angst ertragen, den Gefahren ins Auge sehen können und die Situation womöglich noch zu kontrollieren, ist attraktiv. Und wenn es die Situation zulässt, wird sich das Mädchen auf dem Karussell oder im Kino an den Jungen schmiegen, um ihre Angst zu mildern. Und der Junge wird dies spüren und seine Angst unterdrücken und den Moment genießen.

Überwindung der Angst spielt auch in vielen Kulturen eine Rolle im Rahmen von Initiationsriten. Der Entwicklungsschritt zum Erwachsenwerden macht sich fest an der Bewährung in der Gefahr. Wer sich als mutig genug erweist, kann in der Gemeinschaft der Erwachsenen bestehen. In der zivilisierten Kultur sind diese Rituale abhanden gekommen. Die Jugendlichen suchen sie im Kino, vor dem Computer oder auf dem Rummelplatz.

Literatur:

AEBLI, Hans (1981): Denken: das Ordnen des Tuns, Band II: Denkprozesse, Stuttgart, S. 310

GNICH, Gisela (2002): Der Odysseusfaktor: Sensationslust, Lengerich

SCHWENDER, Clemens (2006, 2. Auflage): Medien und Emotionen, Wiesbaden

STADLER, Michael und *Peter KRUSE* (1990): Über Wirklichkeitskriterien. In: Riegas, Volker (Hrsg.): Zur Biologie der Kognition, Frankfurt/Main

Prof. Dr. Clemens Schwender, Professor of Communication Science am Jacobs Center for Lifelong Learning and Institutional Development an der Internationalen Universität Bremen

---

MANCINI, Paolo: Mediensystem und journalistische Kultur in Italien. European Journalism Review Series Nr. 6. Erich-Brost-Institut für Journalismus in Europa. Berlin. Vistas Verlag 2005, 161 Seiten. ISBN 3-89158-403-2 und ISSN 1434-0976

Auch wenn der Redaktionsschluss der vorliegenden Publikation im Mai 2003 liegt, ist diese dennoch aktuell und interessant. Paolo Mancini, seit 2001 Inhaber der Erich-Brost-Stiftungsprofessur am Institut für Journalistik der Universität Dortmund, versucht das System der Massenmedien in Italien zu erklären. Dies ist keine leichte Aufgabe. „Die italienische Demokratie unterscheidet sich durch einige Anomalien grundlegend von den Demokratien anderer Länder. Diese Unregelmäßigkeiten betreffen auch das System der Massenmedien“, erläutert Mancini und versucht, diese Anomalien zu beschreiben. Es ist ihm gelungen. Gerade nach dem Wahlkampf in Italien im Frühjahr 2006, der nicht das höchste Niveau aufwies, ist die Lektüre besonders interessant. Wieso kann ein mächtiger Medienmann überhaupt Ministerpräsident werden? Wie hat es Berlusconi geschafft, so erfolgreich zu sein? War das Fernsehen für seinen Erfolg tatsächlich so wichtig? Viele offene Fragen, teilweise werden sie in der vorliegenden Broschüre beantwortet. Mancini schreibt hier: „Ich glaube nicht, dass das Phänomen Berlusconi einen Unfall in der Geschichte der italienischen Gesellschaft und insbesondere in der Geschichte der Massenkommunikation in unserem Land darstellt. Vielmehr fügen sich die unternehmerischen und politischen Abenteuer des Mailänder Geschäftsmanns in die historische Entwicklung und in die bestehenden Verflechtungen innerhalb der italienischen Politik ein.“

Mancini beobachtet richtig, wenn er schreibt, dass sich Berlusconi, wie viele andere auch, die Haltung des anwaltschaftlichen Journalismus zu Nutze gemacht habe. Berlusconi und seine Sender, so Mancini, hätten auf diese Weise Einfluss in einer Gesellschaft gewonnen, in der das Fernsehen eine dominierende Rolle spielt.

Am Anfang des Buches steht eine kurze Darstellung einiger grundlegender Besonderheiten der italienischen Demokratie und ihrer Konsequenzen für die Struktur und Funktion der Massenkommunikation, es folgt ein Abriss über die Geschichte der Zeitungen sowie über die Entwicklung des Privatfernsehens, schließlich die Darstellung der heutigen Situation. Die Broschüre enthält auch einen Anhang mit Adressen der wichtigsten Institutionen des italienischen Mediensystems und -journalismus.

Wer Interesse an Italien hat, wer sich für Medienkultur interessiert, sollte diese Broschüre lesen. C. Hüffel