

Wie böse darf ein Held sein?

*Über die Relevanz moralischer Werte
für die Entwicklung von Zuschauerbindungen
am Beispiel von Dexter.*

Bachelorarbeit

Maximilian Henjes

15.04.2015

Matrikel-Nr. 70066890

m.henjes@ostfalia.de

Fachsemester 10

Erstprüfer: Prof. Dr. Harald Rau

Zweitprüfer: Dipl.-Journ. Christian Raupach

Inhalt

1	Einleitung	3
2	Moral	6
2.1	Die Grundwerte.....	7
2.2	Normative Moralbegründungen	9
2.3	Der moralische Mensch.....	11
3	Der Reiz des Bösen	16
3.1	Triebe und Triebverdrängung	16
3.2	Kathartische Effekte.....	19
3.3	Film und Traum	21
3.4	Das Böse als Vorbild.....	25
4	Zuschauerbindungen	28
4.1	Empathie.....	30
4.1.1	Gefühlsübertragung.....	30
4.1.2	Perspektivübernahme.....	32
4.1.3	Empathiekomplexe.....	34
4.2	Sympathie	36
4.2.1	Moralische Bewertungen	37
4.2.2	Moderierte Sympathie.....	40
4.3	Identifikationen	43
4.3.1	Identifikation als Bindungsmoment	44
4.3.2	Identifikation als Rezeptionsmodus	47
5	Dexter, seine Moral und der Zuschauer	52
5.1	Die Identifikation mit Dexter als Titelheld.....	52
5.1	Das Überwinden der moralischen Ambivalenz	53
5.2	Verständnis für einen Serienmörder	57
5.3	Identifikation mit Gut und Böse	60
6	Fazit – Zu viel des Bösen?.....	64
7	Literaturverzeichnis.....	71
8	Abbildungsverzeichnis	76
9	Tabellenverzeichnis	76
10	Anhang.....	77

1 Einleitung

In Film und Fernsehen ist das Böse allgegenwärtig. Egal, welches fiktionale Programm wir betrachten, ob es sich um einen Hollywoodfilm oder um die Folge einer Soap-Opera handelt, in jedem Programm sind sie zu finden, die unfairen, die lügnerischen, die gewalttätigen – kurz gesagt die bösen Charaktere. Zwar finden wir in Unterhaltungsformaten Helden die wir mögen, bewundern, mit denen wir uns identifizieren, aber auch der tugendhafteste Held scheint langweilig zu werden, wenn es keinen Widersacher gibt, an dem dieser seine Stärke messen und beweisen kann. Wenn wir allerdings einen genaueren Blick auf die aktuellen Formate werfen, die uns heutzutage im Fernsehen präsentiert werden, dann könnte man zu dem Schluss gelangen, dass es eventuell die tugendhaften Figuren selbst sind, die uns langweilen. In *Breaking Bad* fasziniert uns die Transformation eines unbescholtenen krebskranken Manns zu einem kaltblütigen Drogenbaron, wir drücken Emily aus der Serie *Revenge* die Daumen für ihren Rachezug und bei den Sopranos verfolgen wir einen Mafiaboss, der sich keiner Gewalttat zu schade ist. Den Zenit dieser Batterie unmoralischer Serienfiguren scheint jedoch der Serienkiller Dexter zu bilden, der sich in der gleichnamigen Serie ungeniert zu seiner Lust am Töten bekennt. Die Charaktere, die in üblichen Filmen und in der Realität den Feind und das zu bezwingende Übel darstellen, werden uns hier also als Helden präsentiert. Und doch scheint es, dass wir diese abtrünnigen Figuren nicht nur aus einem distanzierten Interesse verfolgen, sondern die Serie scheint uns tatsächlich dazu zu bringen, diese Figuren zu unterstützen, mit ihnen mitzufiebern oder ihnen für ihre Grausamkeiten gar Erfolg zu wünschen. Wir wünschen uns, dass Walter White der Polizei entkommt, wir haben Angst, dass Dexters dunkles Geheimnis entdeckt wird und wir mögen denken, dass jeder, noch so tugendhafte Charakter, der sich unserem Helden in den Weg stellt bestraft werden muss. Es scheint fast, als identifizieren wir uns mit dem Bösen.

Doch ist das überhaupt möglich? Können wir uns mit jemandem identifizieren, dessen Absichten wir im realen Leben verachten würden? Und wenn ja, wie können uns die Medienproduzenten dazu bringen unsere moralischen Prinzipien von einem Moment auf den anderen scheinbar vollkommen über Bord zu werfen? Und was sagt es über uns selbst aus, wenn wir den falschen Werten Vorrang gegenüber den aufrichtigen und ehrenhaften Prinzipien des Lebens geben? Für die Antworten auf diese Fragen sollen im Rahmen dieser Arbeit die komplexen Zusammenhänge zwischen unseren Moralvorstellungen und der Entwicklung von Zuschauerbindungen dargestellt wer-

den, sodass schließlich eine fundierte theoretische Erklärungen für die Attraktivität des Bösen in den Medien und die Art und Weise, auf die wir uns auch auf solche bösen Helden einlassen, geliefert werden kann.

Die moralische Bewertung einer scheinbar eindeutig bösen Handlung kann aus verschiedenen Perspektiven zu durchaus widersprüchlichen Ergebnissen führen. Aus diesem Grund soll zunächst betrachtet werden, durch welche Werte unsere Gesellschaft eigentlich geprägt ist. Darauf aufbauend sollen die verschiedenen philosophischen Blickwinkel verglichen werden unter denen die Moral beleuchtet werden kann. Diese liefern wiederum die Basis für die Definitionen von gutem und wünschenswertem Verhalten. Da ferner von Interesse ist, wie wir uns als Zuschauer eine moralische Meinung über das Geschehen auf dem Bildschirm bilden, sollen weiterhin die moralische Entwicklung des Menschen anhand der Stufentheorie des moralischen Urteilens (Kohlbergs 1984) erläutert werden.

Nachdem geklärt wurde, wie das Gute definiert werden kann, und warum es gut ist moralisch zu handeln, wird die Frage betrachtet, warum dennoch das Böse einen solchen Reiz auf uns ausübt. In Anbetracht der psychoanalytischen Überlegungen Freuds über die Natur der menschlichen Triebe lässt sich zeigen, warum wir uns dem Bann der unmoralischen Versuchung kaum entziehen können. Darüber hinaus soll insbesondere darauf eingegangen werden, inwieweit die Bindung zu bösen Mediencharakteren sogar zum eigenen Vorteil genutzt werden kann und ob unser moralisches Selbstverständnis durch der intensive Kontakt zu moralisch fragwürdigen Identifikationsfiguren in Mitleidenschaft gezogen werden kann.

Der besondere Reiz, die Gefahren und das Potential der bösen Charaktere lässt sich schnell erkennen, aber um verstehen zu können wie wir es in der konkreten Rezeptionssituation mit unserem Gewissen vereinbaren können, auch solche unmoralischen Figuren als Bezugspersonen zu akzeptieren, muss genauer untersucht werden, auf welche Art und Weise wir uns überhaupt auf fiktive Charaktere einlassen, und von welcher Art diese Bindungen sind. Als zentrale Elemente sind dabei die Fähigkeit zur Empathie, das Phänomen der Sympathie und schließlich die Identifikation mit dem Charakter zu nennen. Da diese drei Begriffe in der Forschung in verschiedenen Zusammenhängen und auf höchst unterschiedliche Art und Weise verwendet wurden, ist ein Ziel dieser Arbeit auch die Abgrenzungen und Zusammenhänge dieser Begriffe herauszustellen und darüber hinaus aufzuzeigen, inwiefern moralische Bewertungen für das Zustandekommen der Zuschauerbindungen eine Rolle spielen.

Nach der ausführlichen theoretischen Fundierung der Fragestellung sollen die verschiedenen Aspekte der moralischen Rechtfertigung und der Zuschauerbindungen anhand der ersten Episode von Dexter angewendet werden. Damit seinerseits die Komplexität der Prozesse bei der Rezeptionserfahrung veranschaulicht werden und andererseits begründet werden kann, inwieweit sich die von Dexter repräsentierten moralischen Laster, aber auch seine potentiellen Tugenden unsere Bewertung und emotionale Bindung beeinflussen. So hoffen wir erkennen zu können, ob mit der emotionale Beziehung zu einem gewissenlosen Serienmörder bereits das Maximum unserer moralischen Toleranz erreicht ist, oder ob wir möglicherweise gar noch schlimmeres zu befürchten haben.

2 Moral

Allgemein beschreibt Moral nach Bischof (2012) die übergeordneten gesellschaftlichen Verhaltensregeln, Rollenzuweisungen und Wertegewichtungen welche für alle Gruppenmitglieder spürbar und gültig sind. Die spezifischen Ausprägungen dieser Phänomene werden als Normen bezeichnet und entstehen im Laufe der Zeit durch die Verfestigung von sozialen Strukturen. In Institutionen wie Staat und Kirche finden sich schließlich wertekontrollierende Instanzen, auch wenn die Wirksamkeit der moralischen Werte prinzipiell nicht an schriftliche oder rechtliche Formen gebunden ist. (vgl. Bischof 212, 262)

„Zur Moral oder Sitte werden jene – aus wechselseitigen Anerkennungsprozessen in einer Gemeinschaft von Menschen hervorgegangenen und als allgemein verbindlich ausgezeichneten – Handlungsmuster zusammengefaßt, denen normative Geltung zugesprochen wird. Die Ausdrücke Moral und Sitte bezeichnen mithin Ordnungsgebilde, die gewachsene Lebensformen repräsentieren, Lebensformen, die die Wert- und Sinnvorstellungen einer Handlungsgemeinschaft widerspiegeln“ (Pieper 1985, 19).

Daraus folgt, dass moralische Normen nicht zuletzt als das grundlegende Bewertungskriterium für menschliches Handeln überhaupt anzusehen sind. Im Gegensatz zu Tatsachenbehauptungen beinhalten moralischer Urteile somit laut Bischof (2012, 15) immer imperative Forderungen, also ein „Sollen“ oder ein „Dürfen“, dessen Legitimation lediglich in weiteren imperativen Prämissen zu finden und somit niemals indikativ verifizierbar sei. So ist das eigentliche Wesen der Moralphilosophie, um es mit Hobbes (1994, 122) Worten auszudrücken, „nichts anderes als die Wissenschaft von dem, was im Verkehr und in der Gesellschaft *gut* und *böse* ist“, wobei das, was als gut anerkannt wird, durchaus standpunktabhängig ist und zum Teil erheblich voneinander abweicht. Bei Moral handelt es sich also um ein vielschichtiges Phänomen welches einerseits als faktisch vorzufindender Wertekomplex, andererseits als philosophische Begründung des guten Handelns und darüber hinaus als Maßstab der Meinungsbildung für den einzelnen Menschen betrachtet werden kann. Die Bedeutung moralischer Werte soll daher Im Folgenden in Anbetracht der verschiedenen Ebenen der Moral überblickend dargestellt werden.

2.1 Die Grundwerte

Empirisch gesehen sind Normen im Kulturvergleich zum Teil sehr widersprüchlich, so Bischof (2012, 342), weshalb ein Moralverständnis nie universal gültig, sondern immer abhängig von der betrachteten Gesellschaft sei. Da die Höherwertigkeit einer moralischen Maxime gegenüber einer anderen nicht objektiv bewiesen werden könne, sei deshalb weiterhin von ethischem Relativismus zu sprechen. Trotzdem weist Bischof (ebd. 495) darauf hin, dass unser Moralverständnis zwar relativ, aber nicht beliebig sei, denn „was als werthaltig empfunden wird, ist weltweit deckungsgleich; relativ ist nur die Sozialstruktur, von deren Schattenwurf es abhängt, ob man es mit positivem oder negativem Vorzeichen als verpflichtend erlebt“ (ebd. 416).

So haben Haidt und Joseph (2006), ausgehend von der Entwicklungsgeschichte des Menschen, fünf ethische Grundpfeiler definiert, die kulturübergreifend in allen sozialen Gemeinschaften zu beobachten sind und demnach als Fundament für natürliche moralische Verhaltensweisen angesehen werden können. Dabei handelt es sich um Fürsorge/Leid, Fairness/Gegenseitigkeit, Gruppenzugehörigkeit/Loyalität, Autorität/Respekt und Reinheit/Heiligkeit. Alle diese Module seien demnach zurückzuführen auf angeborene oder erlernte Reaktionen auf bestimmte Reize und Instinkte, die dazu dienen das eigene Überleben und das Überleben der Gruppe bzw. der Spezies zu sichern (vgl. ebd. 16). In Tabelle 1 sind diese fünf Module dargestellt und geben von oben nach unten an, auf welchen faktischen Werten sie basieren (Aufgaben/Ziele), bei welchen allgemeinen und konkreten Phänomenen sie Anwendung finden können (Geltungsgebiete, Konkrete Anwendungsbereiche), mit welchen Emotionen sie zusammenhängen und durch welche Tugenden repräsentiert werden. Im Laufe des Reifeprozesses entwickle sich demnach viele weitere diversifizierte Werte, Überzeugungen, Maßstäbe und emotionale Reaktionen, aber letztlich seien sie immer auf diese fünf Grundpfeiler zurückzuführen (vgl. ebd. 22).

Zur Entstehung der Moral gibt es laut Bischof (2012) zwei grundsätzlich gegensätzliche Positionen. Demnach sehen *Biologen* „in den moralischen Verhaltensregulierungen eine *kontinuierliche* Fortentwicklung tierischer Instinktausstattung. Sie setzen Moral mit prosozialer Verhaltensbereitschaft und der Hemmung von Destruktivität gleich“ (Bischof 2012, 247). *Sozial- und Geisteswissenschaftler* hingegen „identifizieren Moral [auch] mit altruistischer Zielsetzung, betonen aber vor allem ihre Kontrollfunktion. Der Kontinuitätsannahme widersprechen sie vehement; Moral ist für sie etwas radikal

Neues, das der menschlichen Natur ‚soziogen‘ d.h. seitens der Gesellschaft aufgenötigt wird“ (ebd).

	Fürsorge/ Leid	Fairness/ Gegenseitig- keit	Gruppen- zugehörig- keit/ Loyalität	Autorität/ Respekt	Reinheit/ Heiligkeit
Aufgaben/ Ziele	Schutz und Sorge für Junge, Schwache und Verletzte	Vorteile durch Kooperation mit Gruppen- externen	Vorteile durch Kooperation innerhalb der Gruppe	Hierarchien aushandeln und sich ihnen fügen	Keime und Parasiten vermeiden
Geltungs- gebiete (allge- meine Auslöser)	Schmerz, Kummer, Bedrohung von Angehö- rigen	Betrug, Zu- sammenar- beit, Ehrlich- keit	Bedrohungen oder Heraus- forderun-gen für die Gruppe	Zeichen der Dominanz und Unter- werfung	Abfallproduk- te, kranke Menschen
Konkrete Anwen- dungs- bereiche	Robbenjung- tiere, Zeichentrick- figuren	Eheliche Treue, defekte Ma- schinen	Unterstützung von Sportver- einen	Vorgesetzte, Würdenträ- ger	Tabuisier- ungen (Kommunis- mus, Rassis- mus)
Typische Emotionen	Mitgefühl/ Mitleid	Dankbarkeit, Zorn, Schuld	Gruppenstolz, Zusammenhalt, Wut gegenüber Verrätern	Respekt, Angst	Ekel
Relevante Tugenden [und Las- ter]	Fürsorge, Güte [Grau- samkeit]	Fairness, Ge- rechtigkeit, Ehrlichkeit, Vertrauens- würdigkeit [Unehrllichkeit]	Loyalität, Pat- riotismus, Selbstaufopfe- rung [Verrat, Feigheit]	Gehorsam, Achtung [Un- gehorsam, Arroganz]	Mäßigung, Keuschheit, Frömmigkeit, Sauberkeit [Maßlosig- keit, Gier]

Tabelle 1: Die fünf Grundpfeiler intuitiver Ethik (Eigene Übersetzung nach Haidt/Joseph 2006, 31).

Da die Konzeption von Haidt und Joseph auf biologische und entwicklungsgeschichtliche Erklärungen zurückgreift, also faktische Phänomene untersucht und die Gültigkeit der erfassten Normen in Hinblick auf ihre reale Wirksamkeit untersucht, ist sie als eine deskriptive Ethik anzusehen (vgl. Pieper 1995, 143ff). Bischof (2012, 28) betont in diesem Zusammenhang jedoch, dass nicht der Fehler gemacht werden dürfe, von einem beobachteten Seins-Zustand auf ein Sollen zu schließen, denn: „Den naturalistischen Trugschluss begeht, wer gegen diese Regel verstößt und versucht, aus lauter indikativen Prämissen eine imperative Folgerung abzuleiten“ (ebd, 15). Die normative Ethiken hingegen berufen sich auf höhere Prinzipien und erheben damit verbindliche Geltungsansprüche über richtiges und falsches Handeln, ohne, dass die tatsächlich gelebten Werte bei diesen Überlegungen von Relevanz sind (vgl. Pieper 1985, 152ff).

Durch die Vorgabe von kulturunabhängigen Idealvorstellungen definieren sie die Verhaltensweisen, die als moralisch gut zu gelten haben und begründen somit den Wert der moralischen Normen an sich (vgl. Düwell/Hübenthal/Werner 2011, 25).

2.2 Normative Moralbegründungen

Da die Vielzahl an moralischen Begründungsversuchen mit diversen Annahmen über Begriffe wie Glück, das Menschsein oder Freiheit einhergeht, welche wiederum bestimmte Wertzuweisungen implizieren, ist eine endgültige und eindeutige Klassifizierung der verschiedenen Moraltheorien kaum möglich. Dennoch seien laut Düwell, Hübenthal und Werner (2011) mit den teleologischen Ansätzen auf der einen, und den deontologischen Ansätzen auf der anderen Seite, prinzipiell zwei Grundströmungen zu erkennen:

„Im Rahmen teleologischer Ansätze wird die moralische Richtigkeit von Handlungen durch ihren Beitrag zur Realisierung oder Erhaltung eines Gutes bestimmt.- Deontologische Ansätze implizieren die Auffassung, dass Handlungen aufgrund anderer Charakteristika als ihrer konkreten Folgen moralisch richtig oder falsch sein können“ (Düwell/Hübenthal/Werner 2011, 16).

Teleologische Ansätze sehen die moralische Werthaftigkeit nicht in konkreten Handlungen an sich, sondern im Erreichen eines außermoralischen Gutes, welches das Ziel allen Handelns darstellt. Eine Handlung ist dementsprechend dann als moralisch gut zu beurteilen, wenn sie in größtmöglichem Umfang zur Verwirklichung des angestrebten Ziels beiträgt (vgl. Düwell et al. 2011, 16f).

Der Utilitarismus ist dabei eine konsequentialistische Theorie, die den Wert einer Handlung gänzlich anhand der Beurteilung seiner (wahrscheinlichen) Handlungsfolgen bemisst (vgl. Düwell/Hübenthal/Werner 2011, 95). Gemäß dem Nutzenmaximierungsprinzip gelten Handlungen dann als moralisch gut, wenn sie das größtmögliche Glück für die größtmögliche Zahl erwirken (vgl. Pieper 1985, 163). „Auf der Grundlage der natürlichen Tendenzen der Empathie, der Generalisierung und der Notwendigkeit zur sozialen Übereinstimmung werden Handlungen als gut (oder schlecht) beurteilt, wenn ihre Konsequenzen anderen gegenüber gut (oder schlecht) sind, selbst wenn sie dem Selbst nicht helfen (oder es schädigen)“ (Kohlberg 2000, 19).

Teleologische Theorien, in denen wie beim Utilitarismus das Glück des Menschen als Ziel des Handelns angesehen wird, werden solche Ansichten auch als eudämonistisch oder hedonistisch bezeichnet, wobei Glück für den Hedonismus im Speziellen eher das einfache Streben nach Freude, Lust und Wohlbefinden bezeichnet, während es für den

Eudämonismus ein gelungenes, vollkommenes und sinnerfülltes Leben bedeutet (vgl. Pieper 1985, 160ff). So konstatiert Aristoteles (1911) in der Nikomachischen Ethik: „die Glückseligkeit stellt sich dar als ein Vollendetes und sich selbst Genügendes, da sie das Endziel alles Handelns ist“ (Aristoteles 1911, 10) und erklärt somit das umfassende Glück zum teleologischen Sinn des Lebens. Im Gegensatz zum Utilitarismus ergibt sich der Wert einer Handlung für Aristoteles allerdings nicht aus einer durchdachten Nutzenkalkulation in Bezug auf die Handlungsfolgen, sondern für ihn entsteht das wirkliche Glück als das erstrebenswerte Gut erst aus einem tugendhaften Charakter heraus (vgl. ebd. 13f). Tugendhaftes Handeln zeichnet sich demzufolge dadurch aus, dass infolge bewussten Abwägens entgegengesetzter Affektausrichtungen der Mittelweg gewählt wird, sodass jede Form des Übermaßes und des Mangels vermieden wird. So ist z.B. Mut die erwünschte Mitte zwischen Furcht und Tollkühnheit, Mäßigkeit die Mitte zwischen Lust und Unlust, Freigiebigkeit die Mitte zwischen Geiz und Verschwendung oder Freundlichkeit die Mitte zwischen Gefallsucht und Streitsucht (vgl. ebd. 31ff). Die Tugend der Gerechtigkeit nimmt dabei einen besonderen Stellenwert als „vollkommene Tugend“ ein, da alle anderen Tugenden auf das ausgleichende Prinzip der Gerechtigkeit zurückzuführen sind und darüber hinaus erst durch vermittelnde Gerechtigkeit über den eigenen Horizont hinaus ein ausgeglichenes gemeinschaftliches Leben mit anderen ermöglicht werden kann (vgl. ebd. 91ff). Eine moralisch gute Handlung für Aristoteles also nicht unmittelbar anhand ihrer Konsequenzen und ihrem Beitrag zum Glück bewertet, sondern ist eine Handlung, die von tugendhaftem Charakter zeugt.

In vertragstheoretischen Ansätzen wird an einen gemeinsamen Willensbildungsprozess appelliert, sodass infolge allgemeiner Übereinkunft bestimmte Regeln für das gesellschaftliche Zusammenleben festgelegt werden sollen, denen jedes Mitglied zustimmen kann (vgl. Pieper 1985, 164f), wie es z.B. von Hobbes (1994) begründet wird:

„Die Gesetze der Natur sind unveränderlich und ewig, denn Ungerechtigkeit, Undankbarkeit, Anmaßung, Hochmut, Unbilligkeit, Begünstigung und anderes mehr können niemals rechtmäßig gemacht werden. Denn es kann nie der Fall eintreten, daß Krieg das Leben erhält und Frieden es vernichtet [...] Und folglich stimmen alle Menschen darin überein, daß der Frieden gut ist, und deshalb sind auch der Weg oder das Mittel zum Frieden, also, wie ich oben gezeigt habe, *Gerechtigkeit, Dankbarkeit, Bescheidenheit, Billigkeit, Mitleid* und all die anderen natürliche Gesetze gut, das heißt, *sittliche Tugenden*, und ihr Gegenteil, die *Laster*, böse“ (Hobbes 1994, 121f).

So ist für Hobbes, analog zu Aristoteles, zwar auch das tugendhafte Handeln als moralisch gut zu bewerten, während einzelnen Handlungen zunächst kein normativer intrinsischer Werte zugemessen wird, dennoch laufen ihre Überlegungen auf erheblich abweichende ethische Forderungen hinaus. In Anbetracht der natürlichen egoistischen Leidenschaften des Menschen hält Hobbes (1994, 131) die Aufrechterhaltung des antizipierten Friedenszustandes für utopisch, weshalb die wünschenswerten Tugenden notwendigerweise in allgemeiner Übereinkunft als zwingende Gesetze verfasst und zugunsten aller von einem äußeren Herrscher durchgesetzt werden müssen. Auch wenn Hobbes den moralischen Wert also ursprünglich in der Tugend und teleologisch im Streben nach Frieden ansiedelt, dienen letztlich die in den Gesetzen festgelegten Handlungsregeln im Sinne normativ verbindlicher Werte als tatsächlicher Bewertungsmaßstab für die einzelnen Handlungen und erhalten somit einen gewissen deontologischen Charakter.

Für deontologische Ansätze hingegen spielen die Intentionen und die Folgen einer Handlung nur eine untergeordnete Rolle, da davon ausgegangen wird, dass bereits den Handlungen an sich ein gewisser moralischer Wert innewohnt, welcher auf bestimmte gebotene Handlungsregeln oder Handlungsmaxime zurückzuführen ist (vgl. Düwell et al. 2011, 124). Moralisch gut handelt demzufolge, wer die richtigen Dinge tut und die falsche Handlungen unterlässt; entsprechend bedeutet Deontologie auch die Lehre vom Sollen (vgl. ebd. 122). Ob eine Handlung (oder Maxime) gut oder schlecht ist kann somit entweder durch konkrete Gesetze wie z.B. die 10 Gebote vorgegeben sein, oder auch mit Appell an Prinzipien wie die „praktische Vernunft“ abgeleitet werden, wie es z.B. Kant (1787, 30) mit dem kategorischen Imperativ formuliert: „Handle so, daß die Maxime deines Willens jederzeit zugleich als Princip einer allgemeinen Gesetzgebung gelten könne“. Bestimmte Handlungsweisen wie z.B. Lügen würden demnach dem Zweck des menschlichen Seins widersprechen und müssten dementsprechend unabhängig von möglichen positiven Folgen immer als moralisch falsch bewertet werden, weshalb auch das bewusste Geschehenlassen von fatalen Ereignissen als moralisch korrekt angesehen werden kann, wenn damit verbotene Handlungen vermieden werden können (vgl. Düwell et al. 2011, 126).

2.3 Der moralische Mensch

In den diversen ethischen Konzeptionen zum Wesen der Moral wurde auf vielfältige Art ergründet, nach welchen Gesichtspunkten menschliche Handlungen als gut oder als schlecht angesehen werden sollten. Da es sich dabei in erster Linie um philosophi-

sche Ausführungen handelt, ist es ferner von Interesse, inwieweit die einzelnen Menschen solche moralischen Werte tatsächlich repräsentieren und in ihren Überlegungen zum Ausdruck bringen. So lässt sich das moralische Niveau eines Menschen sich für Kohlberg (1968) am besten an der Art und Weise erkennen, auf die er seine Urteile fällt. Dabei definiert er die relevanten moralischen Urteile wie folgt:

„Moralische Urteile sind Urteile über das Gute und Rechte des Handelns. Nicht alle Urteile über das ‚Gute‘ und ‚Rechte‘ sind jedoch moralische Urteile [...] Anders als Urteile über Richtigkeit oder ästhetischen Wert sind Moralurteile darauf gerichtet, eine allgemeingültige, umfassende, konsistente Form anzunehmen und sich auf objektive, unpersönliche oder ideelle Grundlagen abzustützen“ (Kohlberg 1968, 28).

Weiterhin gehen Kohlberg, Levine und Hewer (1984, 225) davon aus, dass die Funktion moralischer Prinzipien und Urteile vordergründig in der Lösung zwischenmenschlicher und sozialer Konflikte liegt, um ein Gleichgewicht zwischen verschiedenen Ansprüchen oder Rechten herzustellen. Damit erheben sie die Maßstäbe der Gerechtigkeit nicht nur zum wichtigsten Faktor jeder moralischen Urteilsbildung, sondern sehen darin auch den eigentlichen Kern der Moral, durch den sie erst ihren universellen Charakter gewinnt (vgl. ebd. 354). Übereinstimmend konstatiert auch Bischof (2012, 349) in Bezug auf das gegenwärtig vorherrschende Moralverständnis, dass seit der Aufklärungszeit die Gerechtigkeit als „die moralische Kategorie schlechthin“ anzusehen sei. „Von der Lehre vom Sozialvertrag über den kategorischen Imperativ bis zur Diskursethik hält sich die Grundüberzeugung, Moral habe einen Zustand zu gewährleisten, in dem keiner auf Kosten des anderen glücklich ist“ (ebd).

Ausgehend von einem solchen Moralverständnis als Gerechtigkeit hat Kohlberg (1976), in Anlehnung an die Werke Piagets, ein Stufenmodell der moralischen Entwicklung konzipiert, welches in Tabelle 2 dargestellt ist. Anhand verschiedener fiktiver Gerechtigkeitsdilemmata analysiert er die moralischen Urteile von Menschen auf unterschiedlichen kognitiven Entwicklungsstufen und ordnet sie so einer von sechs Stufen des Moralerwerbs zu, die ein Mensch dieser Konzeption zufolge im Laufe seines Lebens potentiell erreichen kann. Die Stufen unterscheiden sich dabei nicht nur in dem, was jeweils als gut und rechtens empfunden wird, sondern vor allem in den Gründen aus denen regelkonformes Handeln als wünschenswert angesehen wird. Analog verändert sich mit dem Fortschritt der Stufen auch die soziale Perspektive, aus der Situationen wahrgenommen und moralisch evaluiert werden. Da jede Stufe eine Weiterentwicklung der ihr vorausgegangenen Stufen darstellt, bietet eine höhere Stufe immer eine adäquatere Lösung für moralische bzw. Gerechtigkeitsprobleme, so Kohl-

berg (2000, 57). Ein ideales Gerechtigkeitsurteil würde demnach auf einem diskursiven Dialog unter Berücksichtigung der Prinzipien aller Parteien beruhen und wäre nicht nur eine Konfliktlösung, sondern hätte die universelle Übereinstimmung aller Involvierten ohne Täuschung, Manipulation oder Zwang zum Ziel.

Stufe 1	<i>„Heteronome Moralität“</i> Der Mensch handelt nach den eigenen Interessen und hält Regeln nur aus Gehorsam ein, weil Übertretungen mit Bestrafung durch die Autorität bedroht werden.
Stufe 2	<i>„ Individualismus, Zielbewusstsein und Austausch“</i> Der Mensch erkennt, dass verschiedene individuelle Interessen sich einander widersprechen und befolgt Regeln des fairen gegenseitigen Austauschs, wenn es den eigenen Interessen dient.
Stufe 3	<i>„Wechselseitige Erwartungen, Beziehungen und interpersonelle Konformität“</i> Der Mensch versetzt sich in die Lage anderer Personen hinein und handelt nach der goldenen Regel ¹ , da er geteilte Gefühle, Erwartungen und Übereinkünfte als vorrangig vor den eigenen Interessen anerkennt. Es erscheint wichtig sich stereotypisch „gut“ zu verhalten um von den Bezugspersonen als ehrenwert und liebenswürdig anerkannt zu werden.
Stufe 4	<i>„Soziales System und Gewissen“</i> Der Mensch erkennt die Bedeutung des gesellschaftlichen Systems und die dafür notwendigen Gesetze an und fühlt verantwortlich für die von ihm übernommenen Pflichten.
Stufe 5	<i>„Die Stufe des sozialen Kontrakts bzw. der gesellschaftlichen Nützlichkeit, zugleich die Stufe individueller Rechte“</i> Der Mensch nimmt eine der Gesellschaft übergeordnete rationale Perspektive ein und empfindet gewisse individuelle Rechte und Werte wie Leben und Freiheit als unbedingt zu respektieren. Er erkennt dabei die Vielzahl unterschiedlicher Werte und Meinungen an, aber fühlt sich im Interesse der sozialen Gerechtigkeit und zum Wohle und zum Schutz aller Menschen den Gesetzen des Gesellschaftsvertrages verpflichtet.
Stufe 6	<i>„Die Stufe der universalen ethischen Prinzipien“</i> Der Mensch nimmt einen moralisch rationalen Standpunkt ein, der sich auf universale ethische Prinzipien der Gerechtigkeit stützt und sieht die Würde jedes Menschen als essentielles Kriterium für gesellschaftliche Übereinkünfte.

Tabelle 2: Stufen des moralischen Urteilens (vgl. Kohlberg 1976, 128ff)

¹ Die goldene Regel besagt, dass man sich anderen gegenüber so verhalten soll, wie man selbst von den anderen behandelt werden möchte, nach dem Motto: „Was du nicht willst, das man dir tu, das füg‘ auch keinem andern zu“ (vgl. Kohlberg et al. 1984, 276).

Die sechs Stufen sind weiterhin in drei grundlegende moralische Entwicklungsniveaus zusammenzufassen. Das erste ist das *präkonventionelle Niveau* und entspricht den Stufen 1 und 2. Es ist in der Regel bei Kindern bis zum 9. Lebensjahr zu beobachten und bedeutet eine selbstzentrierte Denkweise, bei der soziale Normen und Erwartungen äußerlich bleiben und der moralische Wert noch nicht begriffen wird. Die Stufen 3 und 4 entsprechen dem *konventionellen Niveau*, welches den meisten Jugendlichen und Erwachsenen zuzurechnen ist. Dabei identifiziert sich der Mensch als Mitglied einer Gesellschaft und hat deshalb die entsprechenden autoritären Regeln, Erwartungen und Konventionen internalisiert und anerkannt. Das *postkonventionelle Niveau* der Stufen 5 und 6 wird nur von wenigen Menschen und meist erst nach dem 20. Lebensjahr erreicht. Ein Mensch auf diesen Stufen versteht und akzeptiert die Regeln der Gesellschaft im Großen und Ganzen, solange sich diese aus den für ihn relevanten höherwertigen moralischen Prinzipien ableiten lassen. (vgl. Kohlberg 1976, 126f)

Auch wenn ein vollkommenes moralisches Urteil sich also auf umfassende Gerechtigkeits- und Gleichheitsprinzipien berufen müsste, kann ein solches Verhalten aufgrund des selten erreichten postkonventionellen Niveaus kaum gesellschaftsübergreifend vorausgesetzt werden. Insgesamt sei bei Moralfragen meist ein Zusammenspiel von Prinzipien und Vorstellungen auf verschiedenen moralischen Ebenen von Bedeutung, wie es Kohlberg (1968, 20) abschließend festhält:

„Moralische Urteile und Entscheidungen sind in allen Kulturen eine Mischung von Urteilen, die unter dem Gesichtspunkt der Konsequenzen für den individuellen menschlichen Nutzen oder aber unter dem der konkreten kategorischen Sozialregeln gefällt werden.“

Wie sich gezeigt hat, stellen moralische Forderungen für Kinder zunächst nur einen äußeren Zwang dar, bevor die dahinterstehenden Werte im Laufe der kognitiven und moralischen Entwicklung immer weiter internalisiert werden, sodass wir schließlich eigene moralische Identität verfügen, wie es Moshman (2004, 84) ausdrückt. Moralkonformität sei dann Teil unseres Selbstverständnisses, sodass wir uns selbst betrügen würden, wenn wir entgegen unserer individuellen Wertvorstellungen unmoralisch handeln würden. Dass wir die daraus folgenden Selbstverurteilungen vermeiden wollen lässt sich mit der Theorie der kognitiven Dissonanzen erklären welche davon ausgeht, dass wir bestimmte Vorstellungen und Ansichten über die Welt und über uns selbst haben und unser Handeln im Normalfall an diesen Überzeugungen ausrichten (vgl. Festinger 1957, 2f). Kognitive Dissonanzen treten demzufolge dann auf, wenn wir feststellen, dass bestimmte Handlungen, Reaktionen oder Gewohnheiten von unseren

eigentlichen Überzeugungen abweichen. Da solche Inkonsistenzen zu unangenehmen innerpsychischen Spannungszuständen führen, würden wir in der Regel versuchen dissonanzauslösende Situationen zu vermeiden. Es ist also zu erkennen, dass auch Verhaltensweisen, die nicht unserem moralischen Selbstkonzept entsprechen, zu kognitiven Dissonanzen führen, welche sich wiederum in unangenehmen Schuld und Schamgefühlen ausdrücken. Ergänzend bemerkt Bischof (2012, 390): „Schuldgefühle assoziieren sich mit der Unzulässigkeit dessen, was man beabsichtigt oder beansprucht, Schamgefühle mit der Entwertung dessen, was man ist und kann.“ So stellt für Kohlberg (1968, 8) „das Gefühl der Schuld, d.h. das Auftreten von selbstbestrafenden, selbstkritischen Empfindungen der Reue und Angst nach einer Verletzung der kulturellen Normen“ das Kriterium für die Internalisierung der Normen und somit auch das grundlegende Motiv für die Moralität dar.

3 Der Reiz des Bösen

Die psychoanalytischen Überlegungen Freuds bauen nicht zuletzt darauf auf, dass dem zivilisierten Mensch ein moralisches Gewissen auferlegt ist, welches bestimmte Triebregungen als böse und falsch verurteilt, und das vollständige Ausleben aller natürlichen Triebe verhindert (Lambertino 1984, 202,213f). Im Gegensatz zu Theorien wie der von Kohlberg bleibt das Gewissen für Freud immer zu einem bestimmten Grad ein äußerer kontrollierender Faktor, bei dem Moralität vordergründig mit der Missbilligung von Wünschen gleichzusetzen ist (vgl. ebd. 149). In Anbetracht dessen soll im Folgenden der Frage nachgegangen werden, ob und inwieweit wir wegen solcher unterdrückten und unbewussten Triebe und Wünsche möglicherweise dazu neigen, uns gerade den antisozialen, gewalttätigen und generell unmoralisch anmutenden Charakteren mit besonderem Interesse zuzuwenden und was es für unser moralisches Selbstverständnis bedeutet, wenn wir uns auf die Böse einlassen.

3.1 Triebe und Triebverdrängung

Freud (1915a, 41) geht davon aus, dass alle Menschen von Natur aus mit gewissen angeborenen Trieben ausgestattet sind, deren Drang nach Befriedigung als Ursache und Zweck allen Handelns angesehen werden kann. Im Laufe des Sozialisationsprozesses mussten wir lernen das Ausleben unserer Triebe einzuschränken, da es die äußeren Umstände von uns erfordern. Abgesehen von schwer- oder unüberwindbaren körperlichen oder logistischen Hindernissen, liegt das vor allem an den Gesetzen und Regeln der Gesellschaft, die das hemmungslose Ausleben unserer Triebe aus verschiedenen Gründen unter Strafe stellen (vgl. ebd. 1921, 145f). Zum einen beugen wir uns in der Regel den Gesetzen, da wir neben dem Lustgewinn mehr als alles andere daran interessiert sind Leid zu vermeiden (Freud 1930, 209) und uns außerdem existentiell abhängig von der Gunst bestimmter Autoritätsinstanzen sehen (vgl. ebd., 255ff).

„Was beim Kinde ‚brav‘ oder ‚schlimm‘ heißt, wird später, wenn Gesellschaft und Über-Ich an die Stelle der Eltern getreten sind, ‚gut‘ und ‚böse‘, tugendhaft oder lasterhaft genannt werden, aber es ist immer noch das nämliche, Triebverzicht durch den Druck des den Vater ersetzenden, ihn fortsetzenden Autorität“ (Freud 1939, 565).

In Folge des autoritären Drucks nehmen wir also die uns auferlegten Maßstäbe über Gut und Böse, bzw. richtig und falsch, in unser Über-Ich auf, welches als moralische Kontrollinstanz unser Verhalten nun zusätzlich von innen heraus regelt (vgl. ebd. 1924, 350f). Genauer gesagt identifizieren wir uns aus Angst mit der Macht und der Aggression, welche uns die Triebtätigkeit untersagt hat, sodass von nun an unser

Über-Ich, in Form des Gewissens, mit derselben Strenge unser Triebleben überwacht, indem es uns mit Sanktionen in Form von Schuld- und Schamgefühlen bedroht (vgl. ebd. 1930, 250f).

Freud geht seit seinen späteren Werken fest davon aus, dass es mit dem Lebenstrieb und dem Todestrieb zwei grundsätzliche Triebarten gibt, die parallel existieren und aus deren Zusammenspiel sich die Ausprägung aller menschlichen Wünsche ergibt. Während der Lebenstrieb, oder Eros, nach Selbsterhaltung und Fortpflanzung strebt, wird vom Todestrieb die Rückkehr zum leblosen Urzustand angestrebt. Aus dem Letzteren lassen sich in der Umkehr auch der nach außen gerichtete Destruktionstrieb und damit die aggressiven Tendenzen des Menschen ableiten (vgl. ebd. 1923, 307ff). Nichtsdestotrotz sei der Todestrieb nicht als schädlich per se anzusehen, da beide Triebarten für die Regulierung des seelischen Zustands unabdingbar sein und ständig aufeinander einwirken:

„Diese Triebregungen sind an sich weder gut noch böse. Wir klassifizieren sie und ihre Äußerungen in solcher Weise, je nach ihrer Beziehung zu den Bedürfnissen und Anforderungen der menschlichen Gemeinschaft. Zuzugeben ist, daß alle die Regelungen, welche von der Gesellschaft als böse verpönt werden – nehmen wir als Vertretung derselben die eigensüchtigen und die grausamen – sich unter diesen primitiven befinden“ (Freud 1915a, 41).

Passend dazu berichtet Bischof-Köhler (2009, 57), dass Kinder ab dem Zeitpunkt, an dem sie die Fähigkeit zur Empathie entwickelt haben, nicht nur Mitleid für andere Menschen ausdrücken, sondern auch anfangen gezielt aggressives Verhalten zu äußern, welches die Absicht habe die Anderen zu verletzen. Dennoch erheben viele Forschern und Psychologen erhebliche Zweifel an der Idee, dass Aggressionen tatsächlich in der angeborenen Natur des Menschen lägen. Die am weitesten unterstützten Alternativerklärungen sind dabei vor allem die Frustrationstheorie (Dollard, Miller et al., 1939), nach der Aggressivität niemals spontan, sondern immer nur als Reaktion auf frustrierte versagte Wünsche auftritt und die Lerntheorie (Bandura, 1971), nach der aggressives Verhalten dem Menschen durch seine äußeren Einflüsse erst aneignet werden.

Erdheim (1988, 279f) widerspricht solchen Theorien und ist der Ansicht, dass die Faszination an Gewalt tatsächlich auf eine Art Überlebensinstinkt zurückzuführen ist. Demnach müsse eine Identifikation mit dem Starken und Mächtigen und mit der Gewalt, die von ihm ausgeht, stattfinden, um überhaupt als Mensch erstarken und wachsen zu können. Demnach sei uns vielmehr die Identifikation mit dem Schwachen, und

damit einhergehend das Entsetzten vor der Gewalt, von der Kultur auferlegt, da erst diese eine Unterordnung Unterwerfung des Einzelnen zugunsten einer Mehrheit oder einer Herrschaft erfordert habe. Auch wenn diese Unterwerfung nur unbewusst erfahren wird, sei es evident, dass gesellschaftliches Leben immer eine mehr oder weniger hohe Kompromissbereitschaft in Bezug auf die persönlichen Wünsche voraussetzt und damit eine weitere Quelle für das Aggressionspotential darstellt (vgl. Erdheim 1988, 280). Somit schreibt er frustrierten Wünschen zwar gewissermaßen auch eine aggressionsauslösende Wirkung zu, im Gegensatz zum allgemeinen Verständnis der Frustrationstheorie hält er die faszinierende Wirkung von Gewalt aber nicht für vermeidbar, sondern sieht sie als essentiellen Bestandteil des Menschseins an.

Zudem ist Freud (1915a, 49ff) der Ansicht, dass wir uns als Menschen allgemein in einem höchst ambivalenten Verhältnis zum Tode befinden, was zunächst darauf gründet, dass sich die Vorstellung unseres eigenen Todes so vehement unseres Imaginationsvermögens entziehe. Während wir unseren Feinden den Tod wünschen, sei es auch nur im übertragenen Sinn, versuchen wir andererseits die Sterblichkeit unserer Geliebten mit allen Kräften zu verleugnen. Dass wir ihn dennoch immer wieder beobachten und unter Leid ertragen müssen, ist ein Grund dafür, dass das Tötungsverbot das oberste der ethischen Gebote darstellt. Die Eindringlichkeit, mit der uns das Mordverbot vor Augen geführt wird, ist für Freud ein weiterer Beleg für das Wirken des Destruktionstriebes, denn „ein so starkes Verbot kann sich nur gegen einen ebenso starken Impuls richten. Was keines Menschen Seele begehrt, braucht man nicht zu verbieten“ (ebd. 56).

Auch wenn nicht eindeutig und allgemeingültig belegt werden kann, an welcher Stelle gewalttätige Verhaltensweisen nun ihren konkreten Ursprung haben, sollte deutlich geworden sein, dass am Menschen Triebe und Wünsche hat, die sich auch in Aggressionen äußern können. Weiterhin hat sich gezeigt, dass die Sozialisation des Menschen mit ihren kulturellen Werten und moralischen Normen nicht immer konform mit den Bedürfnissen der einzelnen Personen sein können, und auf verschiedenen Wegen zu einer Anpassung führt. All das führt im schlimmsten Fall dazu, dass wir einen Teil unsere Triebe komplett verdrängen, worin Freud die Ursache für die Entstehung von Neurosen begründet sieht, oder aber wir versuchen verschiedene gesellschaftlich akzeptierte Ersatzhandlungen suchen, mit denen wir zumindest eine mehr oder weniger abgeschwächte Triebbefriedigung erreichen können.

Eine Technik, die Freud dabei besonders hervorhebt ist die Sublimierung der Triebe. Darunter ist zu verstehen, dass das ursprüngliche Ziel des Triebes auf ein anderes Objekt bzw. eine andere Handlung verlagert wird. Es wird also ein neues Ziel anvisiert, welches aber dieselbe Triebkraft nutzt, um dem Menschen in abgewandelter Form die Befriedigung zu finden, die dem ihm ansonsten verwehrt bliebe. Eine solche Triebveredelung wirkt dabei umso stimulierender, je eher das jeweilige Individuum diese nicht nur in den äußeren Zwängen begründet sieht, sondern in dem abgewandelten Ziel tatsächlich einen erstrebenswerten Sinn erkennt. Grundsätzlich seinen physische und intellektuelle Arbeit als Quellen eines solchen Lustgewinns geeignet, welche im Idealfall schöpferische Leistungen wie die Kunst und besondere kulturelle Errungenschaften hervorbringen können. Dennoch konstatiert er, dass die Befriedigung einer „wildem, vom Ich ungebändigtem Triebregung“ immer erheblich intensivere Glücksgefühle hervorrufen würden als es ein „gezähmter Trieb“ vollbringen könnte und sieht darin nicht nur eine Erklärung für perverse Impulse, sondern begründet damit weiterhin den allgemeinen Reiz den das Verbotene auf uns auswirkt. (vgl. Freud 1930, 211f)

3.2 Kathartische Effekte

Da wir also im Leben selten die direkte Erfüllung aller unserer Triebe und Wünsche finden, sondern uns oft mit dem tauglichsten Kompromiss zufrieden geben müssen, neigen wir dazu, uns allem zuzuwenden, was uns die Unlust unserer Entsayungen vergessen lässt, oder uns eine Welt ohne die Belastungen des eigenen Lebens vorzutauschen vermag. Zu diesem Zweck ist die am einfachsten zu erreichende Lustquelle die Phantasie. Ohne an die Bestimmungen der äußeren Welt gebunden zu sein haben wir jederzeit die Möglichkeit uns die Erfüllung unserer Wünsche vorzustellen und die Unlust erzeugenden rationellen Denkvorgänge dabei auszublenden, oder sogar wieder ganz ins Unbewusste zu verdrängen (vgl. Freud 1911, 20f).

Schließlich finden wir in der Kunst diverse Medien, in denen wir auf phantastische erschaffene Welten treffen, in denen uns die illusorische Befriedigung unser unerreichbaren Wünsche präsentiert wird, so Freud (1930, 212). Auch Münsterberg (1916, 77f) betont den besonderen ästhetischen Genuss, den die vollendete Harmonie der Kunst bereiten, da jedes der Elemente eines Werkes ausschließlich im Rahmen seiner selbst von Bedeutung ist und keinen direkten Einfluss auf die Lebenswelt seines Betrachters ausübt.

„Das Kunstwerk zeigt uns die Dinge und Ereignisse vollkommen in sich ruhend, befreit von allen Zusammenhängen, die über seine eigenen Grenzen hinausweisen, das heißt in vollkommener Isolierung“ (Münsterberg 1916, 76).

So setzt Münsterberg (1916, 59) auch den Film² mit der Funktionsweise der menschlichen Phantasie gleich, da seine Inhalte ebenso wenig an räumliche, zeitliche oder physikalische Bedingungen gebunden ist, sondern seine Grenzen nur in im Vorstellungsvermögen des Geistes findet. Die Kamera übernehme dabei die Aufgabe das psychische Geschehen gewissermaßen nachzuahmen, indem sie mit Hilfe von Großaufnahmen oder Distanz dazu beiträgt unsere Aufmerksamkeit zu regulieren und den Fokus auf emotionale Bezugspunkte lenkt (vgl. ebd. 1915, 113).

Wenn wir nun annehmen, dass uns die Werke der Kunst, wie auch der Film, auf die gleiche Art und Weise Befriedigung verschaffen, wie das Vermögen der Phantasie, kann angenommen werden, dass besonders die Inhalte eine hohe Anziehungskraft auf uns ausüben müssen, welche sich mit den im Alltagsleben verachteten Themen und Wünsche befassen. Wie bereits geschildert haben wir nicht nur gelernt, unsere aggressiven Triebe einzuschränken und zu verleugnen, sondern wir versuchen sogar die Existenz des Todes an sich aus unserem Bewusstsein zu verdrängen, obwohl dieser so offensichtlich zu jedem Leben dazugehört. Deshalb, so schildert es Freud (1915a, 51), suchen wir fiktive Welten wie Literatur und Theater auf, denn „dort finden wir noch Menschen, die zu sterben verstehen, ja, die es auch zustande bringen, einen anderen zu töten“; dort ist die Beschäftigung mit dem Tod noch möglich ist, ohne dabei die eigene Sterblichkeit zu erfahren. Indem wir uns mit den Figuren dieser Welten identifizieren, so Maletzke (1963, 121), nehmen wir Anteil an deren Handlungen und Handlungsfreiheiten und müssten ersatzweise eine Befriedigung für die uns verwehrt Antriebe erfahren. Auf dieser Idee baut auch die Katharsis Theorie auf. Anlehnend an Aristoteles (1982, 6.) Äußerungen über die Tragödie, welche die „Nachahmung einer guten und in sich geschlossenen Handlung von bestimmter Größe [ist, ...] die Jammer und Schaudern hervorruft und hierdurch eine Reinigung [= Katharsis -Anm. d. Verf.] von derartigen Erregungszuständen bewirkt“, wird der Begriff inzwischen von den Vertretern der Medienrezeptionsforschung übernommen. Im Fokus der Untersuchungen steht dabei zumeist die Frage, ob der Konsum von Mediengewalt eine kompensierend auf das Aggressionspotential der Zuschauer wirken kann (vgl. Maletzke 1963,

² Genauer gesagt spricht Münsterberg vom Lichtspiel und meint damit, entsprechend dem Stand der Technik seiner Zeit, den monochromen Stummfilm.

141ff). Die Theorie ist also, dass bereits das Ansehen und mediale Partizipieren von Gewalttaten eine befreiende Wirkung hat, da es die Befriedigung der eigenen aggressiven Tendenzen ermöglicht. Abgesehen davon, dass diese Interpretation des Katharsis Begriffes deutlich von der Intention Aristoteles'³ abweicht, konnte ein aggressions-senkender Effekt gewalthaltiger Filmen nach dieser Vorstellung nie nachgewiesen werden; in den meisten Studien wurde Mediengewalt dagegen sogar eine Steigerung des aggressiven Verhaltens zugeschrieben (vgl. Bushman/Anderson 2001, 483).

Dass interne Erregungszustände nicht alleine durch das Rezipieren von Filmen aufgehoben werden können, erscheint auch in Rücksicht auf die Ähnlichkeit zum Phantasie-leben logisch. Wenn es sich beim Film im Wesentlichen nur um eine verbildlichte Phantasie handelt, dann bleibt auch die wahrgenommene Wunscherfüllung nur eine Vorgestellte. Es ist nicht mehr, als die vorübergehende Flucht in eine betörende Illusion, welche das tatsächliche Triebleben nicht ersetzen kann (vgl. Freud, 1930, 212). Weiterhin geht Freud (1908, Absatz 13) davon aus, das überhandnehmendes Phantasier in extremen Fällen bis zum Realitätsverlust führen kann und als eine Vorstufe der Neurose anzusehen ist. Aus diesen Gründen „vermag uns die milde Narkose, in die uns die Kunst versetzt, nicht mehr als eine flüchtige Entrückung aus den Nöten des Lebens herbeizuführen und ist nicht stark genug, um reales Elend vergessen zu machen“ (ebd. 1930, 212).

3.3 Film und Traum

In der Apparatus Theorie (Baudry 1975) wird das Prinzip der Filmrezeption im Kinosaal anhand der Ähnlichkeiten zur nächtlichen Situation während des Träumens interpretiert. Dabei wird davon ausgegangen, dass es sich bei der Identifikation mit den Protagonisten eines Films um sekundäre Identifikationen handelt, während für den Vergleiche zum Traumzustand zunächst die primäre Identifikation des Zuschau-

³ Anhand der Werke Aristoteles' diskutiert Jonathan Lear (1988) die verschiedenen Verständnisweisen der Katharsis und arbeitet ausführlich die wahrscheinlichste Bedeutung des Begriffes im Sinne Aristoteles' heraus. Das wesentliche Prinzip der Tragödie, basiere demnach zunächst auf einem tugendhaften Helden und dem von ihm verschuldeten, aber dennoch unvermeidbaren Unglück. Durch die Identifikation mit dem Helden können wir Angst und Mitleid im sicheren Rahmen des Theaters empfinden und das Erlebte schließlich auf die wirkliche Welt übertragen: Obwohl wir tugendhaft handeln, können wir etwas Furchtbares auslösen; die Tragödie lehrt uns, dass die Welt dabei trotz allem ein rationaler Ort bleibt, der es nicht vermag uns die Würde zu versagen. "In tragedy, we are able to put ourselves imaginatively in a position in which there is nothing further to fear" (Lear 1988, 326). Damit liefere die Tragödie uns eine rationale Bestätigung für den Glauben an das Gute im Menschen und in der Welt – und diese trost-spendende Erkenntnis sei die essentielle Wirkung der Katharsis. (vgl. ebd.)

ers mit dem Blick der Kamera von übergeordnetem Interesse ist (vgl. Kappelhoff (2002, 135). „Das Konzept kinematographischer Wahrnehmung wäre dann in einer primitiven Schaulust, unterhalb der ödipalen Identitätsstruktur verankert“ (ebd. 143). Die Kinosituation sei demnach vergleichbar mit den Erfahrungen von Traum und Halluzination, welche wiederum als Regression auf die früheste Entwicklungsstufe anzusehen seien, bei der der Säugling noch keine Trennung zwischen der eigenen Person und der Umwelt vollzieht. Weiterhin sei zu diesem Zeitpunkt, so Baudry (1975, 702ff), alles Wahrgenommene noch identisch mit der körperlichen Erfahrung desselben und ermögliche deshalb unmittelbare Lustbefriedigung. „Der Zuschauer *identifiziert sich mit sich selbst*“, so beschreibt es Metz (2000, 49) „mit sich als reinem Wahrnehmungsakt [...] und daher als eine Art transzendentes Subjekt, das jeglichem *Es gibt* vorausgeht“ (ebd.). Während sich der Kinzuschauer in nahezu regungslosem Zustand befindet, entfalte sich ohne sein Zutun eine Realität vor seinen Augen, in die er nicht eingreifen kann; und da diese Charakteristika auch während des Träumens zutreffen würden, handelt es sich dabei für Baudry um eine Simulation desselben regressiven Zustandes:

“The cinematographic apparatus reproduces the psychical apparatus during sleep: separation from the outside world, inhibition of motoricity; [...] and thus acquire a status which will be the same as that of the sensory images of dream” (Baudry 1975, 706).

Der entscheidende Unterschied sei bei genauer Betrachtung darin zu sehen, dass der Traum eine Repräsentation der Realität darstellt, die nicht real wahrgenommen, aber dennoch als echt empfunden wird, während die Bilder des Kinos zwar auch als real empfunden werden, aber dabei erst durch das Medium der Wahrnehmung vermittelt werden müssen (vgl. ebd. 707). Aus diesem Grund könne man das Filmerlebnis laut Kappelhoff (2002, 142f) treffenderweise als einen Traum beschreiben „den man zwar nicht träumt, aber geträumt haben könnte.“

Die Aktivität des Träumens stellt dabei eine natürliche Regression dar, bei der sich das Unterbewusstsein seine Wünsche selbst erfüllen kann und da die Traumwelt nicht infrage gestellt wird, werde sie genau so erlebt, wie die die Realität wahrgenommen wird und könne deshalb nicht mit einer bloßen Vorstellung verglichen werden. (vgl. Hall 1954, 99), Grundsätzlich, so Freud (1908, Absatz 14) bestehe ihr Wesen aber in derselben innerpsychischen Phantasiearbeit, die illusorische Erfüllung unserer Wünsche ermöglicht. Als die entscheidende Besonderheit müsse aber festgestellt werden, „daß nächtlicherweise auch solche Wünsche in uns rege werden, deren wir uns schämen und die wir vor uns selbst verbergen müssen, die eben darum verdrängt, ins Un-

bewußte geschoben wurden“ (ebd.). Während uns also mit die Phantasien und Wünsche, über die wir am Tage sinnieren, nur versuchen können den allgegenwärtigen Ballast auszublenden, mit dem wir unmittelbar konfrontiert sind, versucht uns ein Traum, wenn auch in verschleierter Form, gerade die Dinge und unheimlichen Wünsche zu zeigen, über die wir im wachen Zustand überhaupt nicht nachdenken *wollen*. Man könnte sagen, in einer Phantasie wollen wir erleben, was die Umwelt uns verbietet, während wir im Traum erfahren können, was wir uns selbst verbieten.

„In der Psychoanalyse Freuds aber sind die Phantasien, ähnlich wie die Träume, Kompromißbildungen, mit denen das Subjekt Konflikte zwischen Triebansprüchen und den Ansprüchen der Realität ausgleicht, überdeckt oder verbirgt. [...] Das Bildhafte des Traumes verdankt sich der Regression von der Stufe symbolischer Gedankentätigkeit auf die der primären Aktivität eines assoziativen Denkens in Sachvorstellungen. Als Bild kann sich das Subjekt im Traum vorstellen, was ihm bewußt zu denken, d.h. sprachlich zu symbolisieren nicht erlaubt ist“ (Kappelhoff 2002, 149).

So zeigt Freud (1925s, Absatz 3) weiterhin auf, warum sich der Traum so deutlich von den normalen Denkvorgängen unterscheidet: „Er besteht in einer eigenartigen Behandlung des vorbewußten Gedankenmaterials, bei welcher dessen Bestandteile *verdichtet*, seine psychischen Akzente *verschoben*, das Ganze dann in visuelle Bilder umgesetzt, *dramatisiert*, und durch eine mißverständliche *sekundäre Bearbeitung* ergänzt wird“. Sein tatsächlicher Inhalt ist deshalb nicht direkt ersichtlich, sondern muss, sollte er dem Ich zugänglich gemacht werden, erst mit Hilfe analytischer Arbeit erschlossen werden. Der Umstand, dass die tiefergehende Bedeutung eines Traumes uns zumeist verborgen bleibt, verhindert zwar, dass unser Selbstbild durch erschreckende Selbsterkenntnisse beeinträchtigt wird, aber es macht die dahinterstehenden Antriebe nicht weniger wirksam (vgl. Freud, 1925s, Absatz 2).

Im vorigen Abschnitt wurde bereits angedeutet, dass der Genuss von Kunst und Filmen im Besonderen in der Identifikation mit den fiktiven Charakteren begründet sei, da wir die stellvertretende Befriedigung unserer frustrierten Triebe ersuchen. So basieren laut Raney (2011, 21) auch die massentauglichen „Happy-End-Filme“ darauf, dass sich der Zuschauer mit dem Protagonist in seiner Rolle als Held der Geschichte identifiziert und abstraktere Wünsche wie Macht- und Geltungsbedürfnisse auf die fiktiven Figuren projiziert um ein stellvertretendes Erfolgserlebnis zu erfahren.

Nun konnte zwar anhand der Triebentwicklung, -verschiebung, und -verdrängung veranschaulicht werden, warum gerade das Böse und Verbotene auch in den Medien einen so großen Reiz auf uns ausübt⁴, es musste allerdings auch festgestellt werden, dass die Identifikation mit moralisch fragwürdigen Charakteren nur über Umwege stattfinden kann, da das Über-Ich uns ansonsten den empathischen Nachvollzug verweigern würde (vgl. Wulff 2003, 145f). So sehen Aumont et al. (1992, 219) zuallererst die Identifikation mit der sicheren Rezeptionssituation an sich als den elementaren Faktor an, der uns schließlich die sekundäre Identifikationen mit Personentypen erlaubt, welche deutlich differenzierter ausfallen können, als es im Leben außerhalb der Rezeptionssituation der Fall wäre. Indem wir Identifikationsangebote annehmen, die nahelegt, erhalten wir einen Zugang zu den Dingen, die sich den Erfahrungen der realen Welt entziehen (vgl. Maletzke 1963, 121) und testen damit „alternative ideas, images, attitudes, and identities.“ (Cohen 2001, 249). So wird es uns möglich, auch hinter den scheinbar abtrünnigsten Taten und Wünsche „die dahinter liegende Trauer, Verzweiflung und Tragik zu erkennen“ und die eigenen Gefühle über diesen Prozess zu entdecken und zu überdenken (vgl. Pfeiffer 2013, 111).

Unter diesen Umständen stellen Moralverstöße also nicht nur einen besonderen Reize für die Medienrezeption dar, die wir zum Zweck des Lustgewinns willenlos in uns aufnehmen, sondern sie bietet uns über die Brücke der Identifikation auch die Gelegenheit einen Einblick in die unbewussten Abgründe unserer eigenen Persönlichkeit zu gewinnen, zu deren Zugang wir uns sonst verwehren (vgl. Bilandzic 2011, 49). So deutet auch Freud (1908 Absatz 22) an: „daß der eigentliche Genuß des Dichtwerkes aus der Befreiung von Spannungen in unserer Seele hervorgeht. Vielleicht trägt es sogar zu diesem Erfolge nicht wenig bei, daß uns der Dichter in den Stand setzt, unsere eigenen Phantasien nunmehr ohne jeden Vorwurf und ohne Schämen zu genießen“. Der Zuschauer könne somit, „entlastet von seinem Handlungsdruck, seine moralische Kompetenz entfalten und erproben und sich herausfordernden medial präsentierten Dilemmata hingeben [...] und was im realen Leben als unangenehme Zwiespältigkeit moralischer Gefühle erlebt würde, kann bei der Medienrezeption das Unterhaltungserlebnis steigern“ (Krämer 2013, 120ff).

⁴ Siehe Kapitel 3.1, 3.2

3.4 Das Böse als Vorbild

Wir gehen also davon aus, dass wir die Filminhalte und die Identifikation mit den Charakteren nutzen können, um unerfüllte oder sogar unbekannte Wünsche zu erfahren und Handlungen auszuprobieren, die uns in der realen Welt nicht möglich sind, was unter anderem auf dem Traumähnlichen Zustand der Rezeptionssituation bzw. der primären Identifikation mit der Rolle des Zuschauers zurückzuführen ist (vgl. Baudry 1975). Angesichts des repressiven Gesellschaftsdrucks wird es ferner erklärbar, dass die moralisch fragwürdigen Inhalte und Charaktere dabei unser besonderes Interesse wecken. Es drängt sich nun vor allem die Frage auf, wie weit wir die wahrgenommenen unmoralischen Geschehnisse tatsächlich an uns heranlassen und welche Auswirkungen eine potentielle Identifikation mit scheinbar bösen Helden letztendlich auf unser persönliches Moralverständnis hat.

Neben den Forschungen im Rahmen des Uses-and-Gratifications Ansatzes⁵, bei denen die Absichten des Nutzers im Fokus stehen, konzentriert sich ein anderer Bereich der Medienwirkungsforschung auf den Einfluss, den der Medienkonsum auf den Rezipienten ausübt. So gehen z.B. Slater und Rouner (2002) grundsätzlich von einer hohen Medienwirkung aus und heben hervor, dass wir vor allem bei starker Involviertheit in das Geschehen verstärkt dazu neigen würden, die uns präsentierten Botschaften widerspruchslos aufzunehmen (vgl. ebd. 180). Im Rahmen einer Studie, in der Hoekke und Fickers (2014) eine Geschichte so manipulierten, dass die gegensätzlichen Argumente eines relevanten Themas einmal vom Erzähler und einmal von seinem Gesprächspartner dargelegt wurden. Dabei stellten sie fest, dass die Identifikation mit der Sichtweise des Protagonisten in beiden Fällen dazu führte, dass die perspektivanaloge Meinung vom Leser auch nach der Rezeption übernommen wurde (vgl. ebd. 91ff). Übereinstimmend ist auch Igartua (2010, 369) überzeugt, dass die Identifikation mit einem Charakter nicht von den Einstellungen des Zuschauers abhängt, sondern dass sie sich vielmehr beeinflussend auf seine Ansichten auswirkt.

Die grundsätzlich größte Medienwirkungen allerdings, bemerkt Maletzke (1963, 224), wäre vorzufinden, wenn die Aussagen der Botschaft mit vorhandenen Meinungen und Attitüden des Rezipienten übereinstimmen. Einen solchen Effekt kann Grimm (1999, 517ff) auch am Beispiel von Gewaltdarstellungen bestätigen. Zunächst würden wir Gewalt demnach intrafiktional, also im Rahmen der Handlung, eher akzeptieren, wenn

⁵ Siehe Kapitel 3, Einführung in die Zuschauerbindungen

der Kontext eine moralische Rechtfertigung bietet. Extrafiktional, also im „realen“ Leben würden wir Gewalttaten deswegen aber keinesfalls im selben Maße legitimieren. Im Gegenteil würde die intrafiktional gerechtfertigte Gewalt sogar zu einer Verstärkung einer grundsätzlichen gewaltablehnenden Haltung führen (vgl. ebd.). Der moralische Vergleich der eigenen Person mit dem Verbrecher könne darüber hinaus sogar zu besonderer Befriedigung führen, so Bilandzic (2011, 49), da die Abwertung des anderen zur Stabilisierung der eigenen Identität benutzt werden kann. Grimm (1999, 706f) betont überdies die *Logik des negativen Lernens*, nach der wir uns angesichts brutaler Opferdarstellungen erst Recht für Friedfertigkeit aussprechen könnten, aber „möglicherweise lehnen Zuschauer [...] auch die implizierten Handlungsanweisungen zur Gewalt ab, da im Film das Sanktionsrisiko und negative soziale Folgen mitthematisiert sind oder ihnen entsprechende Bedenken spontan zu Bewußtsein kommen“ (Grimm 1999, 425). Unsere individuelle Beurteilung der medial vermittelte Verbrechen müsse sich allerdings nicht zwangsläufig auf das konkrete Gewaltszenario beziehen, sondern könne darüber hinaus auch eine interpretatorische Qualität gewinnen, indem wir das Blut, die Waffen oder den Tod nur als Metapher betrachten, um daraus abstrakte Aussagen zu allgemeinen moralische oder lebensweltlichen Themen abzuleiten, so Grimm (ebd.).

Es ist also zu erkennen, dass fiktionale Inhalte durchaus gewisse moralische Botschaften transportieren können, auch wenn diese dafür nicht immer explizit geäußert werden müssen (vgl. Harold 2005, 176). Aus diesem Grund schreiben Haidt und Joseph (2006) Geschichten allgemein einen hohen Stellenwert für die moralische Erziehung zu. Im Gegensatz zu offenkundigen moralischen Argumenten und Forderungen ohne Lebensbezug könnten Erzählungen emotionale Beispiele für Tugendhaftigkeit und den Sinn moralischer Werte präsentieren und somit höhere Anreize für entsprechendes Verhalten bieten (vgl. Haidt/Joseph 2006, 23ff). Auch Harold (2005, 178) sieht in der Fiktion grundsätzlich das Potential unsere Moral zu verbessern, ist aber der Meinung, dass eine positive Veränderung nur durch bewusste Teilnahme am Geschehen und kritisches Reflektieren des Wahrgenommenen herbeigeführt könne.

Scheffer (2008) sieht die Vorstellungen, die wir von Gut und Böse haben maßgeblich durch die Medien beeinflusst und ist der Überzeugung, dass das ursprünglich Böse heutzutage zunehmend als etwas Gutes dargestellt wird, weshalb er gar eine Umkehrung der Werte befürchtet. Indem wir ständig mit unmoralischen Identifikationsfiguren konfrontiert würden, denen aber ein guter Kern zugeschrieben wird, würden wir

dazu verleitet „unsere eigene Affinität zum Bösen“ und die „eigene Bereitschaft zu grausamer Destruktion“ mit steigender Toleranz auszutesten (vgl. Scheffer 2008, 266). So ist auch Harold der Meinung, dass bereits ein Zuschauer mit nur schwachen unmoralischen Gedanken gefährdet sei, wenn er sich auf eine Handlung einließe, in der positive Assoziationen mit „falschen Wertvorstellungen“ gemacht würden, da sich dies intensivierend auf das unmoralische Gedankengut auswirke (vgl. Harold 2005, 177). Dabei sieht er das größte Übel aber scheinbar nicht in unmoralische Empfindungen per se: “A work of fiction may force me to think or feel in an immoral way, but it cannot force me to like or approve of those thoughts or feelings—and indeed, I may be disgusted with myself for having them, and this disgust will prevent the infection from taking hold of my character” (Harold 2006, 182). Stattdessen sieht er die eigentliche Gefahr in einer potentiellen unbewussten *Ansteckung durch das Böse*, denn die psychische Verarbeitung einer fiktiven Handlung läuft automatisch und unbewusst ab und lässt uns nicht kontrollieren und nicht immer erkennen, welche Ideen und Ansichten dabei uns in den Geist gelegt werden (vgl. Harold 2005, 183).

“It is possible that part of the appeal of evil in fiction is just this mixed effect: we get the pleasure of identifying with an evildoer, and yet can feel good about the edifying effects of what we have learned, morally, by doing so. The changes that we introspect are good, or at least morally neutral, and we remain unaware of any negative automatic effects that might occur. Evil in fiction is a kind of guilty pleasure: we flirt with danger when we imagine evil” (Harold 2005, 185).

4 Zuschauerbindungen

Wie sich im letzten Kapitel gezeigt hat, üben unmoralische Medieninhalte einen besonderen Reiz auf uns aus, der insbesondere darin zu liegen scheint, dass uns „böse“ Identifikationsfiguren angeboten werden, anhand der wie unter anderem das stellvertretende Ausleben unbefriedigter Wünsche erleben können (vgl. Maletzke 1963). Um zu erkennen, was es überhaupt bedeutet sich mit einer Medienfigur zu identifizieren und welche Zuschauerbindungen für das Rezeptionserlebnis noch von Relevanz sein können, sei zunächst ein Überblick über Zuschauerbindungen im Kontext der Unterhaltungsforschung gegeben.

Der Genuss fiktiver Unterhaltungsformate wurde in der Medienforschung auf vielfältige Weise untersucht und konnte insbesondere im Anschluss an die Überlegungen des Uses-and-Gratifications Ansatzes (Katz/Blumler/Gurevitch 1973) mit den individuellen Gratifikationen erklärt werden, die der Rezipient durch den Medienkonsum erfährt. Als Hauptnutzungsmotive identifizierte Blumler (1979, 17) in diesem Zusammenhang erstens das Informationsbedürfnis, zweitens den Wunsch nach Zerstreuung bzw. Unterhaltung und drittens die Befriedigung von persönlichen identitätsbezogenen Bedürfnissen. Katz und Foulkes (1962, 383) beschäftigten sich ausgiebig mit der Mediennutzung als Flucht aus dem realen Leben und nahmen an, dass Zuschauer sich mit Fernsehfiguren identifizieren um stellvertretend deren Gratifikationen zu erleben und auch Zillmann (1988) betrachtete das Fernsehen im Rahmen des Mood-Management Konzeptes als Möglichkeit um gezielt die Laune zu verbessern. Für Bartsch und Viehoff (2010, 2252) ist Medienunterhaltung generell auf das Erleben von Emotionen zurückzuführen wobei sie aber explizit das bloße Unterhaltungserlebnis durch Spaß, Spannung und Gefühl im Allgemeinen von darüberhinausgehenden Erfahrungen unterscheiden, die zum Nachdenken anregen, Identifikationsangebote bieten oder soziale Bedürfnisse befriedigen.

Auch Tamborini et al. (2010) haben unter Berücksichtigung der Self Determination Theory (Ryan & Deci 2000), dargelegt, dass Medienunterhaltung nicht nur auf ihren oberflächlichen Unterhaltungswert reduziert, sondern bis auf die Befriedigung solcher Bedürfnisse zurückgeführt werden könne, wie sie schon von Maslow (1943) mit seiner Hierarchie der Bedürfnisse als grundlegend für die psychische Gesundheit des Menschen definiert wurden. Demnach könne auch der Genuss von Medieninhalten mit der Erfüllung der intrinsischen Grundbedürfnissen nach Autonomie, Kompetenz und soziale Eingebundenheit erklärt werden und so eine übergeordnete funktionelle Rolle

erhalten (vgl. Tamborini et al. 2010, 771ff). Dazu ist anzumerken, dass es insbesondere die aus sozialen Beziehungen hervorgehenden emotionalen Erlebnisse zu sein scheinen, die den maßgeblichen Beitrag für unser allgemeines Wohlbefinden und persönlichen Glückserlebnissen leisten (vgl. Ryan & Deci 2001, 154f).

In Anlehnung an Horton und Wohl (1956) übernahmen diverse Forscher (z.B. Rosengren, Windahl, et al. 1976; Nordlund 1978; Ellis, Streeter, Engelbrecht 1983; Perse/Rubin 1989) die Idee der Parasozialen Interaktion bzw. Parasozialen Beziehung und stellten unter anderem fest, dass die Interaktion mit Medienfiguren tatsächlich gewisse soziale Gratifikationen ermöglichen kann. So kommt Vorderer (1998, 704f) zu dem Schluss, „daß vor allem intensive sozio-emotionale Beteiligungen, das heißt starke parasoziale Interaktionen und Beziehungen mit den Personen und Figuren des Fernsehens, einen wichtigen Bestandteil der Fernsehunterhaltung darstellen.“ Dennoch heben Tamborini et al. (2010, 773) hervor, dass ein Konzept von Enjoyment nicht schlüssig wäre, wenn es ausschließlich auf höherrangige Bedürfnisse reduziert würde und hedonistische Effekte vollkommen außer Acht ließe. So schlussfolgern sie: „We consider both hedonism and eudaimonia to be part of a singular conceptualization of enjoyment as need satisfaction. [...] Understood in this way, we can define enjoyment of entertainment as the satisfaction of a cluster of connected needs“ (ebd).

Auch wenn sich also zeigt, dass der Genuss von Unterhaltungsformaten durch viele Funktionen bedingt zu sein scheint, ist zu erkennen, dass die Art und Weise, auf die der Zuschauer die medial präsentierten Charaktere wahrnimmt, eine entscheidende Rolle einnimmt. Dementsprechend folgert auch Igartua (2010, 347), “for entertainment to be able to exist, a basic need must be satisfied: the need to come into contact with or relate to media characters”. In Anbetracht des Forschungsstandes scheint es sich dabei vor allem um die durch den Charakter vermittelten Emotionen, Identifikationen mit dem Charakter oder um sympathisierende Verhältnisse zu handeln, weshalb die damit zusammenhängenden Effekte an dieser Stelle allgemein als *Zuschauerbindungen* bezeichnet werden sollen.

Die Affective Disposition Theory (Zillmann 1994) lässt vermuten, dass die Bindungen, die wir zu fiktionalen Charakteren herstellen, maßgeblich durch die von ihnen repräsentierten moralischen Werte bedingt sind. Der Theorie nach ist eine positive moralische Bewertung der Figur erforderlich, damit wir Sympathie für sie entwickeln, uns mit ihren Zielen identifizieren und ihr empathischen Nachvollzugs gewähren. Kurz gesagt: “Moral consideration leads to emotion, which opens the door to enjoyment”

(Raney 2011, 19). In Anbetracht der Theorien des moralischen Selbstkonzeptes und der kognitiven Dissonanzen⁶ erscheinen solche Überlegungen zwar naheliegend, aber gleichzeitig scheint dadurch der Erfolg von Filmen und Serien mit moralisch fragwürdigen Protagonisten wie dem selbsterklärten Mörder *Dexter* unerklärlich zu werden. Um herauszufinden inwieweit die Entwicklung von Zuschauerbindungen tatsächlich auf moralische Werte zurückzuführen ist, sollen an dieser Stelle die Schlüsselbegriffe *Empathie*, *Sympathie* und *Identifikation* untersucht und voneinander abgegrenzt werden, sodass die potentielle Relevanz des Faktors Moral letztendlich möglichst präzise im Gesamtkomplex der Zuschauerbindungen verordnet werden kann.

4.1 Empathie

Allgemein kann Empathie laut Bischof-Köhler (2009, 53) als der Prozess bezeichnet werden, „bei dem ein Beobachter an dem Gefühl oder der Intention einer anderen Person teilhat und dadurch versteht, was diese andere Person fühlt oder beabsichtigt. Die empathische Reaktion kann durch das Ausdrucksverhalten des anderen verursacht werden, oder durch die Situation, in der sie sich befindet.“. Anders ausgedrückt besteht Empathie „aus der Fähigkeit oder Disposition zu wissen, zu fühlen und darauf zu reagieren, was in einer anderen Person vorgeht, und der Begriff bezeichnet zugleich diesen Prozess“ (Platinga 2004, 15). In Bezug auf die Medienrezeption unterscheidet Wulff (2003, 137) bei der Empathie zwischen der *Gefühlsübernahme*, bei der der Zuschauer die Gefühle des Charakters aus dessen Sicht quasi von innen mitempfindet und dem *Gefühlsverständnis*, bei dem es ausreicht, die Emotionen des Charakters zu erkennen und dessen Reaktionen und Motive nachvollziehend zu rekonstruieren. Auf die unterschiedlichen Verständnisweisen soll im Folgenden genauer eingegangen werden.

4.1.1 Gefühlsübertragung

Wenn fremde Gefühle affektiv übernommen werden, sodass keine Unterscheidung zwischen dem eigenen Empfinden und dem Empfinden der anderen Person gemacht werden kann, ist laut Bischof (2012, 305) von *Gefühlsansteckung* zu sprechen. Es handelt sich dabei also nicht um ein Nachmachen, sondern um ein unmittelbares Mitempfinden, wie es zum Beispiel vorkommen könnte, wenn man unbewusst von einer Massenpanik angesteckt, oder durch Lachen und Weinen direkt von den Gefühlen einer anderen Person ergriffen wird (vgl. Bischof-Köhler 2009, 53).

⁶ Siehe hierzu Kapitel 2.3

Empathie im eigentlichen Sinne bezeichnet laut Bischof (2012, 188ff) die ab dem zweiten Lebensjahr verfügbare Fähigkeit, dass Emotionen in anderen Personen erkannt und dabei von eigenen Gefühlen unterschieden werden können. Zwar weist er darauf hin, dass zum Teil erhebliche Abweichungen zwischen Selbst- und Fremdempfinden festgestellt werden können, eine Angleichung der Zustände könne daraus aber noch nicht geschlossen werden. Dass wir aber tatsächlich mit anderen Personen mitfühlen können, könne Platinga (2004, 11f) zu folge damit erklärt werden, dass wir dazu neigen, beobachtete Gefühlsausdrücke affektiv nachzuahmen, was dazu führt, dass die entsprechenden Emotionen durch das mimisches Feedback schließlich auch in uns selbst hervorgerufen werden. Es ist zu erkennen, dass dieser Effekt zwar auf der Fähigkeit der Empathie basiert, aber durch die Rückkopplungsfunktion bereits über ihre eigentliche Bedeutung hinausgeht. Dennoch handelt es sich um empathische Empfindungen, für die im Speziellen die Begriffe *Somatische Empathie* oder *Mimikry-Empathie* verwendet werden (vgl. Florschütz 2000). Dabei hebt Zillmann (1994, 41) hervor, dass eine solche motorische Mimikry weitgehend spontan und unreflektiert stattfindet, weshalb sie bei jeder wahrgenommenen Person möglich sei, ohne, dass eine persönliche Beziehung dafür von Nöten wäre. Physiologisch kann dieses Phänomen auf die Aktivität der *Spiegelneuronen* zurückgeführt werden, welche dafür verantwortlich sind, dass beobachtete Mimiken und Gestiken instinktiv im menschlichen Gehirn reproduziert werden: „Every time we are looking at someone performing an action, the same motor circuits that are recruited when we ourselves perform that action are concurrently activated“ (Gallese & Goldman 1998, 495).

Zillmann (1991, 137) ist jedoch der Ansicht, dass neben solchen natürlichen Reflexen durchaus auch kognitive Faktoren dazu beitragen, dass wir bestimmte Emotionen in uns hervorrufen. So hätten wir gelernt verschiedene Gesichtsausdrücke mutmaßlich mit bestimmten auslösenden Reizen zu assoziieren, sodass die damit verbundenen emotionalen Erfahrungen wieder präsent würden. Entscheidend sei dabei nur, dass „bestimmte Gefühle zu bestimmten Gebärden zugeordnet werden, und dass der Zuschauer diesen affektiven Index sofort wiedererkennt“, so Florschütz (2000). Oatley (1994, 63) zufolge könne man deshalb auch von *Gefühlserinnerungen* sprechen, und hebt hervor, dass die erinnerten Emotionen dabei nicht einfach nur vorgestellt, sondern tatsächlich erneut durchlebt würden.

Münsterberg (1916, 68) ist der Meinung, dass solche gefühlsansteckenden Effekte von essentieller Wichtigkeit für die Filmrezeption sind, da diese seiner Meinung nach die

Spielhandlung erst verständlich und lebendig machen. „Die visuelle Wahrnehmung der verschiedenen Ausdrucksformen dieser Emotionen verschmilzt in unserem Bewußtsein mit dem Wissen um die ausgedrückte Emotion; wir fühlen, als würden wir die Emotion selbst unmittelbar sehen oder beobachten“ (ebd). So fasst auch Zillmann (1994, 40) die verschiedenen empathischen Phänomene zusammen und definiert Empathie allgemein als „first and foremost, any concordant reflexive or reflective emotional reaction to witnessing others express emotional reactions“.

4.1.2 Perspektivübernahme

Ungefähr mit dem vierten Lebensjahr entwickelt der Mensch die *Theory of Mind* (ToM) und verfügt damit über die Kompetenz, verschiedene Bezugssysteme kritisch zu reflektieren, also die Welt gleichzeitig aus mehreren Perspektiven zu betrachten, so Bischof (2012 192). Dieser Mechanismus der *Perspektivübernahme* ist grundsätzlich ein rein rationaler, mit dem man zwar gedanklich den Standpunkt einer anderen Person zu verstehen versucht und sich deren Gefühle vorstellt, diese deshalb aber nicht zwangsläufig selbst empfindet (vgl. Bischof-Köhler (2009, 53). Auch wenn es sich bei Empathie und der Fähigkeit zu Perspektivübernahme also genau genommen um zwei verschiedene Stufen der kognitiven Wahrnehmung handelt, kann die ToM als der Faktor angesehen werden, der es uns erst erlaubt, unsere empathischen Fähigkeiten bewusst in Bezug auf andere Personen anzuwenden:

„ToM ist die Grundlage sozialen, ‚sittlichen‘ Verhaltens. Ohne Interesse am anderen, ohne Gefühl für dessen Bedürfnisse und ohne differenziertes Verständnis seiner Perspektiven entwickeln sich weder Mitgefühl noch Rücksicht oder Respekt“ (Förstl 2007, 4).

So beinhaltet Empathie in der Medienrezeption für Mikos (2008, 176ff), über das reine Erkennen von Emotionen hinaus, auch eben dieses kognitive *Nachvollziehen* der Gefühle der Akteure im Kontext der Handlungssituationen, weist jedoch auch darauf hin, dass es deshalb nicht mit dem *Gutheißen* der Handlungen an sich gleichzusetzen sei, was auch von Wulff (2003, 141f) bekräftigt wird: „Wenn das Empathisieren ein Sichteintasten in die fremde Figur ist, so bedeutet dies zuallererst, die Figur in ihrem Handlungskontext zu verstehen. Das heißt nicht, sie zu akzeptieren, sie glaubwürdig zu finden oder gar mit ihr zu sympathisieren“.

Lombard (1995, 289f) geht davon aus, dass auch die vom Fernsehen vermittelten Bilder vom Menschen grundsätzlich in ähnlicher Weise behandelt werden, wie die Wahrnehmung der Realität, da beides zum Großteil auf der Verarbeitung der gleichen visuellen und auditiven Reize beruhe. Weiterhin basiert laut Wulff (Wulff 2003, 142) spe-

ziell das empathische Nachvollziehen von Filmcharakteren auf den gleichen Prinzipien des stetigen Zuordnens und Ableitens, die auch für die Bewältigung des alltäglichen Leben Anwendung finden. Im Kontrast zu den primären Prozessen in der realen Umwelt, stünden emotionale Prozesse in der Filmrezeption allerdings „immer im Rahmen der Geschichten und Szenen und somit in einem bestimmbar semiotischen Horizont von Relevanz und Sinn“ (ebd.). Auch Oatley (1994, 61) merkt an, dass narrativen Welten unserer bekannten Welt zwar auf den ersten Blick sehr ähnlich sind, sich von ihr aber durch die jeweils spezifischen Eigenheiten abheben. Jede solcher Erzählwelten sei demnach einzigartig und verfüge über ihre eigenen Bewohner, ihre eigene Geschichte und eigene Gesetzmäßigkeiten. Eine Geschichte sei, so Oatley (1999, 441f) zu aufgebaut wie die *Simulation* einer echten Welt. Dabei enthält eine solche Simulation im Gegensatz zur echten Welt in der Regel nur genau die Elemente, die notwendig sind um sich diese spezifische Welt mit allen für die Geschichte relevanten Details vorstellen zu können (vgl. ebd. 1994, 66). Darüber hinaus werden wir dazu angeleitet, uns dieser Simulation in einer bestimmten Art und Weise zu bedienen, sodass wir anhand der Taten eines Charakters einerseits die potentiellen Folgen für sein Handeln simulieren können, aber daraus umgekehrt auch seine Handlungsmotive rückwirkend rekonstruieren können (vgl. ebd. 1999, 443f), weshalb man die Empathie mit Medienfiguren immer auch als *moderierte Empathie* bezeichnen werden kann (vgl. Krämer 2013, 95f). So seien nach Platinga (2004, 7) insbesondere prägnante Großaufnahmen vom Gesicht einer Figur geradezu als „Szenen der Empathie“ anzusehen, welche nicht nur über die die Gefühle der Figur informieren, sondern auch auf die Provokation empathischer Reaktionen ausgerichtet seien.

Der Grad, zu dem die Handlung nachvollzogen und mit den Charakteren empathisiert werden kann, hängt also in erster vom narrativen, dramaturgischen und ästhetischen Aufbau der Geschichte ab (vgl. Mikos 2008, 177) Die Hauptforderung sei, so Münsterberg (1916, 89), „daß die Charaktere logisch und konstant bleiben, daß die Handlung der inneren Notwendigkeit folgend entwickelt wird und daß die Charaktere selbst mit der Grundidee der Handlung harmonieren“; und auch Wulff (2003, 156f) betont die Bedeutsamkeit von klar formulierten Absichten, prägnanten Konflikten und einer engen kausalen Verzahnung der Ereignisse. „Alle diese Techniken der Kontextformierung dienen dazu, einen Rahmen herzustellen, der die Figuren als empathisierbares Feld von Bezugsgrößen enthält“ (ebd.).

Es ist jedoch zu anzunehmen, dass die einzelnen Regeln der verschiedenen narrativen Welten nicht jedes Mal aufs Neue von Grund auf erschlossen werden müssen, da grundlegende Rollenkonstellationen oftmals bereits aus der Genrezuordnung hervorgehen, so Wulff (2003, 142). So würden, je nach Genre, immer wieder prototypische Schemata und Stereotypen verwendet, die es dem Zuschauer erlauben die möglichen Handlungszusammenhänge und –Begrenzungen intuitiv einer bestimmten Erfahrungswelt zuzuordnen und damit eine bestimmten Erwartungshaltung an die Charaktere und das Geschehen zu entwickeln (vgl. ebd.). „Sie [die Genres, Anm. d. Verf.] fungieren als vorgefundene und vorgegebene Tatsachen des Handlungs- und des Seelenlebens der Figuren, die in diesen Werten bestehen bleiben, wenn sie nicht ausdrücklich verändert werden“ (vgl. ebd. 156).

4.1.3 Empathiekomplexe

Es ist zu erkennen, dass wir dank der ToM auch die Perspektiven von Personen einzunehmen können, die wir nicht kennen, oder deren Lebensrealität sich von der unseren unterscheidet. Empathie ist deshalb also nicht nur ein Abgleich des Wahrgenommenen mit den eigenen Erfahrungen, sondern ermöglicht uns anhand der verfügbaren Informationen auch die Konstruktion fremder Sichtweisen (vgl. Wulff 2003, 155). Zu beachten ist dabei, laut Oatley (1999, 451f) dass eine Geschichte nie nur eine bestimmte Bedeutung hat. Zwar können wir uns in die Figuren hineinversetzen, aber letztlich handelt es sich dabei immer um Interpretationen und mehr oder weniger überzeugende Spekulationen, die nicht notwendigerweise Deckungsgleich mit den Vorstellungen der Rezipienten oder den Intentionen der Autoren sein müssen. Aus diesem Grund ist es Mikos (2008, 178) zufolge auch unerheblich, ob die Darsteller die Emotionen, die sie beim Schauspiel präsentieren, wirklich selbst empfinden, denn es ist immer der Zuschauer vorm Bildschirm, der die Gefühle für sich rekonstruieren muss.

Dennoch ist anzunehmen dass Deutungen über die Handlungsabsichten der Charaktere oftmals in Anbetracht der Werte vollzogen werden, die für das Weltbild des Rezipienten selbstverständlich scheinen. So scheinen globale Werte wie die Familie oder die Liebe ohne weitere Überlegungen klar zu machen, was für den Charakter als beschützenswert und erstrebenswert gelten muss (vgl. Wulff 2003, 149f). Aus demselben Grund geht Wulff davon aus, dass das Verstehen von individualistischen Helden mit asozialen Zielen erheblich schwieriger sei, als es bei klassischen „Happy End-Filmen“ der Fall sei. Für das Nachvollziehen übermäßig negativer Affektausrichtungen, wie extremem Hass oder Tötungsabsichten, müssten zunächst subjektive moralische

Spannungen mit mehr oder weniger großem kognitivem Aufwand überwunden werden (vgl. ebd. 150f).

Grundsätzlich hebt Wulff (2003, 151) aber hervor, dass Empathie sich immer auf „das ganze Feld der Figuren und Handlungen“ bezieht und keine Bindung bezeichnet, die nur auf einen einzelnen Charakter ausgerichtet ist. Da empathische Prozesse entlang der Handlungslinie ablaufen, müssen konstant die Intentionen aller beteiligten Parteien nachgebildet werden (vgl. ebd., 144). Das heißt, um eine Person und ihre Handlungen verstehen zu können, müsse in gleichem Maße die gegenüberstehenden Sichtweisen aller anderen in irgendeiner Form involvierten Personen nachvollzogen werden, wofür Wulff (ebd. 151f) das Begriffspaar *Empathie* und *Konterempathie* verwendet. Während Empathie sich immer auf die Perspektive des gerade empathisierten Charakters bezieht, bezieht sich Konterempathie auf einen *Antagonisten*, der den Absichten des Charakters in irgendeiner Form entgegensteht. Wenn nun der Antagonist als Ausgangspunkt für die Empathie betrachtet würde, müsste der ursprüngliche Charakter als Antagonist angesehen werden und die Verteilung von Empathie und Konterempathie würde sich entsprechend umkehren. Es geht also um das Verstehen der gegensätzlicher Positionen und Erwartungshaltungen in einem komplexen System reziproker Zusammenhänge, wofür letztendlich das Empathisieren mit allen Charakteren erforderlich ist (vgl. ebd.). Wir übernehmen also nicht einfach willenlos die uns vermittelten Perspektivzuweisungen, sondern wechseln zwischen den Rezeptionsweisen hin und her und konstruieren uns eine übergreifende Bedeutung unter Berücksichtigung der verschiedenen Blickwinkel (vgl. Grimm 1999, 706). Zillmann (1994, 43f) weist außerdem darauf hin, dass wir uns ohnehin kaum durchgängig in einen Charakter hineinversetzen könnten, da uns dies zu viel Konzentration abverlange, die wir für das Verständnis der vielen anderen Eindrücke benötigen, mit denen wir bei der Rezeption eines Filmes ununterbrochen konfrontiert würden. Explizit bezogen auf die Darstellung von Gewaltakten unterscheidet Grimm (1999, 706f) zwischen *perspektivanaloger* Rezeption, bei der der Zuschauer sich vornehmlich in die Rolle des Täters hineinversetzt, und *perspektivkontrastiver* Rezeption, bei der imaginativ die Opferposition eingenommen wird. Dabei hebt er hervor, dass wir selbst bei täterzentrierten Inszenierungen keineswegs automatisch zur analogen Perspektivübernahme neigen würden, da „die Darstellung von Gewaltopfern [...] unwillkürlich körpernahe Empathie erzeugt, die eine biologisch verankerte Basis in kognitiven Schemata der Gefahrenwahrnehmung besitzt“ und betont deshalb die „Prädominanz der Opferperspektive, die die

spontanen Erstemotionen – Angst und Einfühlungsstreß – beherrscht und erst nachträglich durch Täteridentifikationen überformt wird“ (Grimm 1999, 707).

Ferner bemerken Aumont et al. (1992, 219), dass wir uns ein differenziertes Verständnis für die Charaktere und deren Persönlichkeiten meist erst aus dem Gesamtbild aller Teile des Films erschließen. Wenn wir über einen Film sprechen, so stellen sie fest, sei es daher vielmehr die Erinnerung des Films, von der wir sprechen. Während der Rezeption sehen wir nur Bruchstücke, die wir hinterher erst zu einem Ganzen verbinden würden. Somit hänge die Interpretation des Zuschauers in hohem Maße auch von seinen kognitiven Fähigkeiten ab, die benötigt würden um den Geschehnissen umfassend folgen und sinnbringend miteinander verknüpfen zu können, weshalb z.B. Kindern, das Nachvollziehen verworrener Handlungen und komplexer Charakterzeichnungen größere Schwierigkeiten bereitet als Erwachsenen (vgl. Bilandzic 2011, 48). Entsprechend könnten laut Narvaez et. al. (1999, 483) insbesondere moralische Aussagen erst mit zunehmender kognitiver Entwicklung verstanden werden, weshalb Kindern bei der Interpretation von moralisch komplexen Themen unterstützt werden müssten.

Rückblickend haben wir als empathische Effekte die Gefühlsansteckung durch Mimikry-Muster oder Gefühlserinnerungen, das grundsätzliche Erkennen fremder Gefühle, sowie das Übernehmen und Verstehen fremder Perspektiven durch die ToM behandelt. Wenn wir alle diese Phänomene zu einem übergreifenden Empathiebegriff zusammenfassen, müssen wir zwischen *Empathie* und *Empathisieren* unterscheiden. Während unter Empathie für uns die allgemeine *Fähigkeit* zu verstehen ist, Verständnis für die Gefühle und Sichtweisen anderer Personen zu entwickeln und die potentielle Möglichkeit uns dabei von den vorgestellten Gefühlen anstecken zu lassen, bedeutet Empathisieren das bewusste oder unbewusste Einfühlen in eine andere Person, bei gleichzeitigem kognitiven Nachvollziehen seiner Sichtweise, oder kurz gesagt den *emotionalen Nachvollzug* einer Person oder eines Charakters.

4.2 Sympathie

So bedeutet Sympathie auch für Oatley (1994, 61) zuallererst lediglich eine mentale Verbindung zu einer anderen Person. Oder, wie es Wulff (2003, 145) ausdrückt, eine Einstellung gegenüber einer anderen Person, die nicht neutral ist. Weiterhin handele es sich bei *Sympathie* im Speziellen um eine Beziehung mit einer positiven affektiven Ladung, also ein *positives Hingezogensein*, während es sich gegenteilig bei einer nega-

tiven Affekthaltung um *Antipathie* handelt (vgl. ebd.). Somit könnte man Sympathien zum einen direkt auf die Sexualtriebe zurückführen und als libidinöse Objektbesetzungen nach Freud (1915a, 89) verstehen, zum anderen können aber auch jegliche wahrgenommen Gemeinsamkeiten mit einer anderen Person zu partiellen Identifikationen führen (vgl. Freud 1921, 100) und damit den Grundstein für eine emotionale Bindung legen, worauf wir in Kapitel 4.3 genauer eingehen werden.

Nicht zuletzt zeichnen sich soziale Beziehungen, bzw. Sympathien durch die Gefühle aus, die man den gemochten Personen entgegenbringt. Wir freuen und leiden mit den Menschen, die uns nahe stehen und wenn einem von ihnen etwas zustoßen würde, empfinden wir Trauer und Betroffenheit so Raney (2011, 20). Würde wir hingegen von einem Unfall in den Nachrichten hören, mögen wir zwar auch zu Emotionale Reaktionen neigen, aber dabei handelt es sich eher um *moralische Emotionen* wie Mitleid. Moralisch nennt Raney diese Emotionen deshalb, weil sie uns eigentlich nicht direkt betreffen und stattdessen tendenziell auf prosozialen Einstellungen beruhen. Wenn wir es aber schaffen würden auch zu fiktionalen Charakteren eine emotionale Bindung aufzubauen, dann würden die daraus entstehenden Gefühlsäußerungen einen Teil des moralischen Charakters verlieren (vgl. ebd.). Da der Genuss von Medieninhalten zu großen Teilen auf die emotionalen Beteiligung am Geschehen zurückgeführt werden kann (vgl. Bartsch/Viehoff 2010), soll an dieser Stelle untersucht werden, wie sympathische Bindungen überhaupt erst zustande kommen und in welchem Umfang moralische Gesichtspunkte dabei eine Rolle spielen.

4.2.1 Moralische Bewertungen

Der *Affective Disposition Theory* (ADT) (Zillmann 1994) liegt die Annahme zu Grunde, dass der wir denjenigen Charakteren gegenüber positiv gestimmt ist, deren Handlungen wir als gut und moralisch angemessen beurteilen, während wir moralisch verwerflichen Charakteren mit Abneigung begegnen würde. Die so gebildete Meinung ist, in Zusammenspiel mit der konstanten moralische Bewertung der Handlungen, die während der Rezeption von dramatischen Inhalten stattfindet, demzufolge der ausschlaggebende Grund, weshalb der Zuschauer sich emotional in das Geschehen involviert fühlen kann (vgl. Raney 2004, 350f).

Empathie bedeutet für Zillmann (1994), dass wir die freudigen, als auch die tragischen Emotionen mit denjenigen teilen, die wir als Freunde bezeichnen würden: „Once persons or personas are liked, their benefaction seems appropriate and can be sanctioned; empathy with their positive emotions is free to unfold. In contrast, their victimi-

zation seems inappropriate and cannot be sanctioned; empathy with their negative emotions again is free to unfold” (Zillmann 1994, 45). Das Glück unserer Feinde würde uns hingegen bedrücken, während deren Unglück uns erfreut. Diesen Effekt bezeichnet er als “discordant affect“, also etwa *widersprüchliche Emotion* oder auch „counterempathy“ bzw. *Konterempathie*, da der Zuschauer dabei Emotionen empfindet, die den gezeigten Emotionen entgegengesetzt sind (vgl. ebd., 45f). “Once persons or personas are resented, their benefaction seems inappropriate and cannot be sanctioned; empathy with their positive emotions cannot materialize, and distress is likely. In contrast, their victimization seems appropriate and can be sanctioned; empathy with their negative emotions again cannot materialize, and euphoria is likely” (ebd. 45). Ein Charakter muss der ADT zufolge also als gut und aufrichtig bewertet werden, um dem Zuschauer die Überzeugung zu geben, dass dieser sein Mitgefühl verdient habe. Empathische Reaktionen müssen also moralisch gerechtfertigt sein, andernfalls wären konterempathische Reaktionen die Folge.

„ Viewers expect that liked characters—favored because they are morally upright in the first place—should act in a morally upright and justifiable manner, while hated characters will act in a morally unjustifiable manner. Therefore, it is morally proper for the protagonist to succeed and the antagonist to fail; this is not simply what viewers *want* to occur, but rather what they think *should* occur. Outcomes that advantage liked characters and punish hated ones are anticipated, hoped for, or feared because viewers *think that such outcomes are morally justified and proper*” (Raney 2011, 19f).

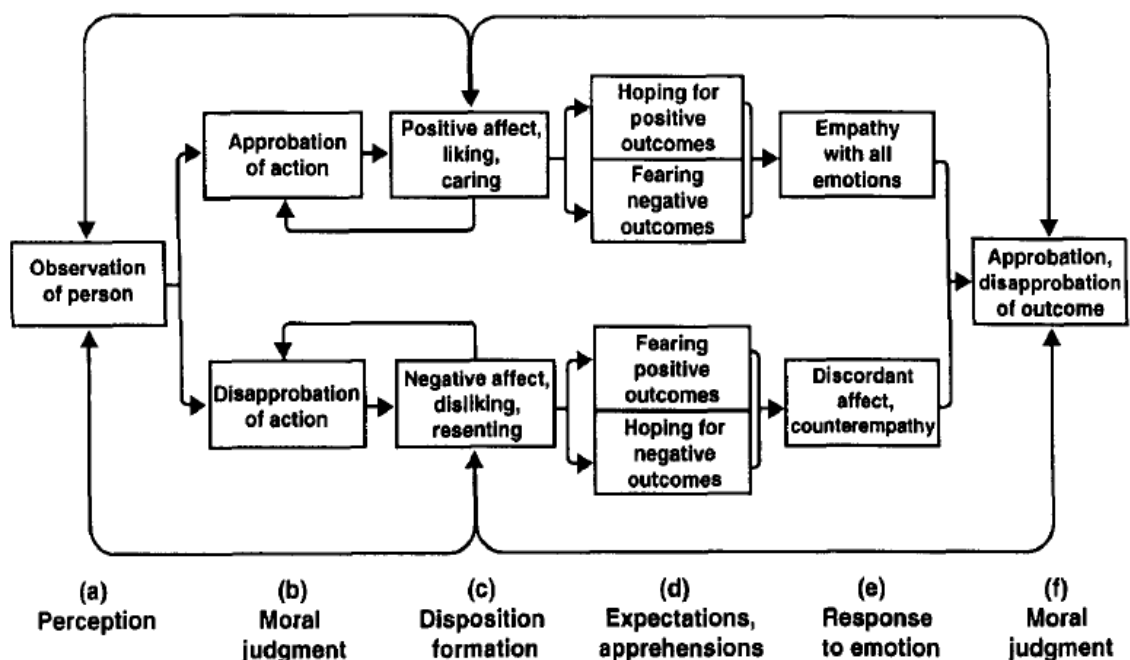


Abbildung 1: Schema der Dispositionsbildung nach der ADT (Zillmann 1994, 46)

Abbildung 1 schematisiert die Dispositionsbildung nach der ADT und ihre Einflussfaktoren von der Wahrnehmung einer Persona (a), über dessen moralische Bewertung (b) eine Disposition gebildet wird (c), welche bestimmte Hoffnungen schürt (d), dementsprechend Empathie oder Konterempathie begünstigt (e), woraufhin wieder eine Bewertung des Ergebnisses stattfindet, welche sich wiederum auf die weiteren Dispositionen auswirkt.

Zur Erklärung dieses discordant affects ist insbesondere eine Studie von Wilson et al. (1986) hervorzuheben, in der Kinder mit geistiger Behinderung untersucht wurden, welche über keinen ausgebildeten Gerechtigkeitssinn verfügten. Diese Kinder waren zwar dazu in der Lage die Charaktere korrekt als gut oder böse einzuordnen, im Gegensatz zu Kindern ohne kognitive Beeinträchtigung führte das jedoch nicht dazu, dass sie Sympathien bzw. Antipathien entwickelten und bestimmte Ausgänge erhofften bzw. andere fürchteten. Vielmehr ließen sich bei ihnen unabhängig von der charakterlichen Moral empathische Reaktionen beobachten, sodass die untersuchten Kinder auch euphorische Reaktionen zeigten, wenn eine böse Figur belohnt wurde und bekümmert waren, wenn die Figur scheiterte. (vgl. Zillmann 1994, 46f) Diese und andere Ergebnissen aus Untersuchungen am Beispiel von Kindern auf unterschiedlichen Entwicklungsstufen unterstützen Zillmann zufolge die Theorie, dass moralische Überlegungen eine entscheidende Rolle für das Rechtfertigen, Zulassen und unterstützen von Konterempathischen Reaktionen („discordant affective reactions“) bei emotionalen Erfahrungen spielen (vgl. ebd. 48).

Insgesamt wird der Prozess der Sympathiebildung, der Evaluierung des Geschehens und somit auch der Filmgenuss an sich, maßgeblich durch moralische Fragen bestimmt, wie Raney noch einmal zusammenfasst:

“In sum, viewers experience emotional reactions to dramatic characters (liking), to their plights (anticipatory hopes and fears), and to their ultimate outcomes (enjoyment). However, each of these emotional reactions is regulated by morality: character liking is regulated by moral judgments about the behaviors and motivations of characters; anticipatory emotions by a sense of expected justice restoration; and enjoyment by the moral evaluation of the actual outcome portrayed in relation to the expected outcome” (Raney 2011, 20).

An dieser Stelle ist anzumerken, dass Zillmann den Empathiebegriff für das Konzept der ADT in einer relativ ungenauen Weise benutzt. Wenn Zillmann beschreibt, dass die Bildung von positiven Dispositionen, bzw. das Mögen einer Figur gegenüber dafür notwendig sind, dass mit dieser empathisiert werden kann, ist das eine missverständliche Formulierung, da sie nicht zwischen Empathie und Sympathie unterscheidet. Wie

bereits in Kapitel 4.1 geschildert, bedeutet Empathie den emotionalen Nachvollzug und das Mitfühlen der Gefühle einer anderen Person. Positive Dispositionen und das Mitfühlen für einen Charakter sind gleichbedeutend mit dem, was anderswo auch als Sympathie bezeichnet wird (z.B. Oatley 1994). Zwar erfordert das Sympathisieren die Fähigkeiten der Empathie, aber der Kern des Sympathisierens ist bei der ADT nicht nur ein Einfühlen in die andere Person, sondern vielmehr das Fühlen *über* eine andere Person. Besonders deutlich wird die Wichtigkeit dieser Unterscheidung, wenn in der narrativen Welt auf Situationen treffen, in denen der Zuschauer über Informationen verfügt, die dem Charakter (noch) nicht bewusst sind (vgl. Busselle/Bilandzic 2009, 324), was Münsterberg an folgendem Beispiel verdeutlicht:

„Wir sehen den Schurken, der im melodramatischen Lichtspiel voll gemeiner Tücke ist, und doch reagieren wir nicht mit der Nachahmung seines Gefühls; wir fühlen seiner Persönlichkeit gegenüber moralische Empörung. Wir sehen das lachende, fröhliche Kind, das an der Kante eines Abgrundes Beeren pflückt, ohne sich bewußt zu sein, daß es herunterfallen wird, wenn es der Held nicht im letzten Moment zurückhält. Natürlich spüren wir die Freude des Kindes. Andernfalls könnten wir sein Verhalten überhaupt nicht verstehen, aber stärker noch fühlen wir jene Angst und jenen Schrecken, deren sich das Kind selbst nicht bewußt ist (Münsterberg 1916, 69)“.

Sympathische Emotionen erfolgen also aus unserem eigenen Standpunkt heraus und stimmen nicht notwendigerweise mit den Emotionen des Sympathisierten überein, sondern drücken sich z.B. in Form von Wohlwollen, Sorge oder Mitleid aus (vgl. Busselle/Bilandzic 2009, 324). Emotionen, die auf Antipathie basieren wären dann z.B. Schadenfreude oder Genugtuung, analog dem von Zillmann genannten *discordant affect*. Insgesamt sei zu anmerken, dass empathische und sympathische Reaktionsformen zwar durchaus simultan auftreten können, aber prinzipiell unabhängig voneinander erfolgen, und sich sogar widersprechen können (vgl. Wulff 2003, 148). Da moralische Werte höchst subjektive Einstellungen seien, so Raney (2004, 351f), könne sich auch der Filmgenuss von Zuschauer zu Zuschauer teils stark unterscheiden.

4.2.2 Moderierte Sympathie

Entgegen den Prämissen der ADT habe sich nun allerdings gezeigt, so Wulff (2003, 146), dass Zuschauer durchaus auch zu Charakteren mit problematischer Werthaltung eine sympathische Bindung herzustellen vermögen. Aus diesem Grund soll nun untersucht werden, welche möglichen anderen Faktoren, neben dem Weg der persönlichen moralischen Übereinstimmung, außerdem dazu führen können, dass wir mit Filmcharakteren Miteifern und Mitleiden, bzw. mit ihnen sympathisieren.

So stellt Wulff (ebd. 157) fest, dass eine Figur zwar durch und durch aufrichtig sein könne, aber sie bliebe lediglich neutral und uninteressant, wenn sich ihr keinerlei Hürden im Weg stehen würden. Eine emotionale Bindung die zum Mitfühlen anregt, entstünde demzufolge also erst im Kontext ihrer Umwelt und Geschehnisse. Aus diesem Grund, so Wulff, könne auch ein eigentlich moralisch problematischer Charakter zum Sympathieträger werden, wenn er in die den Mittelpunkt der Handlung rückt, aber als Opfer akuter Gefahren oder anderer intriganter Personen dargestellt wird. Ähnlich geht auch Carroll (2010, 29) davon aus, dass die Quelle der Sympathie nicht immer im Protagonisten selbst zu finden sein muss, sondern dass in manchen Fällen bereits die bloße Abneigung dem Antagonisten gegenüber ausreichen kann, um sich auf die Seite des Helden zu schlagen (nach dem Motto „der Feind meines Feindes ist mein Freund“). Sympathie richtet sich dann entsprechend nicht unmittelbar vom Zuschauer auf den Filmcharakter, sondern entsteht erst aus dem Kontext heraus: „Die Bedingung für das Entstehen von Sympathie liegt dann mehr in der Konstellation der Charaktere als in der Anlage der einzelnen Figur“ (Wulff, 2003, 146), weshalb die Figuren als eine Art Orientierungsgröße für die filminternen Werte dienen würden.

Da wir weiterhin dazu veranlagt seien, möglichst sparsam mit unseren kognitiven Ressourcen umzugehen, entwickeln wir, so Raney (2004), Schemata, die uns dabei helfen, Produktionen genretypisch einzuordnen und uns in der Regel erlauben auf Anhieb zu erkennen, welche Charaktere wir mögen *sollen* und wen wir zu hassen haben. Dementsprechend können uns gezielte Inszenierungen, z.B. durch den Einsatz von Musik oder durch die Verwendung stereotypischer Charaktermerkmale, die schematische Einordnung der Figuren nahelegen, sodass sie ohne die Notwendigkeit moralischer Überlegungen direkt als gut oder böse eingestuft werden können (vgl. Raney 2004, 354). Solche Phänomene lässt sich Bischof zufolge (2012, 330) auch als *Halo-Effekt* bezeichnen. Dieser tritt auf, wenn auf Basis einer bekannten Eigenschaft einer Person andere Eigenschaften induziert werden, sodass ein Schluss nach dem Prinzip gezogen werden könnte, „Wer in einer Hinsicht ‚gut‘ ist, ist es auch in allen anderen“ (ebd.). So merkt auch Krämer (2013, 119) an, dass wir Sympathien nicht nur auf Basis moralischer Wertschätzung verteilen, sondern umgekehrt auch dazu neigen würden, den Personen die wir mögen, aus welchen Gründen auch immer, „moralisch gute Intentionen und Handlungen zuzuschreiben“.

Wenn uns also durch die Präsentation der Geschichte ein Sympathievorschlag quasi auferlegt wird und wir diesen selten hinterfragen, sondern meist bereitwillig anneh-

men, liegt das, so Raney (2004, 348) vor allem daran, dass wir Filme und Fernsehen genießen *wollen*. Dies werde, so Wulff (2003, 146) insbesondere anhand von Inhalten deutlich, bei denen Gangster oder Serienkiller die Hauptrolle einnehmen, bei denen offensichtlich nicht länger ausschlaggebend ist, welche konkreten Werte oder Tugenden der Held repräsentiert und ob diese mit den Werten des Zuschauers korrespondieren. „In diesen Fällen ist die Differenz zwischen Werthaltungen von Figur und Zuschauer und die trotzdem eintretende Sympathie Teil der genretypischen Figurencharakteristik. Die Figur muss aber auf jeden Fall durch die Intensität, Aufrichtigkeit und Rigorosität ihrer Motive ausgezeichnet sein, sonst würde man ihr Sympathie und empathischen Nachvollzug verweigern“ (ebd.). Wir haben gelernt, dass der Filmgenuss uns vor allem dann Befriedigung bereitet, wenn eine Figur die wir mögen ihre Hindernisse erfolgreich überwindet und wir somit in der Entscheidung ihn zu unterstützen argumentative Bestätigung finden (vgl. Krämer 2013, 119). Da wir den Genuss anstreben und es üblicherweise der Protagonist ist, der am Ende von Erfolg gekrönt wird, dehnen wir ihm zuliebe und im Sinne des Unterhaltungserlebnisses unsere moralischen Wertvorstellungen aus (vgl. Raney 2004, 357).

Sobald wir uns aber ein Bild gemacht und unsere Sympathien verteilt haben, so beschreibt es Raney (2004, 360), würden wir für diejenigen die wir mögen Partei ergreifen und loyal bleiben, selbst wenn uns nicht alles gefällt was sie tun. Damit wir sie weiterhin mögen und an ihrer Geschichte teilhaben können, würden wir zum Beispiel ihre Fehler innerlich rechtfertigen oder entsprechend jemand anderes für ihr Verschulden verantwortlich machen:

“We exercise our rights as cognitive misers. We trade our lens of moral scrutiny for one of partiality and favoritism. We do not think; we feel. We allow the story schemas we have developed over time to guide our interpretations of character and plotlines. We go on liking the characters we favor regardless of what they do” (Raney 2004, 363).

Mit seiner Aussage relativiert Raney die Relevanz moralischer Werte für die Dispositionsbildung zwar auf ein Minimum, er streitet aber nicht das grundsätzliche Prinzip des in der ADT formulierten Evaluationsprozesses ab⁷. So möchte er die Theorie vielmehr dahingehend erweitern, dass insbesondere für die Initialbewertung eines Charakters neben moralischen Gesichtspunkten auch andere kontextabhängige Aspekte berücksichtigt werden (vgl. Raney 2004, 356). Er ist aber durchaus der Meinung, dass

⁷ Siehe Abbildung 1

auch das Ansehen eines anfangs geliebten Charakters in Ungnade gezogen werden kann, falls sein gezeigtes Verhalten oder seine Motive signifikant gegen die Erwartungen des Zuschauers verstoßen, weshalb auch eine anfänglich gebildete Disposition kein Garant für ein gänzlich ungefiltertes Gutheißen aller Taten des Charakters sei (vgl. Raney 2004, 357). Dabei zeigt sich, dass die Sympathiebildung nicht für jeden Menschen und für jeden Film auf ein bestimmtes Kriterium zurückzuführen ist, sondern auf verschiedensten Assoziationen im Rahmen unterschiedlicher Kontexte beruht:

„Sympathie hängt weder automatisch vom Ethos einer Figur noch von ihrer Position innerhalb der Handlung ab: Einer kann aufrecht sein und im Recht und dennoch keine Sympathie auf sich ziehen. Einer kann Protagonist sein und löst dennoch keine positiven Gefühle aus. Sympathie korrespondiert mit persönlichem Geschmack und mit besonderen Vorlieben. Die Vertrautheit mit der Figur spielt ebenso in die Ausformung der sympathetischen Beziehung hinein wie die Nachvollziehbarkeit dessen, worauf sie sich eingelassen hat; ihr moralisches Bewusstsein ist von Belang, [...] ihre Beziehung zu anderen Figuren, ihre individuellen Eigenheiten, zum Beispiel ihr Humor, und ebenso ihre Verkörperung durch einen bestimmten Schauspieler“ (Wulff 2003, 145).

4.3 Identifikationen

Für die psychoanalytischen Überlegungen Freuds war die Identifizierung in vielerlei Hinsicht von großer Bedeutung. So hängt sie zum einen untrennbar mit dem Komplex der ödipalen Situation zusammen und stellt darüber hinaus den entscheidenden Prozess für die gesamte Entwicklung der menschlichen Persönlichkeit dar (vgl. Freud 1923, 296ff). Für die Bedeutung der Identifizierung in Bezug auf die Medienrezeption soll an dieser Stelle eine kurze Darstellung ihrer Grundprinzipien ausreichend sein, von denen sich die meisten Verständnisweisen von Identifikation im Medienkontext ableiten lassen. So fasst Freud zusammen,

„daß erstens die Identifizierung die ursprünglichste Form der Gefühlsbindung an ein Objekt ist, zweitens, daß sie auf regressivem Wege zum Ersatz für eine libidinöse Objektbindung wird, gleichsam durch Introjektion des Objektes ins Ich, und daß sie drittens bei jeder neu wahrgenommenen Gemeinsamkeit mit einer Person, die nicht Objekt der Sexualtriebe ist, entstehen kann. Je bedeutsamer diese Gemeinsamkeit ist, desto erfolgreicher muß diese partielle Identifizierung werden können und so dem Anfang einer neuen Bindung entsprechen“ (Freud 1921, 100).

Die identifizierende Bindung beinhaltet dabei immer eine internalisierende Komponente, sodass man die Eigenschaften des Objektes bzw. der Person, mit der man sich identifiziert, gewissermaßen in sich aufnimmt und bewusst oder unbewusst in die

eigene Persönlichkeit integriert. Infolge der Identifikation gleicht man sich also einer anderen Person von innen heraus an (vgl. Hall 1954, 74).

V. Feilitzen & Linné (1975, 52) beschreiben Identifikation als einen bewusstes oder unbewusstes Streben, die eigene Identität zu bestätigen oder anzureichern. Das Wesen der Identifikation liegt demnach darin, dass wir in eine andere Person involviert sind und stellvertretend an ihren Handlungen, Gefühlen und Gedanken teilnehmen.

“More precisely, an individual consciously or unconsciously recognizes him/herself in, or wishes to be, another individual so that he/she becomes involved in that individual and vicariously participates in his/her activities, feelings, and thoughts” (v. Feilitzen/Linné, 1975, 52).

Damit verbinden Sie bereits die beiden Verständnisweisen, unter denen der Begriff Identifikation in Bezug auf Medienfiguren verwendet wird. Das ist zum einen der psychologische Vorgang des Identifizierens, der sich vor allem mit den an Freud angelehnten persönlichkeitsbedingten Vorgängen der Identifizierung beschäftigt und zum anderen die Funktion von Identifikation als spezifischem Rezeptionsmodus von Mediencharakteren, der insbesondere durch Cohen (2001) nachhaltig konzeptualisiert wurde. Da alle Verständnisweisen von Identifikation dennoch mehr oder weniger grobe Überschneidungen und Zusammenhänge aufweisen und die Verwendung der Begriffe mehr als uneinheitlich ist, soll im Rahmen dieses Kapitels zwischen den grundlegenden Dimensionen von Identifikation unterschieden und die Verhältnisse zu den anderen Typen der Zuschauerbindungen aufgezeigt werden.

4.3.1 Identifikation als Bindungsmoment

Wenn wir von Identifikation als *sich mit jemandem identifizieren* sprechen, oder auch sich mit etwas identifizieren, dann bedeutet das, dass wir uns in bestimmten Eigenschaften identisch mit jemand oder etwas anderem fühlen. Man könnte sagen Identifikation ist das Gegenteil von Fremdheit. Schon wenn der Gegenüber uns nur in rein äußerlichen Gesichtspunkten ähnelt, erscheint uns der eigentlich Fremde weniger fremd; wenn uns jemand vertraut wirkt, neigen wir auch dazu ihm zu vertrauen, so Bischof (2012, 398f). Die ließe sich ferner damit begründen, dass anhand dieser zunächst nur oberflächlichen Charakteristika, wie Geschlecht, Hautfarbe oder Dialekt, mit hoher Wahrscheinlichkeit auch ein gewisser gemeinsamer Erfahrungsschatz vorausgesetzt werden kann. Identifikation geht für Bischof daher einher mit einer gemeinsamen Identität. Als weitere identitätsstiftende Faktoren nennt er räumlicher Nähe, und insbesondere ein geteiltes Schicksal, wie die gemeinsame Bedrohung durch einen äußeren Feind, welche dabei eine stärkere Bindung bewirken sollte, als eine

gemeinsame Aufgabe oder gemeinsames Glück (vgl. ebd.). Für die Identifikation innerhalb der Gesellschaft seien darüber hinaus vor allem kulturelle Merkmale von Bedeutung, was sich neben einer gleichen Sprache noch viel mehr auf gemeinsame Wertvorstellungen bezieht. Menschen bewegen sich also in einer Vielzahl an sich widersprüchlich überschneidenden Identifikationsfeldern, auf Grund derer sie ihre subjektive substantielle Zugehörigkeit herausbilden müssen (vgl. Bischof 2012, 409f).

Folgt man Wullfs Äußerungen, lassen sich diese Prinzipien direkt auf die Rezeption von Filmcharakteren übertragen: „Figuren, deren Situation oder auch Persönlichkeitsprofil und kulturelles Ausdrucksspektrum den Zuschauern vertraut sind, werden leichter analoge Gefühle auslösen als Figuren aus ganz anderen Lebenskreisen, deren Verhalten weniger verständlich ist“ (Wulf 2003, 140). Identifikationen, die sich auf gemeinsamen Eigenschaften berufen, beruhen laut Hall (1954, 75f) darauf, dass die eigenen Objektbesetzungen auf eine andere Person ausgedehnt werden. Wir schätzen also eine andere Person wegen der Dinge, die wir auch an uns selbst zu schätzen gelernt haben, weshalb diese als *narzisstische Identifikation* bezeichnet wird (vgl. ebd.). „Thus sympathy is the effect and not the cause of identification“ (Aumont et al. 1992, 220). Wir identifizieren uns also nicht mit anderen Leuten, weil diese uns sympathisch sind, sondern wir empfinden Sympathie, wenn wir uns mit jemandem identifizieren. Und eine solche Identifikation ist wiederum, so Bischof (2012, 532), der Auslöser dafür, dass wir einer anderen Person gegenüber prosozial eingestellt sind. Auch wenn sich an dieser Stelle also gewisse Überschneidungen zur Sympathieentwicklung⁸ ergeben, muss die Identifikation als eigenständiger Prozess angesehen werden, dessen Prinzipien aber durchaus für ein besseres Verständnis der für die Sympathie, bzw. für die Entstehung von Affekthaltungen in Bezug auf Mediencharaktere genutzt werden können.

So weisen Aumont et al. (1992, 220) ausdrücklich darauf hin, dass Zuschauer bei gut gemachten Filmen durchaus dazu gebracht werden können, durch Identifikation mit einem Charakter zu sympathisieren, auch wenn sie diesen im realen Leben aufgrund seiner persönlichen oder ideologischen Eigenschaften möglicherweise sogar verachten würden. So würde die herabgesetzte Wachsamkeit während der Filmrezeption es dem Publikum erlauben, sich mit fast jedem Charakter zu identifizieren, sofern die Erzählstruktur es ihm nahelegt (vgl. ebd.). Da Identifikation immer auch eine typisie-

⁸ Siehe Kapitel 4.3

rende Funktion hat, so Aumont et al. (ebd.) weiter, bedienen sich Filme und Fernsehserien zahlreichen Fällen an immer wiederkehrenden Stereotypen von sozialen Rollen, persönlichem Zwiespalt oder banalen Rollenkonflikten, mit denen sich die meisten Zuschauer zu einem gewissen Grad identifizieren können. Identifikation ist demnach also vor allem durch den Aufbau der Figurenkonstellation bestimmt und in Abhängigkeit von der narrativen und technischen Struktur nicht auf einen Charakter beschränkt, sondern fließend und stets austauschbar (vgl. Ebd. 221). Wenn z.B. eine Seriengestalt verschiedene soziale Rollen repräsentiert, kann es deshalb dazu kommen, dass verschiedene Zuschauer sich auf unterschiedliche Weise mit demselben Charakter identifizieren, je nachdem in welcher Rolle sie sich dabei konkret wiederfinden (vgl. Mikos 2008, 175).

Dagegen haben v. Feilitzen & Linné (1975, 53) im Rahmen einer Studie mit Kindern eine nennenswerte Unterscheidung in der Art und Weise festgestellt, auf die der Prozess der Identifikation bezogen auf Filmcharaktere eingeleitet wird. So zeigte sich, dass Identifikation einerseits mit dem Maß an Gemeinsamkeiten zwischen Kind und dem Helden wahrscheinlicher wurde, andererseits kam es aber auch zur Identifikation, wenn das Kind bzw. seine Lebensumstände sich deutlich von denen der beobachteten Person unterschieden und es sich lediglich wünschte so zu sein, wie der Held der Geschichte, weshalb dieser zweite Fall von Feilitzen & Linné auch als *Wishful Identification* bezeichnet wurde (vgl. ebd.). Darüber hinaus stellten sie fest, dass auch der formelle Aufbau eines Films und insbesondere die Perspektive, aus der die Geschichte erzählt wird, zur Identifikation beitragen. So beobachteten sie, dass die Kinder sich stärker mit einer Filmfigur identifizierten, wenn diese als relevant für den Fortgang des Geschehens erachtet wurde (vgl. ebd. 1975, 54) und Oatley hebt *Point-Of-View-Techniken* als bedeutendes Werkzeug zum Erwirken von Identifikation narrativen Inhalten hervor. Demnach würden Erzählungen in der dritten Person dem Rezipienten die Rolle des außenstehenden Beobachters nahelegen, während die Perspektive des Ich-Erzählers die Identifikation mit dem Protagonisten wahrscheinlicher mache (vgl. Oatley 1999, 445).

Laut Hoffner & Buchanan (2005) hat sich ergänzend gezeigt, dass die gerade die Überzeugung, dass wir einer anderen Person in gewisser Hinsicht ähneln, zu dem Wunsch führt auch in anderen, primär vorteilhaften Eigenschaften, so zu sein wie diese Person. Zwar ist es naheliegend zu vermuten, dass Charaktermerkmale, die zu Erfolg und Belohnungen führen, grundsätzlich als erstrebenswert angesehen werden, allerdings

sorgt erst eine erfahrene Gemeinsamkeit auf einer anderen Ebene dafür, dass wir die Vorstellung, auch darüber hinaus so zu werden wie die andere Person, überhaupt erst für möglich halten können und es zur Wishful Identification kommt (vgl. Hoffner/Buchanan 2005, 328). Von Hall (1954, 76) wird eine solche Form der Identifikation als *Zielorientierte Identifikation* bezeichnet und beruht vornehmlich auf Verunsicherung und Frustration, da wir in etwas in der anderen Person sehen, dass wir an uns selbst vermissen. Demnach wäre es vor allem die vorbildhaften Identifikation mit dem Helden eines Filmes, durch die der Zuschauer seine eigenen frustrierten Wünsche *stellvertretend* durch den Helden befriedigt sehen kann⁹ (vgl. ebd., 77).

Allgemein bewirken Identifikationen also das Entstehen einer zwischenmenschlichen Beziehung. Während *narzisstische* Identifikationen durch positiv empfundene Gemeinsamkeiten bedingt sind entstehen *zielorientierte* Identifikationen durch das bewusste oder unbewusste Wiedererkennen eigener Wünsche in einer anderen Person. Im Umkehrschluss kann die Identifikation mit einem bestimmten Merkmal aber auch gerade die Diskrepanz zu den davon abweichenden Vorstellungen verdeutlichen. Denn eine Identifizierung mit Gemeinsamkeiten erzeugt ein Wir-Gefühl, aber ein solches Gefühl ist nur möglich, wenn wir um den Wir-Bereich eine Grenze gezogen wird, die uns von den außenstehenden unterscheidbar macht, so Bischof (2012, 409). Deshalb bedeutet eine identifizierende Bindung, die auf eine geteilte Eigenschaft oder Ansicht zurückzuführen sind, gleichzeitig immer eine Distanzierung von solchen Aspekten, die mit dem identifizierten Wert nicht vereinbar sind.

4.3.2 Identifikation als Rezeptionsmodus

Die zuvor diskutierten psychoanalytisch/psychologischen Gebrauchsweisen der Identifikation steht eine in der Medienrezeptionsforschung angesiedelte Verwendung gegenüber, bei der Identifikation als ein spezifischer Rezeptionsmodus in Bezug auf fiktionale Charaktere verstanden wird (z.B. Igartua 2010). Allerdings wurde der Identifikationsbegriff auch unter diesem Aspekt in den unterschiedlichsten Varianten und von den Autoren oftmals mit den Phänomenen vermischt, die wir zuvor als Empathisieren und Sympathisieren bezeichnet haben. Aus diesem Grund soll an dieser Stelle das Identifikationskonzept von Cohen (2001) dargestellt werden, da dieser die allgemeine schwammige Begriffslage zum Anlass nahm, um eine schlüssige Konzeption für die

⁹ Siehe Kapitel 3.2

Identifikation in der Medienrezeption zu entwickeln, welche eindeutig von anderen verwandten Formen der Zuschauerbindung abzugrenzen sein sollte.

So spielen für Cohen (2001, 251) weniger Ähnlichkeiten zu und Gefühle über einen Charakter eine Rolle, sondern für ihn stellt Identifikation stattdessen eine spezielle Form der Wahrnehmung dar, bei dem der Zuschauer die Perspektive des Charakters übernimmt und mit ihm mitfühlt. Dabei gibt der Zuschauer seine beobachtende Position auf und stellt sich stattdessen vor, eine der der Figuren innerhalb des Filmgeschehens zu sein:

“While identifying with a character, an audience member imagines him- or herself being that character and replaces his or her personal identity and role as audience member with the identity and role of the character within the text. While strongly identifying, the audience member ceases to be aware of his or her social role as an audience member and temporarily (but usually repeatedly) adopts the perspective of the character with whom he or she identifies.” (Cohen 2001, 250f)

Es handelt sich dann bei der Identifikation auch nicht um eine Haltung oder ein bestimmtes Gefühl, sondern um einen vorübergehenden Prozess, bei dem man seine eigene Wahrnehmungen und Empfindungen durch die erhöhte geistige und emotionale Verbundenheit zu einem Charakter ersetzt (ebd. 251). Der Unterschied zu anderen Formen der Zuschauerbindung liegt also darin, dass man sich während der Identifikation geistig vollkommen im Text befindet und den Charakter genau wie die eigene Person behandelt, während man, so lange man sich mit einer Figur vergleicht, sie bewertet oder sich ihr nahe fühlt, wie es charakteristisch für sympathische Bindungen ist, immer eine beobachtende Rolle außerhalb des Textes bezieht (vgl. ebd. 254). Genauso bleiben wir auch unabänderlich wir selbst, wenn wir im normalen Leben mit anderen Menschen empathisieren, weshalb die Identifikation mit Medienfiguren, als eine besondere Form der Empathie anzusehen ist, bei der wir nicht bloß mit einer Person sympathisieren, sondern zu dieser Person *werden* (vgl. Oatley 1999, 446). Das Grundprinzip, auf dem diese Identifikation basiert, findet sich dennoch in derselben Fähigkeit zur Empathie, und zwar sowohl als affektive Empathie in Form der Gefühlsübernahme, wie auch als kognitive Empathie in Form der Perspektivübernahme (vgl. Tal-Or/Cohen 2010, 404).

In Anlehnung an Oatley (1999, 446) könnte man von einem *Spektrum der Zuschauerbindungen vom Beobachten bis hin zur Identifikation* ausgehen, je nach Intensität dieser empathischen Verbindungen. Da die empathischen Emotionen während der Identifikation durch die direkte Gefühlsübertragung vom Charakter auf den Zuschauer ent-

stehen, handelt es sich dabei um neue, unverbrauchte Emotionen, während das Empathisieren aus der beobachtende Rolle heraus eher auf Gefühlserinnerungen¹⁰ beruht (vgl. ebd., 451).

Cohen (2001, 256) beschreibt im Wesentlichen vier Dimensionen, die in seiner Definition von Identifikation zusammenfließen:

1. Empathie: Das Übernehmen der Emotionen, die der Charakter erlebt.
2. Verständnis: Das kognitive Hineinversetzen, bzw. Nachvollziehen der Perspektive des Charakters.
3. Motivation: Das Verinnerlichen und Anstreben derselben Ziele und Wünsche, die der Charakter repräsentiert.
4. Absorption: Der Verlust des Bewusstseins über die Außenwelt und die eigenen Person während der Rezeption.

Es wird deutlich, dass allein ein starkes Empathisieren noch nicht ausreicht, damit tatsächlich von Identifikation die Rede sein kann, da zusätzlich der Effekt der Absorption benötigt wird, mit dem im Wesentlichen die *Versunkenheit* in das Geschehen ausgedrückt wird. Mikos (2008, 185) meint mit „Immersion“ denselben Effekt und behauptet diese sei „immer dann möglich, wenn der Medientext einen hohen Grad an kognitiver und emotionaler Attraktivität der Rezipienten hervorbringt, die sich mit einem zweckfreien Vergnügen am Text paart.“ Murphy et al. (2011, 411f) wiederum unterscheiden zwischen *Involvement* und *Transportation*, wobei sie unter *Involvement* undifferenziert alle Formen der emotionale Anteilnahme an einem bestimmten Charakter zusammenfassen, während *Transportation* nicht an eine bestimmte Figur gebunden ist, sondern nur den Umstand beschreibt, dass der Zuschauer sich allgemein in die fiktive Welt hineinversetzt fühlt.

Es ist also anzunehmen, dass *Transportation* den gleichen Zustand beschreibt, den Cohen 2001 bei seiner Konzeption der Identifikation mit *Absorption*. Im Rahmen einer neun Jahre später zusammen mit Tal-Or angelegten Studie, die das Ziel hatte Identifikation und *Transportation* explizit als unterschiedliche Rezeptionsweisen zu untersuchen, erscheint die Trennung der Begriffe zunächst kohärent mit den vorausgegangenen Überlegungen:

“Both transportation and identification can be seen as ways to describe how audiences become engaged and involved with media texts. But whereas transporta-

¹⁰ Siehe Kapitel 4.1.1

tion focuses on the degree of absorption and does not specify what it is in the narrative with which a reader or viewer is engaged, identification describes a strong attachment to a character indicated by seeing the character as positive and adopting his or her goals and perspective on the narrated events" (Tal-Or & Cohen 2010, 406).

Eine klare Unterscheidung zwischen Transportation und Identifikation erreichten sie im Rahmen der Studie allerdings nur zu dem Preis ermöglicht, dass der Identifikationsbegriff um die Items bereinigt wurde, mit denen die Absorption in das Geschehen gemessen wird. Dadurch kann zwar der Transportationseffekt präzise isoliert und untersucht werden, aber im gleichen Zug verliert der Identifikationsbegriff eine seiner eigentlichen Prämissen und war damit kaum mehr von dem von Murphy et al. (2011) genannten allgemeinen Involvement mit einem Charakter oder den sympathischen Effekten¹¹ zu unterscheiden. Es zeigt sich also, dass derselbe Autor, der für seine klare Definition für Identifikation in der Medienrezeption bekannt ist, dazu verleitet werden kann, den Identifikationsbegriff in einem anderen Zusammenhang so zu operationalisieren, dass er letztendlich wieder eine der schwammigen Formulierungen emotionaler Beteiligung darstellt, von denen er ursprünglich so präzise abgehoben werden sollte.

Anstatt auf der Identifikation als eigenständigen Rezeptionsmodus zu beharren, scheint es für unsere Zwecke sinnvoller auf Murphys (et al. 2011, 425) Idee von Involvement und Transportation als sich ergänzende Ebenen zurückzugreifen, da sie auch bemerkt: „It appears that the relationship may be reciprocal such that involvement with a particular character increases transportation and vice versa.“ Auf einer Ebene können wir uns also in die Handlung transportiert fühlen und auf einer anderen Ebene können wir in einen Charakter involviert sein, also mit ihm empathisieren oder sympathisieren. Nur bei gleichzeitig starker Transportation und starkem empathisieren, im Sinne einer primären Identifikation,¹² bei der Eigen- und Fremdwahrnehmung nicht mehr zu unterscheiden sind (vgl. Kappelhoff 2002, 144f) könnte dann von Identifikation gesprochen werden. Es würde sich dabei also um einen verhältnismäßig extremen Effekt handeln, den auch Cohen (2001, 256) nur als „temporary and fleeting“ ansieht, weshalb wir es an dieser Stelle nicht als eigenständiges Prinzip ansehen, das relevant für die Entwicklung von Zuschauerbindungen wäre. So ist auch Maletzke

¹¹ Siehe Kapitel 4.2

¹² Siehe auch die Äußerungen von Freud (1921, 100) über die verschiedenen Ebenen der Identifizierung in Kapitel 4.3 und die Ausführungen über den Traumzustand in Kapitel 3.3

(1963, 167f) der Ansicht, dass eine vollkommene Identifikation, bei der das dramatische Geschehen als unmittelbar real erlebt würde, starke psychische Belastungen, wie Unsicherheit, Angst oder sogar Schocks mit sich bringen würde, weshalb grundsätzlich immer eine latente Distanz zum Geschehen vorhanden sein müsse.

In Anbetracht unserer Definition von Empathie als notwendige Fähigkeit für Gefühlsverständnis und Gefühlsübernahme, sowie unserem Verständnis von Sympathie als Sich-Einlassen auf einen Charakter, scheint es am sinnvollsten, das psychologische Verständnis der Identifikation beizubehalten. Unter diesen Voraussetzungen können empathische Effekte grundsätzlich unabhängig von der Identifikation mit einer Person auftreten, aber erst die Identifikation kann sympathische Gefühle erwecken, welche wiederum das Sympathisieren mit der identifizierten Person bewirken. *Identifikationen sind also als das unvermeidbare Bindeglied zwischen der eigenen Person und einer sympathischen Bindung an eine andere Person oder einen Charakter anzusehen, sodass letztlich nur durch eine narzisstische oder zielorientierte Identifikation der wohlwollende empathischen Nachvollzug eines Charakters erfolgen kann.*

5 Dexter, seine Moral und der Zuschauer

Dexter Morgan ist der titelgebende Protagonist der Fernsehserie *Dexter*. Der Kern der Handlung dreht sich dabei um Dexters intrinsischen Wunsch des Tötens, den er ohne jedes Anzeichen der Reue auslebt. Damit ist Dexter das optimale Beispiel, für den Helden einer Geschichte, der gegen elementare moralische Normen verstößt, und dem Zuschauer dennoch als Bezugsperson dient. Im Folgenden soll daher anhand der vorgegangenen theoretischen Ausführungen die erste Episode der Serie („Dexter“, Showtime 2006 Manos/ Cuesta) analysiert werden, um zu zeigen, wie eine Zuschauerbindung zu Dexter aufgebaut wird, mit welchen narrativen Mitteln seine Moralverstöße gerechtfertigt werden und welche Konsequenzen das für die Interpretation des Zuschauers haben kann.

Für die Analyse soll bis zur fünften Szene chronologisch vom Anfang der Episode vorgegangen werden, um die Entwicklung der Zuschauerbindung analog zum Rezeptionsvorgang aufzuzeigen und die Entstehung der grundlegenden Dispositionen zu erläutern. Danach werden aus den weiteren Szenen die Aspekte, die mit anderen Vorgängen der Zuschauerbindung zusammenhängen hervorgehoben und mit der Ebene der moralischen Bewertung verknüpft. Die Szenenangaben beziehen sich auf das zu der Folge erstellte Transkript mit Szenenbeschreibung, in denen auch die Timecodes der entsprechenden Szenen aufgeführt sind (siehe Tabelle 3, Anhang).

5.1 Die Identifikation mit Dexter als Titelheld

Die Episode beginnt damit, dass wir Dexter mit dem Auto durch das Nachtleben von Miami fahren sehen. Sein Gesicht ist dabei in völlige Dunkelheit getaucht, sodass wir, bis auf einen kurzen Blick auf seine Augen im Rückspiegel, nur die Silhouette seines Profils erfassen können. Währenddessen ist seine Stimme aus dem Off zu hören:

“Tonight’s the night. And it’s going to happen again, and again, and again. Has to happen. Nice night. Miami is a great town. I love the Cuban food, pork sandwiches – my favorite. But I’m hungry for something different now” (Szene 1).

Auf den ersten Blick scheint in dieser einleitenden Szene noch nicht viel zu geschehen, was von Relevanz für eine Zuschauerbindung (vgl. Zillmann 1994/ Igartua 2010) sein könnte, da wir zu diesem Zeitpunkt nur mit wenigen zusammenhangslosen Informationen konfrontiert werden. Auf einer subtilen Ebene werden hier allerdings bereits die Weichen gelegt, die uns eine Bindung an Dexter nahelegen. Ganz grundsätzlich kann davon ausgegangen werden, dass der Zuschauer sich zunächst mit der Rezeptionssituation an sich und damit einhergehend mit dem Blick der Kamera identifiziert (vgl. Baudry 1975). Das bedeutet zum einen, dass es sich bei dem Wahrgenommen um Fik-

tion und nicht um die reale Welt handelt und zum anderen impliziert es gewisse Erwartungen an das Rezeptionserlebnis. Natürlich können sich die spezifischen Erwartungshaltungen ja nach Zuschauer unterscheiden, aber grundsätzlich ist anzunehmen, dass eine Person, die sich einem Unterhaltungsformat wie Dexter zuwendet, sich im Großen und Ganzen auch verspricht davon unterhalten zu werden. Wie beispielsweise von Bartsch und Viehoff (2010) dargestellt wurde, kann das Unterhaltungserlebnis, bzw. das Enjoyment von narrativen Medieninhalten zwar anhand unterschiedlicher Faktoren wie Emotionen, Spannung oder sogar sozialen Bedürfnissen begründet werden, aber letztendlich ist die Voraussetzung immer, dass wir uns auf die Charaktere bzw. auf den Protagonisten einlassen können. Insbesondere anhand der Affective Disposition Theory (vgl. Zillmann 1994) wurde deutlich, dass das Empathisieren mit den Figuren in Anbetracht ihrer Herausforderungen die eigentliche Basis für den Filmgenuss darstellt. Da wir ferner davon ausgehen können, dass der Held einer Geschichte nicht nur im Fokus der Erzählperspektive steht, sondern am Ende in der Regel auch von Erfolg gekrönt wird, haben wir allen Grund uns auf die Hauptfigur einzulassen, noch bevor wir überhaupt irgendetwas über sie wissen. Mag es bei Spielfilmen nicht immer direkt ersichtlich sein, welche Figuren als Protagonisten und welche als Antagonisten anzusehen sind, so ist bei einer Fernsehserie wie Dexter von Anfang an klar, dass Dexter der titelgebende Held ist, der über einen längeren Zeitraum hinweg im Mittelpunkt des Geschehens stehen wird. Nun kann beim ersten Auftreten von Dexter noch nicht explizit von Sympathie die Rede sein, aber allein das Erkennen seiner Funktion als Titelheld beinhaltet eine Disposition, die ihn zumindest aus der Neutralität heraushebt. Wenn uns Dexter darüber hinaus in Form des Voice-Overs an seinen Gedanken teilhaben lässt, so ist darin eine zusätzlich Nähe stiftende Wirkung (vgl. Bischof 2012) zu erkennen, durch die uns seine Sichtweise auf die Dinge fast schon aufgedrängt wird.

5.1 Das Überwinden der moralischen Ambivalenz

In der nächsten Szene beobachtet Dexter zunächst den Auftritt eines Kinderchors aus seinem Auto heraus. Im Anschluss folgt er dem Chorleiter Mike Donovan in eine dunkle Gasse, wo er diesen aus dem Hinterhalt überwältigt, mit einem Seil stranguliert und ihn an einen abgeschiedenen Ort verfrachtet. Ohne bei all dem eine Miene zu verziehen stößt Dexter den wehrlosen Mann dort zu Boden und schleift ihn schließlich unsanft mit dem Seil um den Hals zu einer verlassenen Hütte. (Szene 2-3) Mit diesen Vorkommnissen bekommt die Zuschauerbindung bereits eine äußerst zwiespältige

Dimension. Einerseits haben wir uns auf Dexter als Protagonisten eingestellt, aber dieser Protagonist scheint gleich zu Beginn unser Vertrauen zu verletzen, indem er skrupellos gegen hochrangige moralische Werte und Gesetze verstößt (z.B. Haidt/Joseph 2006: Vertrauenswürdigkeit als Grundpfeiler intuitiver Ethik). So beraubt er einem anderen Menschen der Freiheit, verletzt sein Recht auf körperliche Unversehrtheit und zeigt sich dabei insgesamt hinterhältig, grausam und unfair. Auch in Hinblick auf die Prädominanz der Opferperspektive (vgl. Grimm 1999) müssten wir an dieser Stelle auf Distanz zu Dexter gehen und stattdessen eher Mitleid für den geschändeten Mann empfinden. Da wir bislang noch über keine faktischen Informationen über die Hintergründe der Handlung verfügen, scheinen wir uns noch in einer mehr oder weniger ambivalenten Position zu befinden. Diese Ungewissheiten werden allerdings bereits in der folgenden Szene beseitigt, wenngleich dabei unter moralischen Gesichtspunkten auch die größten Kontroversen an Dexters Charakter zum Ausdruck gebracht werden. So befinden wir uns nach dem Szenenwechsel in der Hütte, wo Dexter den verzweifelten Donovan mit mehreren auf dem Fußboden aufgereihten Kinderleichen konfrontiert und ihn energisch zur Rede stellt (Szene 4):

Dexter: Open your eyes and look at what you did!

Look or I'll cut your eyelids right off your face.

It took me a long time to get these little boys clean. One of them had been in the ground so long he was falling apart. I pulled him out in bits and pieces.

Donovan: Hail Mary, full of grace, the Lord is-

Dexter: -- Stop! That never helped anybody.

Donovan: Please, you can have anything!

Dexter: That's good. Beg. Did these little boys beg?

Donovan: I couldn't help myself. I couldn't. I-- Please, you have to understand!

Dexter: Trust me, I definitely understand. See, I can't help myself, either.

But children... I could never do that. Not like you. Never, ever, kids.

Donovan: Why?

Dexter: I have standards.

Noch während Dexter den letzten Satz ausspricht gibt er Donovan eine Betäubungsspritze in den Hals, die ihn umgehend zu Boden sinken lässt. In der nächsten Einstellung befindet sich Donovan entkleidet und geknebelt mit Plastikfolie auf einen Tisch fixiert. Wir sehen in Nahaufnahme wie Dexter dem verängstigten und wimmernden Donovans mit einem Skalpell in die Wange schneidet. Dexter, ausgestattet mit Gum-

mihandschuhen, Schürze und Schutzhelm zieht mit einer Kanüle etwas Blut aus der Wunde, sichert einen Tropfen zwischen zwei Glasplättchen. Dabei spricht er vollkommen ruhig zu Donovan: "Soon you'll be packed into a few neatly wrapped hefties¹³ in my own small corner of the world. It'll be a neater, happier place. A better place" (Szene 4). Während wir die Szene abwechselnd von oben aus der Vogelperspektive und aus der Ich-Perspektive Donovans sehen, nimmt Dexter Operationswerkzeuge zur Hand, beugt sich über Donovan bzw. über die Kamera, klappt das sein Visier herunter und führt eine kreischende elektrische Säge auf uns zu. Für wenige Sekunden sehen wir nun von oben, wie Dexter über Donovan gebeugt ist und können anhand der Geräusche und Bewegungen erahnen, wie er das Gesicht des aufstöhnenden und sich sträubenden Opfers malträtiert, bevor die Szene abrupt endet.

Wenn wir Dexters Umgang mit Donovan zunächst kritisch beobachtet haben mögen, scheinen sich die ursprünglichen moralischen Bedenken augenblicklich zu relativieren, sobald wir erfahren, dass es sich bei dem Chorleiter um einen mehrfachen Kindermörder handelt. Zwar wird uns im gleichen Zuge deutlich vor Augen gehalten, dass Dexter im Begriff ist Donovan zu töten, aber während Donovan unschuldigen Kindern das Leben genommen hat, verfolgt Dexter einen unbestraften Schwerverbrecher, weshalb er sein Schicksal scheinbar selbst zu verschulden hat. Auch wenn eine solche Schlussfolgerung in dieser Form schon plausibel erscheinen mag, handelt es sich durchaus um ein ausgeprägtes moralisches Dilemma (vgl. Kohlberg 1984), bei dem mehrere teils widersprüchliche ethische Dimensionen aufeinander treffen. Ob wir Dexters Absichten nun verachten oder tolerieren, müssen verschiedenen Faktoren berücksichtigt werden, wobei insbesondere unser situatives Gerechtigkeitsverständnis von Gewicht ist. So könnte Dexters Vorhaben aus einer konsequentialistisch-utilitaristischen Perspektive sogar als ausdrücklich gut und nützlich angesehen werden, da er die Welt von einem notorischen Mörder befreien und somit mutmaßlich weitere wertvolle Kinderleben beschützen würde (vgl. Düwell et al. 2011). Auf der anderen Seite übertreten sowohl Dexter als auch Donovan mit ihren Taten das Gesetz und missachten das fundamentale Recht auf Leben, weshalb aus deontologischer Sichtweise weder der eine, noch der andere Mord moralisch zu rechtfertigen wäre (vgl. Kant 1787). Doch selbst wenn der gesetzestreue Zuschauer diese Meinung vertreten würde und sich persönlich gegen jede Form von Selbstjustiz ausspräche, würde das dogmatische Übertragen seiner moralischen Prinzipien auf den medial vermittel-

¹³ *Hefty* ist Markenname für Müllsäcke in den USA

ten Konflikt beiden Charakteren das Recht auf Empathie versagen und den gesamten Unterhaltungsgenuss sabotieren (vgl. Wulff 2003). Da wir aber uns der Fiktionalität der Situation bewusst sind und wir unterhalten werden wollen, scheinen unsere persönlichen Moralvorstellungen in der Bewertung der Rezeptionssituation tatsächlich nur eine untergeordnete Rolle zu spielen. Statt eines endgültigen moralischen Urteils sehen wir uns eher mit der Aufgabe konfrontiert, die Ansichten der verschiedenen Charaktere im Handlungskontext gegeneinander abzuwiegen, um Entscheidungen über Sympathie und Antipathie treffen zu können (vgl. Wulff, 2003). Wir lassen uns also nicht unbedingt von konkreten Normen leiten, sondern berufen uns lediglich auf unser primäres Gerechtigkeitsempfinden, um angemessene Urteile in Hinblick auf die Geschehnisse der individuellen Narration fällen zu können. Ungeachtet persönlicher Wertvorstellungen scheint Dexter im direkten Vergleich zum Kinderschänder Donovan deshalb rein objektiv der Gute - oder zumindest der *Bessere* von beiden zu sein. Indem Donovan also als deutlich niederträchtiger dargestellt wird als Dexter, wird die antizipierte Rollenverteilung unmissverständlich wiederhergestellt, sodass wir Partei für den Hauptdarsteller ergreifen und seine Vorhaben für unser Gewissen rechtfertigen können.

Dass die Macher der Serie die zwiespältigen Gefühle beim Zuschauer durchaus beabsichtigen, zeigt sich beispiellos an der Inszenierung des Tötungsaktes. Wurde uns gerade noch eine moralische Rechtfertigung für die Identifikation mit Dexter als den „Guten“ nahegelegt, so wird uns im nächsten Moment wieder Perspektive des Opfers angelastet. Zum einen werden wir mit Donovans Point-of-View Einstellung direkt in seine Perspektive versetzt, zum anderen werden uns explizite Szenen der Empathie wie das Close-Up auf Donovans verängstigtes Gesicht präsentiert, sodass wir durch den Effekt der Mimikry-Empathie (vgl. Florschütz 2000) bzw. durch die Stimulation der Spiegelneuronen (vgl. Gallese & Goldmann 1998) das Leid des Opfers ohne kognitive Umwege erfahren. Wenn wir nun also mit Donovan auf dem Opfertisch mitfühlen, handelt es sich wohl weniger um Mitleid im eigentlichen Sinne, denn Mitleid setzt eine distanziertere Haltung der wohlwollenden Sorge um eine Person voraus. Hier wird also vielmehr eine unmittelbare Gefühlsansteckung provoziert aber Donovans Tod müsste, im Rahmen der Geschichte und ob des Wissens um seine Schuld, nach wie vor mehr oder weniger verdient erscheinen. Zwar ist es in Anbetracht unserer traumtheoretischen Überlegungen denkbar, dass wir, je nach Stärke des emotionalen Erlebnisses, noch einmal zur Reflektion unsere eigene Position zum Recht auf Leben veranlasst

werden, aber offenbar müssen wir im Sinne der Unterhaltung diese unangenehme Erfahrung in Kauf nehmen, damit Dexter die Welt für uns zu einem besseren Ort machen kann, wie er es vor der Tötung Donovans ankündigte.

5.2 Verständnis für einen Serienmörder

Wie von Dexter versprochen scheint die auf den düsteren Tötungsakt folgende Szene alle bösen Gedanken ungeschehen machen lassen zu wollen. Unterlegt mit heiterer Musik sehen wir Dexter an einem strahlend sonnigen Tag mit einem weißen Motorboot durch das Wasser fahren. Seine Miene drückt vollkommene Zufriedenheit aus, er lacht und schenkt einem vorbeifahrenden Boot freundliche Grüße. In Form eines Voice-Overs stellt er sich dem Zuschauer in Szene 5 erstmals vor:

”My name is Dexter, Dexter Morgan. I don't know what made me the way I am, but whatever it was left a hollow place inside. People fake a lot of human interactions, but I feel like I fake them all, and I fake them very well. [...] And that's my burden, I guess. But I don't blame my foster parents for that. Harry and Doris Morgan did a wonderful job raising me. But they're both dead now. I didn't kill them. Honest.”

Durch solche Kommentare erhalten wir immer wieder Einblicke in Dexters Persönlichkeit von innen heraus, wir erfahren also, wie er sich selber sieht. Dabei betont er immer wieder seine Rolle als Außenseiter, was er vor allem damit begründet, dass er sich unfähig sieht, normale zwischenmenschliche Gefühle zu empfinden. So äußert er z.B. nicht nur sein Unverständnis für Flirtsignale des anderen Geschlechts (Szene 10), sondern bekennt darüber hinaus auch sein vollkommen fehlendes Interesse an sexuellen Aktivitäten überhaupt (Szene 18, 19). Einmal vergleicht er sich mit einer leeren Donutschachtel: „Just like me. Empty inside“ (Szene 12) und ein anderes Mal bezeichnet er sich sogar selbst als Monster, wenn auch als ein „very neat monster“ (Szene 8) und fragt sich, wie es sein kann, dass den meisten Leuten seine Andersartigkeit nicht auffällt (Szene 15). Das engste Verhältnis, das zu einer anderen Person, seiner Schwester Debra, aufweisen kann beschreibt er wie folgt (Szene 8):

“That's my foul-mouthed foster sister, Debra. She has a big heart but won't let anyone see it. She's the only person in the world who loves me. I think that's nice. I don't have feelings about anything, but if I could have feelings at all, I'd have them for Deb.”

Daneben werden uns gelegentlich Rückblenden auf Situationen aus Dexters Kindheit gezeigt, die uns nach und nach verstehen lassen sollen, wie er zu dem Menschen und dem Mörder wurde, der er heute ist. In der Regel sieht man den jungen Dexter dabei im Dialog mit seinem Ziehvater Harry, wobei Dexters unstillbarer Drang zu töten thematisiert wird, den er allem Anschein nach schon seit seiner Kindheit den verspürt. So geht es zunächst nur um das Töten von Tieren (Szene 6), aber als Harry nachhakt und

fragt, warum Dexter noch sich noch nicht an einem Menschen versucht hat, antwortet dieser nur: „I thought you and mom wouldn't like it“ (Szene 17). In der dritten und letzten Rückblende dieser Episode zeigt sich Harry höchst besorgt um Dexters unkontrollierbare Triebe und stellt ihn zur Rede (Szene 23).

Harry: I thought we had this under control. You still don't remember anything from before, - you know, before we took you in?

Dexter: No. Is that why I have these urges?

Harry: What happened changed something inside you. It got into you too early. I'm afraid your urge to kill is only gonna get stronger.

Dexter: You're saying I'll be like this forever.

Harry: You're a good kid, Dex. You are. Otherwise, it would have been a lot worse than animals. Okay? We can't stop this. But maybe we can do something to channel it. Use it for good.

Dexter: How could it ever be good?

Harry: Son, there are people out there who do really bad things. Terrible people. And the police can't catch them all. Do you understand what I'm saying?

Dexter: You're saying they deserve it.

Harry: That's right. But, of course, you have to learn how to spot them, how to cover your tracks. But I can teach you.

Sowohl die Voice-Over Kommentare als auch die Rückblenden in die Kindheit sind in erster Linie als erzähltechnische Mittel anzusehen, die uns dabei helfen ein empathisches Verständnis für Dexter und seine Motive aufzubauen (vgl. Mikos 2008). Dabei scheinen uns vor allem die Rückblenden eine psychoanalytische Begründung für Dexters Entwicklung ans Herz zu legen, sodass wir die Möglichkeit bekommen sein Verhalten psychologisch nachvollziehen und eventuell auch leichter entschuldigen können. So wird Dexter nicht einfach als gedankenloser Triebtäter dargestellt, sondern Harry deutet mit seiner Aussage in der Rückblende darauf hin, dass sein blutrünstiges Verlangen scheinbar durch ein schweres traumatisches Erlebnis¹⁴ in der Vergangenheit ausgelöst wurde. Die Schuld für seine abnormalen Triebe wird somit in eine äußere Ursache gelegt, wodurch Dexter gewissermaßen selbst als Opfer seiner Einflüsse charakterisiert wird. Darüber hinaus scheint die Tragik seines Schicksals mit besonderer Prägnanz in den Momenten zum Vorschein zu kommen, in denen sich Dexter seine

¹⁴ Im Laufe der Staffel wird sich herausstellen, dass Dexter im Alter von 3 Jahren dabei zusehen musste, wie seine Mutter und drei andere Personen in einem Schiffscontainer mit einer Kettensäge auf brutale Art und Weise ermordet wurden. Dort eingesperrt musste er für mehrere Tage im Blutbad der Überreste ausharren, bevor er schließlich vom Polizisten Harry Morgan gefunden und adoptiert wurde. (vgl. Staffel 1/Episode 11, 28:17-30:33)

Menschlichkeit selbst aberkennt. Auch wenn Dexter selbst nicht dazu in der Lage ist eigene Gefühle wahrzunehmen - oder gerade deswegen - mögen wir paradoxerweise Mitleid, oder besser gesagt Bedauern empfinden, wenn ein Mensch seine eigenen Person nur als leere Hülle und als Monster zu bezeichnen vermag.

Doch da allein die psychologische Herleitung seiner Veranlagung wohl kaum ausreichen würde, um dem erwachsenen Dexter das ungezügelte Morden anderer Personen zu entschuldigen, ist umso mehr der Verhaltenskodex, den Harry seinem Sohn beigebracht hat, von essentieller Bedeutung um Dexters Taten moralisch rechtfertigen zu können. Indem Dexter lernt nur Schwerverbrecher zu verfolgen, die durch das Raster der Polizei gefallen sind, erhalten seine Taten einen utilitaristischen Wert (vgl. Düwell et al. 2011), ungeachtet der Tatsache, dass Dexters eigentliche Intentionen allein egoistisch und hedonistisch durch seine intrinsische Lust am Töten geprägt sind.

Dexter verbirgt seine Gelüst nicht vor dem Zuschauer und bekundet in diversen Situationen explizit die unwiderstehliche Anziehungskraft, die Blut auf ihn ausübt (Szene 8, 10, 21, 25), aber er versichert uns immer wieder, dass er sich strikt dem moralischen Kodex seines Ziehvaters verpflichtet hat. In Bezugs auf die regelkonforme Tötung des Kinderschänders Mike Donovan bestätigt er sich: „The code of Harry, my foster father, is satisfied. And so am I“ (Szene 8) und auch als er sein zweites Opfer in dieser Folge, einen Sex- und Snuff-Film¹⁵-Produzenten, ausfindig macht zeigt er sich pflichtbewusst: „That's it. He's definitely the one. Now it's just a matter of time before he becomes a drop of blood in my glass-slide collection. But I have to wait. I have to be careful and follow the code of Harry“ (Szene22).

Unter diesem Aspekt könnte Dexters Vorgehensweise sogar unter Aristotelischen Gesichtspunkten als tugendhaft bezeichnet werden, da er sich seiner Triebe weder völlig hergibt und sie auch nicht untergräbt, sondern einen bedachten Mittelweg verfolgt, der das ihm gegebene Potential auf dem gerechten Wege zu nutzen scheint. Bei genauerer Betrachtung ist allerdings festzustellen, dass es sich dabei nur um eine Scheintugend handeln kann, denn Dexter hat sich keinesfalls aus persönlicher Wertschätzung der bewussten Maßhaltung oder des Gerechtigkeitswillens für diesen Weg entschieden. Dexter befolgt diese Prinzipien nicht, weil er sich den Gesetzen der Gesellschaft oder höherwertigen Idealen verpflichtet fühlt, sondern handelt nur nach den Regeln,

¹⁵ Als „Snuff-Movies“ werden Filme bezeichnet, bei denen vor laufender Kamera echte Menschen zu Unterhaltungszwecken hingerrichtet werden.
(vgl. Cambridge Dictionaries Online: <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/british/snuff-movie>)

die ihm von seinem Ziehvater auferlegt wurden und bewegt sich damit moralisch auf einem präkonventionellen Niveau¹⁶ der Stufe 2 (vgl. Kohlberg 1984). Dexters moralisches Gewissen wird allein durch Harrys Kodex bestimmt und sein Über-Ich nimmt in Form des drohenden Vaters eine personifizierte Gestalt an, die es unter keinen Umständen zu enttäuschen gilt. Die mächtige Vorbildfunktion des Ziehvaters scheint überdies dazu beigetragen haben, dass sich Dexter auch bei seiner Berufswahl am Polizisten Harry orientierte und nun selbst bei der Polizei arbeitet. Dort analysiert er nun seinerseits die ihn so faszinierenden Blutspuren an Tatorten von Morddelikten und trägt durch scharfsinnige Rekonstruktionen dazu bei, Tathergänge und Täter zu ermitteln (Szene 14), wodurch er utilitaristisch auf einer weiteren Ebene als guter Helfer der Gesellschaft angesehen werden kann.

5.3 Identifikation mit Gut und Böse

In Anbetracht der moralischen Grundpfeiler nach Haidt und Joseph (2006) scheint Dexter die Tugenden der *Fairness* in Form des Bekämpfens von Straftätern, der *Achtung* vor bestimmten moralischen Regeln und die *Mäßigung* seiner Triebe für sich beanspruchen zu können, welche, angesichts seiner heimlicher Morde, den Lastern seiner *Grausamkeit* und *Unehrlichkeit* direkt gegenüberstehen. Allerdings scheint es dabei unabhängig von den subjektiven Ansichten des Zuschauers und unabhängig von Dexters Intentionen für die Zuschauerbindung am wichtigsten zu sein, dass zumindest eine im Rahmen der Geschichte objektive Rechtfertigung für die Missetaten gegeben wird. Nun wurde Dexter bislang vor allem im Schatten seiner Laster betrachtet, aber trotz seiner fehlender Einsicht in moralische Normen und zwischenmenschliche Prinzipien zeigt er sich in weiten Teilen der Handlung keineswegs antisozial. Insbesondere in Hinblick auf die Beziehung zu seiner Schwester kommen durchaus explizit prosoziale Tugenden wie *Fürsorge* und *Loyalität* zum Vorschein. Auch wenn Dexter in Szene 8 behauptet, er würde Debra gegenüber keine Gefühle empfinden, beweist die Art mit der er sie behandelt, dass sie ihm keineswegs egal ist. Als sie ihn darum bittet ihr zu Hilfe zu kommen (Szene 8), macht er sich umgehend auf den Weg, um sie zu unterstützen (Szene 9), berät sie umfassend bei ihren Sorgen (Szene 25) und empfiehlt sie sogar ihrer gemeinsamen Vorgesetzten um ihre Chancen auf eine Beförderung zu verbessern (Szene 30). Weiterhin ist er liebevoll und kumpelhaft im Umgang mit Kindern zu beobachten (Szene 19) und zeigt sich auch gegenüber all seinen anderen Mitmen-

¹⁶ Siehe Kohlbergs Moralstufentheorie in Kapitel 2.3

schen humorvoll, aber niemals respektlos (z.B. Szene 10-13, Szene 26). So bringt Dexter etwa regelmäßig Donuts für seine Kollegen mit auf das Revier und zeigt sich im Smalltalk durchaus charmant und selbstironisch (Szene 11):

Dexter: Hey, Sue. Dan. How are the families?

Dan: Good. You?

Dexter lächelt zustimmend.

Sue: See you at the next bloodbath?¹⁷

Dexter: Never miss a party!

Selbst, wenn sich Dexter alle diese Verhaltensweisen nur antrainiert hat, um seine Fassade als unauffälliger Bürger aufrechtzuerhalten, wie er in Szene 5 andeutet, ist anzunehmen, dass auch wir ihn bisweilen nach dieser Fassade bewerten. Schließlich sind wir als Zuschauer nicht nur an Dexters Blickwinkel gebunden sind, sondern können zum Verstehen einer Handlung grundsätzlich die Perspektiven aller beteiligten Charaktere heranziehen. Wenn also Debra Dexters Rat sucht und ihre Zuneigung für ihn ausdrückt (Szene 9), seine Kollegen die professionelle Meinung Dexters schätzen (Szene 14, Szene 20) und sogar seine Vorgesetzte mit ihm flirtet und ihn fragt: „Tell me, Dexter, how did you get to be so smart?“ (Szene 30), dann können wir davon ausgehen, dass auch solche Äußerungen auf unsere persönliche Meinung über Dexter abfärben.

Im Kontext der einzelnen Situationen erfahren wie Dexter als intelligenten, attraktiven respektvollen, pflichtbewussten, humorvollen, mutigen, sorgfältigen, loyalen, sogar als liebenswürdigen Mann, und sofern wir solche Eigenschaften schätzen, kann jede dieser Qualitäten eine partielle Identifikation mit Dexter bewirken. Dabei kann es sich einerseits um eine narzisstische Identifikation handeln, wenn sich unter aus Attributen Gemeinsamkeiten ergeben, aber es können auch zielgerichtete Identifikationen sein, die uns z.B. Dexters körperliche- oder, seine Geistesstärke, oder seine Furchtlosigkeit bewundern lassen. Neben solchen eher konkreten Charakteristika können uns aber auch die sozialen Rollen, die Dexter repräsentiert, als Ausgangspunkt für eine Identifikation dienen. Darunter fallen beispielsweise die Rollen des Adoptivkindes, des verantwortungsvollen Bruders und des Angestellten, aber auch abstraktere Konfliktsituationen, wie die Bürde eines schweren Geheimnisses, das Gefühl des Außenseiters oder des inneren Zwiespaltes. Nicht auszuschließen ist überdies, dass auch Dexters

¹⁷ Sue spielt hier auf Dexters Funktion als Blutspurenanalytiker an.

Funktion als Rächer der unschuldigen Mordopfer, das Verlangen aufregenden Leben, oder sogar eigene aggressive Impulse subtile zielgerichtete Identifikationen verursachen können. Zwar finden solche Zuschreibungen einer subjektiven Ebene statt, aber es ist anzunehmen, dass sich jeder Zuschauer bewusst oder auch unbewusst einige dieser Werte für sich anerkennt. Je mehr subjektive Anknüpfungspunkte uns dabei geboten werden und je mehr partielle Identifikationen wir erfahren, desto eher fühlen wir uns Dexter verbunden und desto eher können wir mit ihm sympathisieren und ihm seine charakterlichen Fehltritte erlauben. Es scheint daher kein Zufall zu sein, dass Dexter, abgesehen von den Taten seiner Gelüsten, ein idealtypisches Verhalten ohne moralische Fehltritte an den Tag legt. So offenbart sich nicht nur die extreme Ambivalenz zwischen Dexters öffentlichem Leben und seiner geheimen, dunklen Seite, sondern nur so kann dem durchschnittlichen Zuschauer die größtmögliche Spanne an ausgleichenden Identifikationsmöglichkeiten geboten werden.

Eine hochgradige Identifikation ist bei entsprechenden persönlichen Dispositionen zwar nicht undenkbar, aber insbesondere angesichts der Tötungsakte eher unwahrscheinlich und potentiell nur von kurzer Dauer (vgl. Cohen 2001). Im Gegensatz zu Dexter haben wir im Laufe des kognitiven Reifungsprozesses nach Kohlberg (1984) in der Regel auch eine höhere Moralstufe erreicht, die wir, genau wie unsere Emotionen nicht einfach ungeschehen machen können. Aus diesem Grund wären Schuld- und Schamgefühle bei zu starker Involvierung unvermeidlich und würden uns zu Gunsten unseres Wohlbefindens wieder eine distanziertere Haltung einnehmen (vgl. Wulff 2003). Eine solche Grenzerfahrung, bei der wir das „böse“, wenn auch nur für einen kurzen Moment, in uns hineinlassen, kann uns jedoch Erkenntnisse über unser moralisches Selbstverständnis bereiten, die wir zuvor für undenkbar gehalten hätten (vgl. Bilandzic 2011). Welche Schlüsse wir jedoch aus solchen Erfahrungen des eigenen Abgrunds ziehen werden, lässt sich nicht vorhersagen. So mögen wir jegliche Gewaltbereitschaft aus Empörung über uns selbst entweder unmittelbar zurück in die Sphären des Unbewussten verdrängen, oder wir können das Erlebnis in Anbetracht des Handlungskontextes reflektieren und uns bewusst gegen das Töten oder gegen Selbstjustiz aussprechen. Eine solche Entscheidung wiederum könnte aus Mitleid mit den Opfern, aus Angst vor den möglichen Konsequenzen oder aus konstitutiven moralischen Prinzipien abgeleitet werden. Eventuell erkennen wir aber eine tiefere Tragik in Dexters Schicksal, sodass wir ein Leben in ständigem Zwiespalt und psychischer Isolierung als menschenunwürdig erachten. Dabei ist anzumerken, dass eine selbststän-

dige tiefgründige Evaluation der komplexen moralischen Zusammenhänge erst mit dem Erreichen höherer Moralstufen möglich wird während ein Zuschauer der eines niedrigen Niveaus vermutlich und nur zwischen unreflektierter Befürwortung oder Ablehnung des Gezeigten entscheiden würde. Inwieweit allerdings der von Harold (2006) gefürchtete „Firt mit dem Bösen“ durch unbewusste Ansteckung tatsächlich einen grausamen Schatten in unserer Seele zu manifestieren vermag, werden wir hoffentlich nie erfahren müssen.

6 Fazit – Zu viel des Bösen?

Übergreifendes Ziel dieser Arbeit war es, die Relevanz moralischer Werte für die Entwicklung von Zuschauerbindungen zu ergründen und die Funktionsweisen der relevanten Prinzipien am Beispiel der ersten Folge der Fernsehserie Dexter zu erläutern. Zu diesem Zweck musste zunächst definiert werden, was unter moralischen Werten überhaupt zu verstehen ist. So kann grundsätzlich festgehalten werden, dass moralische Werte oder moralische Normen die übergeordneten gesellschaftlichen Verhaltensregeln, Rollenzuweisungen und Wertegewichtungen repräsentieren, nach denen wir unser Handeln ausrichten und die Handlungen anderer bewerten (vgl. Bischof 2012). Aus deskriptiv biologischer Sicht lässt sich dabei nach Haidt und Joseph (2006) feststellen, dass die Werte, die unser gesellschaftliches Leben bestimmen, vor allem prosozialer Natur sind, was sich damit erklären lässt, dass im evolutionären Zusammenhang solche Verhaltensweisen als gut bewertet werden müssen, die für den Fortbestand der Gruppe den Größten Nutzen darstellen. Somit ließ sich zwar erkennen, was faktisch als werthaltig angesehen wird, wenn wir den *naturalistischen Trugschluss* vermeiden wollen (Bischof 2012), dürfen wir allein aus einem Seins-Zustand nicht auf ein Sollen schließen. So bereiteten diverse Philosophen Vorschläge von Moraltheorien, sodass anhand allgemeingültiger Prinzipien das moralisch gute Handeln definiert wurde. Als Hauptströmungen sind dabei *deontologische Ethiken* auf der einen Seite, nach denen es klare Verhaltensregeln über gute und schlechte Handlungen gibt, welche unter allen Umständen einzuhalten sind, und *utilitaristische Ethiken* auf der anderen Seite anzusehen, nach denen es keine Vorschriften über erlaubte und verbotene Handlungen gibt, da das gute Handeln anhand seiner Folgen beurteilt wird und immer den rational größtmöglichen Nutzen für die größtmögliche Zahl berücksichtigen müsse (vgl. Düwell et al. 2011). Allgemein konnten wir festhalten, dass für die Begründung der verschiedenen Moraltheorien in der Regel auf grundlegende Prinzipien der Gerechtigkeit und Gleichheit verwiesen wird, weshalb Kohlberg (1976) auch die moralischer Urteile an sich in der Funktion des fairen Interessenausgleiches begründet sieht. Davon ausgehend entwickelte er ein Stufenkonzept, nach dem moralische Normen in der Kindheit nur durch Autoritätspersonen indoktriniert zu sein scheinen, während im Laufe der kognitiven und psychosozialen Entwicklung eine zunehmende Internalisierung moralischer Maximen stattfände. So verfestigt sich nach und nach unser moralisches Selbstkonzept, an dem wir unser Verhalten ausrichten und, da wir Schuldgefühle empfinden, wenn wir gegen unsere moralischen Werte verstoßen würden.

Da in wir in Anbetracht der diskutierten Moraltheorien scheinbar viele und gute Gründe für moralkonformes Verhalten zu haben scheinen, war es nun von besonderem Interesse zu untersuchen, warum gerade die unmoralischen und gewalthaltigen Medieninhalte einen besonderen Reiz auf uns auszuüben scheinen und ob wir möglicherweise sogar einen Nutzen daraus ziehen können, wenn wir uns auf scheinbar böse Figuren einlassen. Verständlich wurde dieses Phänomen zunächst anhand der psychoanalytischen Überlegungen Sigmund Freuds (1915a). Demnach seien wir von Natur aus mit gewissen Trieben ausgestattet, durch die unser Handeln maßgeblich bestimmt wird. Da das gesellschaftliche Leben und nicht zuletzt die Herrschaft der moralischen Normen uns ein vollständig zufriedenstellendes Ausleben unserer Triebe nicht gestatte, würden wir Unlust empfinden und Kompensation in Ersatzhandlungen suchen. So könnten wir insbesondere durch die Tätigkeiten der Phantasie und des Träumens aus den Beschränkungen der realen Welt ausbrechen und zumindest zeitweise die Erfüllung unserer versagten Wünsche erleben (vgl. Freud 1911). Indem wir durch die Identifikation mit dem Helden einer Geschichte stellvertretend seine Befriedigung erfahren, erlaubt uns auch die Filmrezeption das vorübergehende Vergessen der eigenen Frustrationen (vgl. Maletzke 1963), entgegen der Katharsis-Hypothese kann sie uns dadurch aber nicht dauerhaft von unseren Triebregungen und Aggressionen befreien (Freud, 1930). Wenn wir die Filmrezeption allerdings unter dem Aspekt der Ähnlichkeit zur primären Gedankentätigkeit des Traumzustandes betrachten (vgl. Baudry 1975), ergibt sich eine weitere Implikation. Indem uns der Film Identifikationsfiguren bietet, die unseren alltäglichen Erlebnishorizont übersteigen, bekommen wir die Möglichkeit unbekannte Rollen auszutesten und die Erfahrungen identitätsbildend in unser Leben miteinfließen zu lassen (vgl. Maletzke 1963). Inwiefern dabei vor allem die Identifikation mit unmoralischen und gewalttätigen Figuren eine förderliche oder eine schädliche Beeinflussung unser Moralverständnis darstellt, konnte nicht abschließend geklärt werden und scheint von verschiedenen persönlichen, textuellen und moralischen Dispositionen abzuhängen.

Ist die grundsätzliche Anziehungskraft der bösen bzw. von moralischer Komplexität geprägten Charaktere durch den Reiz des Verbotenen einerseits und den potentiellen Nutzen zur Selbsterfahrung andererseits somit durchaus nachvollziehbar, kann damit allerdings noch nicht erklärt werden, ob und wie wir eine Figur, die unsere persönlichen Wertvorstellungen verletzt, mögen können, oder uns sogar mit ihr identifizieren können, ohne dabei tiefgehende Schuld- und Schamgefühle zu entwickeln (vgl. Kohl-

berg 1968). Ausgehend von der Annahme, dass der Zuschauer auch bei der Rezeption von moralisch uneindeutigen Medieninhalten die positiven Effekte des Unterhaltungserlebnisses anstrebt, welches wiederum zu großen Teilen auf die emotionale Beteiligung des Zuschauers an den Charakteren zurückgeführt werden kann (vgl. Viehoff 2010), wurden die zentralen Begriffe *Empathie, Sympathie und Identifikation* gewählt, um die wesentlichen funktionalen Unterschiede der Zuschauerbindung, also der Beteiligung an einer fiktiven Figur ausführlich ergründen zu können. Überdies sollte im gleichen Zuge ermittelt werden, ob und an welchen Stellen die moralische Bewertung des Charakters für die Entwicklung der Bindung von Relevanz ist.

Als primären empathischen Effekt haben wir zunächst die *Gefühlsansteckung* identifiziert, bei der wir ohne kognitive Auseinandersetzung von den Emotionen einer anderen Person ergriffen werden (vgl. Bischof 2012). Als *Empathie im eigentlichen Sinne* ist weiterhin die grundsätzliche Fähigkeit zu bezeichnen, Gefühle in anderen Personen erkennen zu können und den eigenen Gemütszustand davon abgrenzen zu können (vgl. ebd.). Durch die *Theory of Mind* wird es uns darüber hinaus möglich, die Welt aus verschiedenen Perspektiven wahrzunehmen und sich bewusst in die Lage einer anderen Person hineinversetzen zu können (vgl. Förstl 2007). Unter dem Empathisieren mit Mediencharakteren verstehen wir nun als Kombination dieser drei Prinzipien das bewusste oder unbewusste Einfühlen in eine andere Person, bei gleichzeitigem kognitiven Nachvollziehen seiner Sichtweise, oder kurz gesagt den *emotionalen Nachvollzug* einer Person oder eines Charakters. Da es sich bei Empathie nach unserer Definition lediglich um die Fähigkeit zum emotionalen Nachvollzug bzw. um die Anwendung dieser Fähigkeit handelt, spielen moralische Abwägungen dafür keine Rolle. Da die Perspektivübernahme allerdings auch für das allgemeine Verständnis der Handlung von Bedeutung ist (vgl. Wulff 2003), kann das Empathisieren in solchen Fällen leiden, in denen die moralische Thematik den Horizont der Moralstufe des Rezipienten übersteigt (vgl. Narvaez et. al. 1999).

Als *Sympathie* können wir zunächst das grundsätzliche *Mögen* einer anderen Person bezeichnen, also eine Beziehung mit positiver affektiver Ladung (vgl. Wulff 2003). Mit dem Sympathisieren mit einer Medienfigur hingegen beschreiben wir den *Prozess des wohlwollenden Empathisierens* mit dieser Figur. Es handelt sich dabei also nicht nur um das Nachvollziehen oder die Übernahme der Gefühle einer Figur, sondern vielmehr um *unsere eigenen Gefühle über die sympathisierte Person*, welche wiederum mit den empathisierten Gefühlen interagieren können (vgl. Münsterberg 1916). Sym-

pathischen Gefühle bedeuten zwar nicht, dass die eigenen Gefühle mit den Emotionen der Figur übereinstimmen, aber dennoch es handelt sich dabei grundsätzlich um dieselbe *Affektausrichtung* (vgl. Busselle/Bilandzic 2009). Dagegen bezeichnet *Antipathie* den umgekehrten Fall und führt dazu, dass wir auf die empathisierten Gefühle der verachteten Figur mit der entgegengesetzten Affektausrichtung reagieren. Diese Prinzipien sind vor allem Zillmanns (1994) *Affective Disposition Theory* entlehnt, in der er die moralische Bewertung des Charakters als zentrales Element für das Zustandekommen von Sympathie und Antipathie ansieht, sodass wir nur mit Charakteren sympathisieren würden, wenn wir ihren Handlungsmotiven moralisch zustimmen können. Zwar scheint die moralische Rechtfertigung der Handlungen eines Charakters durchaus von Bedeutung für die Entwicklung der Sympathie zu sein, jedoch hat sich gezeigt, dass die moralische Bewertung durchaus übersprungen werden kann, wenn uns das Format durch *stereotypische Rollenkonstellationen* Sympathievorschläge, anbietet, die wir im Sinne des Filmgenusses scheinbar unreflektiert annehmen (vgl. Raney 2004).

Unter dem Begriff Identifikation konnten wir zwei grundsätzlich verschiedene Verständnisweisen ausmachen. Eine Bedeutung bezieht sich auf die Wahrnehmung von Mediencharakteren und bezeichnet einen spezifischen Rezeptionsmodus, bei dem der Zuschauer sein eigenes Dasein vorübergehend vergisst und sich vollkommen mit der Perspektive des Charakters identifiziert und mit ihm mitfühlt (vgl. Cohen 2001). Da sich solche Deutungen allerdings meist mit dem vermischen, was wir als empathisieren und als sympathisieren bezeichnet haben und ferner keine weiteren relevanten Aspekte in Bezug auf moralische Wertvorstellungen erkennen lässt, konzentrieren wir uns stattdessen auf die psychologisch/psychoanalytische Verwendung des Identifikationsbegriffs. In dieser Tradition wird mit Identifikation die „ursprünglichste Form der Gefühlsbindung an ein Objekt“ bezeichnet, welche „bei jeder neu wahrgenommenen Gemeinsamkeit mit einer Person [...] entstehen kann“ (Freud, 1921, 100). Dabei haben wir ferner unterschieden zwischen der narzisstischen Identifikation, welche durch die mit einer Person geteilten Eigenschaften bedingt ist und der zielorientierten Identifikation, bei der wir den bewussten oder unbewussten Wunsch hegen uns der anderen Person anzugleichen (vgl. Hall 1954). Weiterhin haben wir erkannt, dass eine sympathische Bindung zu einer Person nur dann entstehen kann, wenn wir uns mit ihr identifizieren, wenn auch nur partiell oder unbewusst (vgl. Aumont et al. 1992). So lässt es sich auch erklären, dass Zillmann (1994) die moralische Übereinstimmung als entscheidend für die Entstehung positiver Dispositionen für einen Charakter ansieht,

denn es bedeutet nichts anderes, als dass wir uns mit den Werten einer Person identifizieren können. Dementsprechend ist auch die erwähnte Sympathiebildung durch stereotypische Rollenvorschläge auf eine Identifikation zurückzuführen, beispielsweise in Form einer zielgerichteten Identifikation mit der Rolle des Helden einer Geschichte, dessen Mut oder dessen Erfolgserlebnisse wir uns selbst erhoffen. Somit können letztlich alle Attribute eines Charakters und die von ihm repräsentierten sozialen oder abstrakten Rollen als potentielle Anhaltspunkte für Identifikationen dienen, aber „je bedeutsamer diese Gemeinsamkeit ist, desto erfolgreicher muß diese partielle Identifizierung werden können“ (Freud 1921, 100).

Unter Berücksichtigung all dieser Aspekte scheint die Stärke der Zuschauerbindung tatsächlich von dem Maß anzuhängen, in dem wir uns mit dem Protagonisten identifizieren. Der eigentliche Genuss eines Unterhaltungsformates besteht, wie es aus den Prinzipien der Affective Disposition Theory (Zillmann 1994) hervorgeht, darin dass wir uns emotional auf einen Helden einlassen, ihn bei seinen Abenteuern nicht nur begleiten, sondern mit ihm mitfiebern und mitleiden, dass wir für den guten Ausgang seiner Geschichte hoffen und dass wir seine Widersacher verachten. Wir begleiten ihn auf seiner emotionalen Achterbahnfahrt ins Ungewisse und lassen uns von seinen Gefühlen und Ansichten mitreißen, aber wir bewahren dennoch unsere eigene Meinung über ihn, kurz, wir sympathisieren mit ihm. Wie sehr wir ihn mögen und wie sehr wir uns von ihm anstecken lassen, hängt von der Intensität der Identifikation ab. Moralische Werte stellen dabei einen wichtigen Faktor dar, da diese über alle Äußerlichkeiten hinweg vermögen eine psychische Nähe zu erzeugen. Moralische Gemeinsamkeiten schaffen eine persönliche Verbindung die aus unserem innersten Selbstverständnis hervorgeht und unsere gesamte Lebenseinstellung bestimmt.

Die Fernsehserie Dexter scheint sich diesem Muster allerdings kategorisch widersetzen zu wollen. Wir haben es mit einem Protagonisten zu tun, der Menschen tötet, nur weil es ihm Lust bereitet. Eine moralische Rechtfertigung scheint bereits angesichts dieser Tatsache geradezu ausgeschlossen. Darüber hinaus ist er nicht dazu in der Lage Gefühle zu empfinden. Wie sollen wir also mit jemandem mitfühlen, der nichts fühlt? Auch wenn diese Aussagen besondere Prägnanz durch die Tatsache erhalten, dass sich Dexter höchstpersönlich zu seinen Mordgelüsten bekennt, würde die Reduzierung auf diese Abgründe seinem komplexen Charakter bei weitem nicht gerecht werden, was bereits bei der eingehende Analyse der Pilotfolge deutlich wird. So bietet uns Dexter abseits von seinen Mordgedanken eine Reihe an Identifikationsangeboten, die das Bö-

se in ihm aufzuwiegen scheinen. Dexter verhält sich nicht wie eine ungezügelte Bestie, sondern präsentiert im Alltag vor allem seine charmanten, humorvollen und loyalen Eigenschaften. Auch wenn er uns gegenüber bekundet, dass ihm sein Verhalten nur als Tarnung dient – Dexter inszeniert sich selbst als makelloser Sympathieträger, und genau wie seine Mitmenschen lassen wir uns gerne von ihm täuschen. Eine weitere Legitimation erhält Dexters Verhalten, wenn wir erfahren, dass ein schwer traumatisches Erlebnis in seiner Kindheit ihn zu dem selbsterklärten Monster gemacht hat, das er jetzt ist. Es scheint in Ordnung Mitleid für einen Mann zu empfinden, dem seine Menschlichkeit geraubt wurde. Dexter selbst empfindet kein Leid, aber stattdessen scheinen wir nun für ihn zu fühlen. Die sympathisch-tragische Charakterisierung von Dexter trägt somit sicherlich dazu bei, ihm unsere generelle Zuneigung zu erlauben, doch all das wäre wohl kaum von überragender Wirkung, wenn wir das, worum sich die Handlung der Serie dreht, nämlich die Planung und Durchführung seiner Morde, durchweg verurteilen würden. Tatsächlich kommen die Prinzipien der Affective Disposition Theory auch bei Dexter in entscheidender Form zum Tragen. Dexter tötet, und Dexter tötet um zu töten. Und dennoch ist es letztlich eine moralische Rechtfertigung, die uns seine Taten unterstützen, oder zumindest tolerieren lässt. Denn Dexter tötet nicht wahllos, sondern er nimmt sich nur solche Menschen zum Opfer, die ihrerseits als Monster bezeichnet werden könnten. Dexter folgt einem strikten Kodex, der ihm nur den Mord an Kinderschändern und anderen Serienmördern erlaubt, die von der Polizei nicht gefasst wurden. Auch wenn wir uns in der echten Welt gegen Selbstjustiz aussprechen würden, im Kontext der Fiktion ist das böse relativ. Wenn Dexter Schwerverbrecher erledigt, die noch viel grausamer und abtrünniger dargestellt werden als er selbst, dann wird er zum Guten und erhält moralisch eine utilitaristische Bestätigung.

Aber wie böse darf ein Held nun sein?

Angesichts der Erkenntnisse, die wir aus der Analyse von Dexter gewonnen haben, lässt sich diese Frage leicht beantworten. Es ist ganz egal was ein Held tut und wie sehr er sündigen mag, ein Held kann die abscheulichsten Morde begehen und blutrünstiger sein, als es sich Dexter selbst erträumen könnte und er könnte dennoch vergöttert werden. Denn ein Held bleibt immer ein Held. Ein Held verkörpert Tugenden und zeichnet sich durch seine Vorbildfunktion aus - wenn dem nicht so wäre, dann wäre er kein Held. Doch ein Held würde sich niemals selbst als solchen bezeichnen - seine Funktion ergibt sich erst aus dem bewundernden Auge des Betrachters. Solange

sich also Menschen finden, die in den abtrünnigsten Taten noch das Gute zu erkennen meinen, solange wird es auch abtrünnige Helden geben. Wenn das Böse nicht so verlockend wäre, dann würde es kein Böses geben. Unser zwiespältiges Verhältnis zu Dexter zeigt uns den schmalen Grat zwischen Achtung und Ächtung. Doch solange wir der Achtung vor dem Bösen die Vorherrschaft überlassen, überlassen wir auch dem Bösen in uns die Vorherrschaft.

7 Literaturverzeichnis

- Aumont, Jacques; Bergala, Alain; Marie, Michel; Vernet, Marc (1992): Aesthetics of Film. University of Texas Press, Austin. (Original?)
- Aristoteles (1911): Nikomachische Ethik. Zweite Auflage. Übersetzt von Eug. Rolfes. Verlag Felix Meiner, Leipzig.
- Aristoteles (1982 [384 v.Chr.]): Poetik. Deutsche Übersetzung aus dem Griechischen von Manfred Fuhrmann (Reclam-Heft Nr. 7828 von 1982). Online bereitgestellt von Dig-Bib.Org: http://www.digbib.org/Aristoteles_384vChr/De_Poetik (Abgerufen am 14.03.2015).
- Bandura, Albert (1971): Social Learning Theory. General Learning Press, New York.
- Bartsch, Anne & Viehoff, Reinhold (2010): The Use of Media Entertainment and Emotional Gratification. In: Procedia Social and Behavioral Sciences 5 (2010), 2247–2255.
- Bilandzic, Helena (2011): The Complicated Relationship Between Media and Morality. A Response to Ron Tamborini's Model of "Moral Intuition and Media Entertainment," From a Narrative Perspective. In: Journal of Media Psychology 2011; Vol. 23(1), 46–51.
- Bischof, Norbert (2012): Moral. Ihre Natur, ihre Dynamik und ihre Schatten. Böhlau Verlag, Köln.
- Bischof-Köhler, Doris (2009): Empathie, Mitgefühl und Grausamkeit und wie sie zusammenhängen. In: Psychotherapie 14. Jahrg. 2009, Bd 14, Heft 1, 52-57.
- Blumler, Jay G. (1979): The Role of Theory in Uses and Gratifications Studies. In: Communication Research, Vol. 6 No. 1, January 1979, 9-36.
- Bushman, Brad J. & Anderson, Craig A. (2001): Media Violence and the American Public. Scientific Facts Versus Media Misinformation. In: American Psychologist Vol. 56. No. 6/7, June/July 2001, 477-489.
- Busselle, Rick & Bilandzic, Helena (2009): Measuring Narrative Engagement. In: Media Psychology, 12/2009, 321–347.
- Carroll, Noël (2010): Movies, the Moral Emotions, and Sympathy. In: Midwest Studies In Philosophy Volume 34(1), September 2010, 1–19. Online abrufbar unter: <http://mellonseminaremotions.wikispaces.com/file/view/Movies+and+Moral+Emotions.pdf> (Letzte Aktualisierung am 21. Januar 2011).
- Cohen, Jonathan (2001): Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences with Media Characters. In: Mass Communication & Society, 2001-4(3), 245-264.
- De Wied, Minet; Zillmann, Dolf; Ordman, Virginia (1994): The role of empathic distress in the enjoyment of cinematic tragedy. In: Poetics 23 (1994) 91-106.
- Dollard, John; Miller, Neal E.; Doob, Leonard W.; Mowrer, O. H.; Sears, Robert R. (1939): Frustration and aggression. Yale University Press, New Haven.
- Düwell, Marcus; Hübenthal, Christoph & Werner, Micha H. (2011): Handbuch Ethik. 3. Auflage. J. B. Metzler, Stuttgart.

Ellis, Godfrey J.; Streeter, Sandra Kay; Engelbrecht, JoAnn Dale (1983): Television Characters as Significant Others and the Process of Vicarious Role Taking. In: Journal of Family Issues, Jun 1, 1983, 4/2, 367-384.

Erdheim, Mario (1988): Psychoanalyse und Unbewußtheit in der Kultur. Suhrkamp, Frankfurt am Main.

v. Feilitzen, Cecilia & Linné, Olga (1975): Identifying With Television Characters. In: Journal of Communication 25(4) (Autumn 1975), S.51-55.

Festinger, Leon (1957): A Theory of Cognitive Dissonance. Stanford University Press, Stanford.

Florschütz, Gottlieb (2000): Empathie - ein rätselhaftes Phänomen?. Online: <http://www.uni-kiel.de/medien/empath.html> (Letzte Aktualisierung am 29.11.2000).

Förstl, Hans (2007): Theory of Mind: Anfänge und Ausläufer. In: Förstl, Hans (Hrsg.): Theory of Mind. Neurobiologie und Psychologie sozialen Verhaltens. Springer Medizin Verlag, Heidelberg.

Freud, Sigmund (1908 [1907]): Der Dichter und das Phantasieren. Erstveröffentlichung: Neue Revue, Bd. 1 (10), 1908, S. 716-24. — Gesammelte Werke, Bd. 7, S. 213-223. Online: <http://www.textlog.de/freud-psychoanalyse-dichter-phantasieren.html> (Abgerufen am 15.03.2015).

Freud, Sigmund (1911): Formulierungen über die zwei Prinzipien des psychischen Geschehens. In: Mitscherlich/Richards/Strachey (Hrsg.) (1975): Sigmund Freud Studienausgabe Band III Psychologie des Unbewußten. S. Fischer, Frankfurt am Main.

Freud, Sigmund (1915a): Triebe und Tribschicksale. In: v. Uexküll/Gubrich-Simitis (Hrsg.)(1974): Sigmund Freud Studienausgabe Band IX. Fragen der Gesellschaft/Ursprünge der Religion. S. Fischer, Frankfurt am Main.

Freud, Sigmund (1915b): Zeitgemässes über Krieg und Tod. In: v. Uexküll/Gubrich-Simitis (Hrsg.)(1974): Sigmund Freud Studienausgabe Band IX. Fragen der Gesellschaft/Ursprünge der Religion. S. Fischer, Frankfurt am Main.

Freud, Sigmund (1921): Massenpsychologie und Ich-Analyse. In: v. Uexküll/Gubrich-Simitis (Hrsg.)(1974): Sigmund Freud Studienausgabe Band IX. Fragen der Gesellschaft/Ursprünge der Religion. S. Fischer, Frankfurt am Main.

Freud, Sigmund (1923): Das Ich und das Es. In: Mitscherlich/Richards/Strachey (Hrsg.) (1975): Sigmund Freud Studienausgabe Band III Psychologie des Unbewußten. S. Fischer, Frankfurt am Main.

Freud, Sigmund (1924): Das ökonomische Problem des Masochismus. In: Mitscherlich/Richards/Strachey (Hrsg.) (1975): Sigmund Freud Studienausgabe Band III Psychologie des Unbewußten. S. Fischer, Frankfurt am Main.

Freud, Sigmund (1925 [1924]): Selbstdarstellung [IV. Die Technik der Psychoanalyse: Traumdeutung]. Erstveröffentlichung in: L. R. Grote (Hrsg.), Die Medizin der Gegenwart in Selbstdarstellungen, Leipzig 1925d. — Gesammelte Werke, Bd. 14, S. 33 ff. Online: <http://www.textlog.de/freud-psychoanalyse-technik-traumdeutung.html> (Abgerufen am 16.03.2015).

- Freud, Sigmund (1930 [1929]): Das Unbehagen in der Kultur. In: v. Uexküll/Gubrich-Simitis (Hrsg.)(1974): Sigmund Freud Studienausgabe Band IX. Fragen der Gesellschaft/Ursprünge der Religion. S. Fischer, Frankfurt am Main.
- Freud, Sigmund (1939 [1934-38]): Der Mann Moses und die monotheistische Religion: Drei Abhandlungen. In: v. Uexküll/Gubrich-Simitis (Hrsg.)(1974): Sigmund Freud Studienausgabe Band IX. Fragen der Gesellschaft/Ursprünge der Religion. S. Fischer, Frankfurt am Main.
- Gallese, Vittorio & Goldman, Alvin (1998): Mirror neurons and the simulation theory of mind-reading. In: Trends in Cognitive Sciences – Vol. 2, No. 12 (December 1998), 493-501.
- Grimm, Jürgen (1999): Fernsehgewalt. Zuwendungsattraktivität, Erregungsverläufe, Sozialer Effekt. Opladen, Wiesbaden.
- Haidt, J. & Joseph, C. (2008): The moral mind: How five sets of innate intuitions guide the development of many culture-specific virtues, and perhaps even modules. In: P. Carruthers, S. Laurence, & S. Stich (Hrsg.): The innate mind: Vol. 3. Foundations and the future (Evolution and Cognition). Oxford University Press, New York.
- Harold, James (2005): Infected by evil. In: Philosophical Explorations, Vol. 8, No. 2, June 2005, 173-187.
- Hobbes, Thomas (1994): Leviathan oder Stoff, Form und Gewalt eines kirchlichen und bürgerlichen Staates. Herausgegeben von Iring Fetscher, übersetzt von Walter Euchner, 6. Auflage. Suhrkamp, Frankfurt am Main.
- Hoeken, Hans & Fikkers, Karin M. (2014): Issue-relevant thinking and identification as mechanisms of narrative persuasion. In: Poetics 44 (2014), 84–99.
- Hoffner, Cynthia & Buchanan, Martha (2005): Young Adults' Wishful Identification With Television Characters: The Role of Perceived Similarity and Character Attributes. In: MEDIA PSYCHOLOGY, 7, 325–351
- Igartua, Juan-José (2010): Identification with characters and narrative persuasion through fictional feature films. In: Communications 35 (2010), 347-373.
- Kant, Immanuel (1787): Kritik der reinen Vernunft. 2te Auflage. Online bereitgestellt von Korpora.org: <http://www.korpora.org/kant/aa05/030.html> (Letzte Aktualisierung am 21.12.2006).
- Kappelhoff, Hermann (2002): Kino und Psychoanalyse. In: Felix, Jürgen (Hrsg.): Moderne Film Theorie. Bender Verlag, Mainz.
- Katz, Elihu; Blumler, Jay G. & Gurevitch, Michael (1973): Uses and Gratifications Research. In: The Public Opinion Quarterly, Vol. 37, No. 4 (Winter, 1973-1974), 509-523.
- Katz, Elihu & Foulkes, David (1962): On the Use of the Mass Media as "Escape": Clarification of a Concept. In: The Public Opinion Quarterly, Vol. 26, No. 3 (Autumn, 1962), 377-388.
- Kohlberg, Lawrence (1968): Moralische Entwicklung. In: Kohlberg, Lawrence (1995): Die Psychologie der Moralentwicklung. Herausgegeben von Wolfgang Althof. Suhrkamp, Frankfurt am Main.

- Kohlberg, Lawrence (1976): Moralstufen und Moralerwerb: Der kognitiv-entwicklungstheoretische Ansatz. In: Kohlberg, Lawrence (1995): Die Psychologie der Moralentwicklung. Herausgegeben von Wolfgang Althof. Suhrkamp, Frankfurt am Main.
- Kohlberg, Lawrence; Levine, Charles; Hewer, Alexandra (1984): Zum gegenwärtigen Stand der Moralstufen. In: Kohlberg, Lawrence (1995): Die Psychologie der Moralentwicklung. Herausgegeben von Wolfgang Althof. Suhrkamp, Frankfurt am Main.
- Kohlberg, Lawrence (2000): Die Psychologie der Lebensspanne. Althof, Wolfgang & Garz, Detlef (Hrsg.). Suhrkamp, Frankfurt am Main.
- Krämer, Benjamin (2013): Mediensozialisation: Theorie und Empirie zum Erwerb medienbezogener Dispositionen. Springer Fachmedien, Wiesbaden.
- Lambertino, Antonio (1994): Psychoanalyse und Moral bei Freud. Bouvier, Bonn.
- Lear, Jonathan (1988): Katharsis. In: Phronesis, Vol. 33, No. 3 (1988), 297-326.
- Lombard, Matthew (1995): Direct Responses to People on the Screen: Television and Personal Space. In: Communication Research, Vol. 22 No.3, June 1995, 288-324.
- Maletzke, Gerhard (1963): Psychologie der Massenkommunikation. Hans Bredow-Institut, Hamburg.
- Maslow, Abraham H. (1943): A Theory of Human Motivation. In: Psychological Review (50), 370-396.
- Metz, Christian (2000): Der imaginäre Signifikant. Psychoanalyse und Kino. Nodus Publikationen, Münster. (Nach französischem Original von 1977)
- Mikos, Lothar (2008): Film- und Fernsehanalyse. UVK, Konstanz.
- Moshman, David (2004): False Moral Identity: Self-Serving Denial in the Maintenance of Moral Self-Conceptions. In: Lapsley, Daniel K. & Narvaez, Darcia (Hrsg.): Moral Development, Self, and Identity. Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah.
- Münsterberg, Hugo (1915): Warum wir ins Kino gehen. In: Schweinitz, Jörg (Hrsg.) (1996): Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie [1916] und andere Schriften zum Kino. Synema, Wien.
- Münsterberg, Hugo (1916): Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie. In: Schweinitz, Jörg (Hrsg.) (1996): Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie [1916] und andere Schriften zum Kino. Synema, Wien.
- Murphy, Sheila T.; Frank, Lauren B.; Moran, Meghan B.; Patnoe-Woodley, Paula (2011): Involved, Transported, or Emotional? Exploring the Determinants of Change in Knowledge, Attitudes, and Behavior in Entertainment-Education. In: Journal of Communication 61 (2011) 407-431.
- Narvaez, Darcia; Gleason, Tracy; Mitchell; Christyan; Bentley, Jennifer (1999): Moral Theme Comprehension in Children. In: Journal of Educational Psychology 1999, Vol. 91, No. 3, 477-487.
- Nordlund, Jan-Erik (1978): Media Interaction. In: Communication Research Vol. 5 No. 2 April 1978, 150-175.
- Oatley, Keith (1994): A taxonomy of the emotions of literary response and a theory of identification in fictional narrative. In: Poetics 23 (1994) 53-74.

- Oatley, Keith (1999): Meetings of minds: Dialogue, sympathy, and identification, in reading fiction. In: *Poetics* 26 (1999) 439-454.
- Perse, Elizabeth M. & Rubin, Rebecca B. (1989): Attribution in Social and Parasocial Relationships. In: *Communication Research* Vol. 16 No. 1 February 1989, 59-77.
- Pfeiffer, Joachim (2013): Probleme der Innensicht. Die Inszenierung der Träume in Ingmar Bergmanns Film *Wilde Erdbeeren* (S 1957). In: Lange Kirchheim, Astrid & Pfeiffer, Joachim (Hrsg.) (20014): *Film und Filmtheorie*. Königshausen & Neumann, Würzburg.
- Pieper, Annemarie (1985): *Ethik und Moral. Eine Einführung in die praktische Philosophie*. Beck, München.
- Plantinga, Carl (2004): Die Szene der Empathie und das menschliche Gesicht im Film. In: *montage/av* 13/2/2004, 7-27.
- Raney, Arthur A. (2004): Expanding Disposition Theory: Reconsidering Character Liking, Moral Evaluations, and Enjoyment. In: *Communication Theory* 14-4 (11/2004), 348–369.
- Raney, Arthur A. (2011): The Role of Morality in Emotional Reactions to and Enjoyment of Media Entertainment. In: *Journal of Media Psychology* 2011; Vol. 23(1), 18–23.
- Rosengren, Karl Erik; Windahl, Swen; Hakansson, Per-Arne; Johnsson-Smaragdi, Ulla (1976): Adolescents' TV Relations: Three Scales. In: *Communication Research* Vol. 3 No. 4 October 1976, 347-366.
- Ryan, Richard M. & Deci, Edward L. (2000): Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. In: *American Psychologist* Vol. 55, No. 1, January 2000, 68-78.
- Ryan, Richard M. & Deci, Edward L. (2001): On Happiness and Human Potentials: A Review of Research on Hedonic and Eudaimonic Well-Being. In: *Annu. Rev. Psychol.* 2001. 52, 141–66.
- Scheffer, Bernd (2008): *Das Gute am Bösen: Teuflich gute Kunst*. In: Faulstich, Werner (Hrsg.) *Das Böse heute. Formen und Funktionen*. Wilhelm Fink Verlag, München.
- Slater, Michael D. & Rouner, Donna (2002): Entertainment-Education and Elaboration Likelihood: Understanding the Processing of Narrative Persuasion. In: *Communication Theory* 12/2, May 2002, 173-191.
- Tal-Or, Nurit; Cohen, Jonathan (2010): Understanding audience involvement: Conceptualizing and manipulating identification and transportation. In: *Poetics* 38 (2010) 402–418
- Tamborini, Ron.; Bowman, Nicholas D.; Eden, A; Grizzard, M; Organ, A. (2010): Defining Media Enjoyment as the Satisfaction of Intrinsic Needs. In: *Journal of Communication* 60/2010, 758-777.
- Vorderer, Peter (1998): Unterhaltung durch Fernsehen: Welche Rolle spielen parasoziale Beziehungen zwischen Zuschauern und Fernsehakteuren? In: Walter Klingler, Gunnar Roters & Oliver Zöllner (Hrsg.) (1998): *Fernsehforschung in Deutschland. Themen - Akteure - Methoden*. Nomos, Baden-Baden. S. 689-708.
- Wilson, B.J., J. Cantor, L. Gordon and D. Zillmann (1986): Affective response of nonretarded and retarded children to the emotions of a protagonist. *Child Study Journal* 16(2), 77-93.

Wulff, Hans J. (2003): Empathie als Dimension des Filmverstehens. *montage/av* 12/1/2003, 136-161.

Zillmann, Dolf (1988): Mood management through communication choices. In: *American Behavioral Scientist*, Vol 31(3), Jan-Feb 1988, 327-340.

Zillmann, Dolf (1991): Empathy: Affect From Bearing Witness to the Emotions of Others. In: Bryant, Jennings/Zillmann, Dolf (Hrsg.): *Responding to the screen: reception and reaction processes*. Lawrence Erlbaum Associates Inc., Mahwah.

Zillmann, Dolf (1994): Mechanisms of emotional involvement with drama. In: *Poetics* 23 (1994) 33 -51.

8 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Seite 39

Schema der Dispositionsbildung nach der ADT (Zillmann 1994, 46)

9 Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Seite 9

Die fünf Grundpfeiler intuitiver Ethik (Eigene Übersetzung nach Haidt/Joseph 2006, 31)

Tabelle 2: Seite 14

Stufen des moralischen Urteilens (vgl. Kohlberg 1976, 128ff)

Tabelle 3: Seite 77

Szenenbeschreibung und Transkript von Dexter Staffel 1, Episode 1: „Dexter“ (Showtime 2006, Drehbuch: James Manos, Jr.; Regie: Michael Cuesta)

Angefertigt mit Hilfe eines Transkripts von Springfield! Springfield!

http://www.springfieldspringfield.co.uk/view_episode_scripts.php?tv-show=dexter&episode=s01e01 (Abrufdatum 02.03.2015)

10 Anhang

Tabelle 3: Szenenbeschreibung und Transkript von Dexter Staffel 1, Episode 1: „Dexter“ (Showtime 2006, Drehbuch: James Manos, Jr.; Regie: Michael Cuesta)

#	Zeit	Bild	Text
1	00:38- 01:15	Dexters Silhouette im Auto, fährt durch Nachtleben von Miami.	[Tonight's the night. And it's going to happen again, and again, and again. Has to happen. Nice night. Miami is a great town. I love the Cuban food, pork sandwiches – my favorite. But I'm hungry for something different now.]
2	01:16- 01:53	Knabenchor in einem Pavillon, Mann im Anzug wird gezeigt, Applaus, Dexter beobachtet die Szene aus dem Auto. Man wird mit Frau und Kindern gezeigt.	[There he is -- Mike Donovan. He's the one.]
3	01:53- 03:35	Verlassene Straße, Mike Donovan steigt in sein Auto. Bevor er losfahren kann stranguliert Dexter ihn vom Rücksitz aus. Dexter lässt ihn das Auto fahren und gibt die Richtung an. Wirkt dabei gelassen. Sie halten an einem dunklen abgetrennten Ort. Dexter reißt Donovan aus dem Auto und stößt ihn zu Boden, schleift ihn mit einem dünnen Seil um den Hals in eine Hütte.	-You're mine now, so do exactly as I say. - <i>What do you want?</i> -I want you to be quiet. -Now drive. -You have to listen. Do what I say.
4	03:38- 06:16	Donovan lehnt an der Wand, Dexter steht ihm gegenüber, beide im Schatten. Dexter stürmt auf Donovan zu und würgt ihn. Drei auf dem Boden liegende Leichen werden gezeigt. Donovan betet verzweifelt, Dexter Ohrfeigt ihn.	-Look. - <i>No.</i> -Uh, yes. - <i>No, no!</i> -It's horrible, isn't it? Isn't it? - <i>Please...</i> -Open your eyes and look at what you did! (brüllt) -Look or I'll cut your eyelids right off your face. It took me a long time to get these little boys clean. One of them had been in the ground so long he was falling apart. I pulled him out in bits and pieces. - <i>Hail Mary, full of grace, the Lord is</i> -- Stop! That never helped anybody. - <i>Please, you can have anything.</i> -That's good. Beg. Did these little boys beg? - <i>I couldn't help myself. I couldn't. I-- Please, you have to understand</i> (jammert) -Trust me, I definitely understand. See, I

			<p>can't help myself, either. Children, I could never do that. Not like you. Never, ever kids. (bestimmt)</p> <p>-Why?</p> <p>- I have standards.</p>
		<p>Gibt ihm eine Spritze in den Hals. Dexter mit Schutzhelm über Donovan gebeugt, aus Donovans Perspektive. Donovan geknebelt und fixiert in Nahaufnahme, Dexter schneidet mit Skalpell leicht in Donovans Wange, Donovan wimmert. Dexter aus Donovans Perspektive, Dexter zieht Blut mit einer Kanüle aus Donovans Wunde, presst einen Tropfen zwischen zwei Glasplättchen. Szene von oben, Donovan nackt mit Plastikfolie auf Tisch fixiert, Dexter nimmt Operationswerkzeug, Donovans Perspektive, Dexter schließt Visier, kalter Blick, führt kreischende elektrische Säge auf die Kamera zu, Perspektive von oben, Dexter malträtiert Donovans Gesicht, verdeckt aber die Sicht (3 Sekunden)</p>	<p>-Soon you'll be packed into a few neatly wrapped hefties in my own small corner of the world. It'll be a neater, happier place. A better place.</p>
5	06:17-06:57	<p>Sonniger Tag, Dexter auf weißem Motorboot, lacht den Leuten auf einem anderen Boot zu, beißt genüsslich in Schokoriegel, guckt zufrieden.</p>	<p>[My name is Dexter, Dexter Morgan. I don't know what made me the way I am, but whatever it was left a hollow place inside.</p> <p>People fake a lot of human interactions, but I feel like I fake them all, and I fake them very well.]</p> <p>-Ahoy! Ahoy, there, captain! Any big marlin out there today?</p> <p>[And that's my burden, I guess. But I don't blame my foster parents for that. Harry and Doris Morgan did a wonderful job raising me. But they're both dead now. I didn't kill them Honest.]</p>
6	06:57-07:24	<p>Rückblende: Dexter als kleiner Junge mit seinem Vater auf dem selben Boot im selben Gewässer. Vater in Close-Up, guckt besorgt.</p>	<p>-You're different, aren't you, Dexter?</p> <p>-What do you mean, pop?</p> <p>-The Billups say Buddy disappeared. I found the grave, son.</p> <p>-That dog was a noisy little creep, dad. He was barking all night, and mom couldn't sleep. And she's very, very sick, and that lousy dog was yapping at every leaf that blew down the sidewalk!</p>

			<i>-There were a lot of bones in there, Dexter, and not just Buddy's.</i>
7	07:24-07:36	Gegenwart: Dexter fährt mit Boot weiter, auf der Seite des Bootes steht „SLICE of LIFE“ in Nahaufnahme, fährt davon.	
8	07:37-09:26	Dexter in schwarz mit Sonnenbrille läuft beschwingt zu seinem Apartment, grüßt dabei Nachbarn. Betritt, modern und aufgeräumtes Apartment, entfernt Abdeckung der Klimaanlage an der Wand, holt kleine Holzschattulle heraus, betrachtet konzentriert das Blutplättchen und steckt es zu weiteren Plättchen in der Schattulle. Dexter sitzt am Schreibtisch, durchblättert Dokumente. Dexter hört Anrufbeantworter ab. Betrachtet währenddessen ein Foto von ihm und Debra, lächelt. Dexter zieht sich im Schlafzimmer um (kurzes Hemd), eine Narbe an seinem Oberkörper ist zu erkennen.	<i>-Hola, Dexter!</i> [Blood-- sometimes it sets my teeth on edge. Other times, it helps me control the chaos. The code of Harry, my foster father, is satisfied. And so am I. Harry was a great cop here in Miami. He taught me how to think like one, taught me how to cover my tracks. I'm a very neat monster.] <i>-Dexter, are you there? Okay, Dex, please, as soon as you get in, I'm at a crime scene by the shithole the Seven Seas motel, and I need you here. Okay? Dex? Please Pretty fucking please with cheese on top.</i> [That's my foul-mouthed foster sister, Debra. She has a big heart but won't let anyone see it. She's the only person in the world who loves me. I think that's nice. I don't have feelings about anything, but if I could have feelings at all, I'd have them for Deb.]
9	09:27-11:39	Außenaufnahme eines rosa Motels, Polizeiwagen, Absperrband, Kamerateam. Dexter steigt aus dem Auto. Durchtritt die Absperrung, zeigt Polizist im Vorbeigehen seinen Dienstausweis.	[There's something strange and disarming about looking at a homicide scene in the daylight of Miami. It makes the most grotesque killings look staged, like you're in a new and daring section of Disney -World -- Dahmer Land.] <i>-You better be a cop.</i> <i>-No.</i> <i>-Forensics.</i>

Leicht bekleidete Frau (Debra) wird gezeigt, winkt Dexter in Motelzimmer, schließt Tür hinter ihm.
Sie unterhalten sich.

Sie betrachten Laguerta aus dem Fenster heraus.

Debra raucht.

Dexter verlässt das Zimmer, Debra schließt Tür hinter ihm und

-Dex!
-Hey, what's up? Jeez, Deb, Where the hell do you keep your gun?
-They found another hooker, in the pool.
- Another?
- Chopped up in bits and pieces. That's the third one in 5 months.
- Third? You mean there's a
-- A serial killer, that's right. The other 2 were in Broward, chopped up just like this one.
-Any suspects?
-Wish I knew.
-I'm on Vice, so Laguerta sent me to my room and told me to stay out of sight.
-God forbids she listens to what you have to say.
-Tell me about it. How does someone so dumb get so much power?
-She knows how to play the game.
-You could take a lesson.
-In what, ass-kissing?
-Politics.
-I just want to catch this guy before he kills another one of my girls.
- You can't get so emotionally invested.
- You always say that.
-So did dad.
-Yeah, but he also said, "go after what you want."
"I want out of Vice and into Homicide."
-What can I do to help?
-You get these hunches, you know, with these types of murders.
- Only sometimes.
- Well, see if you get one this time.
-And can I bounce some ideas off of you later? You know I always get smarter when I'm talking to you.
-You just need a little more confidence.
(Pause) -All right, I'll take a look. In the meantime, avoid Laguerta and talk to Captain Matthews. He and dad were tight. Maybe he'll put you on the case.
-You're making me smarter already, see?
-And keep the sex suit on when you talk to the Captain. It'll help your cause.

grinst.

10	11:40- 14:06	Dexter betritt ein leeres Schwimmbecken, Tatort, zieht dabei Gummihandschuhe an. Masuoka kommt ihm grinsend entgegen.	<p>- That's a nice haircut, Masuoka. - <i>Saw your sister. - Damn, looking hot.</i> - Yeah, she should. - It's hot as hell out here. - <i>So Why are you here?</i> - It's a crime scene. - <i>Yeah. - But you do blood spatter.</i> - So? - <i>So? There's no blood here.</i> - What was that? (fassunglos) - <i>Yeah. There's no blood in or on or near the body at all.</i> - <i>It's the weirdest thing you ever saw.</i> - <i>Hey, Angel, let's show him.</i></p>
		Masouka geht zu Angel , sie enthüllen eine blutlose Leiche. Close-Up Dexter: guckt fasziniert.	<p>[No blood. No sticky, hot, messy, awful blood. No blood at all. Why hadn't I thought of that? No blood. What a beautiful idea!]</p>
		Angel erklärt ihm die Leiche.	<p>- How is he doing ? How does the killer get rid of the blood? - <i>It's hard to say. The body's in good shape. She got a nice ass, too. Head is over there, if you want to take a look.</i> - This is unique. - <i>No shit. And no prints, either.</i></p>
		Dexter verlässt die Szene, guckt nachdenklich. La Guerta zwinkert ihm im Vorbeigehen zu, Dexter setzt Lächeln auf. Sieht beim Weggehen sehnsüchtig zur Leiche zurück.	<p>[I've never seen such clean, dry, neat-looking dead flesh. Wonderful.] - Very clean. - <i>Yeah, but he didn't finish. No terminó.</i> - It looks pretty completo to me, Angel. - <i>No, no. Look. He cut the leg in four pieces, almost like using a ruler. But this leg is in three pieces. Now, look, he started to make a fourth cut but stopped. It's possible he got interrupted.</i> - <i>Laguerta's looking for a witness, working on the motel porter back there. God help him.</i> [No blood. I can't think. I have to get out of here.] - <i>Dex, donde va? Where are you going?</i> - Hey, no blood No trabajo. [I wish she'd stop that. It's one of those mating rituals which I really don't understand. But that bloodless body -- this guy may have exceeded my own abilities.]</p>

11	14:07- 15:08	Dexter betritt Polizeirevier, hält dabei große Schachtel Donuts und bietet sie den Kollegen an. Beobachtet fröhliche Kollegen in Slow-Motion. Debra kommt, in Polizeiuniform, nimmt sich Donut, gut gelaunt.	<p>- <i>Morning, Dex.</i></p> <p>- Morning.</p> <p>- <i>Hey, Dex.</i></p> <p>- Hey, Sue. Dan. How are the families?</p> <p>- <i>Good. You?</i></p> <p>- <i>See you at the next bloodbath?</i></p> <p>- Never miss a party.</p> <p>- <i>Thanks.</i> (lachend)</p> <p>[Salt of the earth, these people, and they work hard. But with the solve rate for murders at about 20%, Miami is a great place for me, a great place for me to hone my craft. Viva Miami.]</p> <p>- <i>Dex.</i></p> <p>- I like your other outfit better.</p> <p>- <i>You're a sick bastard. Guess what. Sex suit worked. Captain put me on the case. Laguerta wasn't happy, but she needs to get laid.</i></p> <p>- I guess. So congrats!</p> <p>- <i>So you got any ideas yet?</i></p> <p>- Nope.</p> <p>- <i>Well, start working on your mental autopsy 'cause I could use your theories. And thanks for the fucking doughnut. I got to go.</i></p>
12	15:09- 16:21	Dexter klingelt bei Frau von der Aktenausgabe, gibt ihr Donut. Sie sucht ihm eine Akte heraus, lächelt.	<p>- Doughnut?</p> <p>- <i>You keeping your fingernails clean?</i></p> <p>- Never leave home without my rubber gloves.</p> <p>- <i>Good boy.</i></p> <p>- So, anything new?</p> <p>- <i>One of these days you're gonna tell me.</i></p> <p>- I already told you. Blood spatter doesn't take up all my time. I like doing it. Maybe I can help out. It fills my nights.</p> <p>- <i>You have a morbid sense of fun.</i></p> <p>- That's probably true.</p> <p>- <i>You should find a pretty girl.</i></p> <p>- I found you.</p> <p>- <i>Charming like your father. Just don't get me fired.</i></p> <p>- Then who would I bring doughnuts to?</p> <p>- Angel, una mas?</p> <p>- <i>Gracias.</i></p> <p>- De nada.</p>
		Sie beißt in den Donut.	
		Dexter geht in anderen Raum, bietet Angel den letzten Donut an.	

		Beim Rausgehen langer Blick in die leere Schachtel.	[Just like me. Empty inside.]
13	16:44-18:05	Nahaufnahmen von Blut und Blutspurenbildern, Dexter sitzt auf Bürostuhl zwischen den Bildern und dreht sich. Doakes kommt. Wirft ihm Foto von Leichen mit Blutspuren auf den Tisch. Dexter sieht die Fotos durch. Doakes beugt sich bedrohlich zu Dexter. Dexter bleibt gelassen. Doakes entfernt sich, guckt miss- trauisch zurück zu Dexter.	- <i>Where the hell you been?</i> - Crime scene. - <i>What about these? The hotel cokehead murders, this dealer and the girl?</i> - Well, this hallmark-looking couple didn't die by the hands of a professional. No, this is child's play. Messy work -- All that blood on the walls looks like a finger painting. - <i>You give me the fucking creeps, you know that, Dexter?</i> - Yeah, I know. Sorry about that. (noch fröhlich) - <i>Fuck you. (ernst)</i> - Okay. Is there something I can do? - <i>You can give me a fucking analysis on the blood spatter on this killings. You think I'm here to invite you to my nephew's bris?</i> - I didn't know you were Jewish. - <i>Shut the fuck up and write your report already. Don't even know why I need you. Grab a crayon, psycho, and scribble this down. Rival dealer came in. Two scumbags slashed to hell, dealer stole the drugs. Wham, bam, done. And I don't give a shit what you say because that's what happened and that's who I'm looking for. Hey, we are looking for a motherfucking thief dealer. You got it?</i> - Okay. Sure. I guess. But I should get over there. - <i>Then get over there already, you fucking weirdo. I need it quick.</i> - I'm on it, sergeant. [The only real question I have is why, in a building full of cops, all supposedly with a keen insight into the human soul, is Doakes the only one who gets the creeps from me?]
14	18:06-19:04	Dexter macht Fotos in weißem Raum mit roten Fäden, die zu Blutflecken gespannt sind. Erklärt dem anwesenden Polizisten den Vorgang anschaulich.	- <i>So this killer used a sword?</i> - No. Probably a very sharp knife. Look at the blood spatter. Look at the patterns. It tells a story. You see this big pond of blood right there? That's from the initial stab.

			<p>The male victim was standing right here, and the killer plunged his knife into the shoulder, severing the carotid artery, and – blpph! Notice the long, thick, heavy drips? - <i>Yeah, nice.</i> - Now, over here, you have nice, clean sprays of blood, that can only happen when you're holding something light and moving quick -- nice, sharp slices through the body. No splashes, no drips. Clean and easy. This guy knew how to use a blade. - <i>So we're looking for a sushi chef.</i> - Yeah, sushi chef is possible. Wouldn't be my first choice, but, hey, you never know. - <i>Now what?</i> - Now I eat!</p>
15	19:05-20:00	<p>Dexter fährt Auto, isst dabei.</p> <p>Hält an, fokussierter Gesichtsausdruck. Beobachtet Leute die um roten Sportwagen herumstehen. Dexter schaut sich Fotos von der Frau und Familie an. Jaworski öffnet die Tür des Sportwagens, zwei jungen Frauen steigen aus. Nahaufnahme: Tattoo einer roten, nackten Teufelin auf Jaworskis Arm.</p>	<p>[The problem with eating and driving, which I love to do, is not being able to employ the 10:00-2:00 hand position on the wheel. It's a matter of public safety. But there's always a sacrifice. This guy, Jamie Jaworski. Six months ago, I think he fell in love with a pretty brunette, Mrs. Jane Saunders -- A sweet mother of two married to a successful banker -- All living a pleasant life until she, unfortunately, disappeared, leaving the kids emotionally devastated forever. The cops arrested my favorite valet, but his lawyer got him off on a faulty search warrant. It's a good thing I don't bother with them.]</p>
16	20:01-21:46	<p>Dexter betritt einen Vorgarten, sieht sich um, öffnet die Haustür unbemerkt mit einem Dietrich und tritt ein. Drinnen zieht er Gummihandschuhe an. Plötzlich Geräusch – Schäferhund kommt bellend aus einem anderen Raum auf ihn zugejagt, Dexter schließt Zwischentür vor dem Hund. Das Zimmer wird aus der Ich-Perspektive erkundet, halbgeschlossene Lamellen, unordentliches Bett, Magazine, Computer. Dexter nimmt einen Camcorder in die Hand, blättert Magazin mit SM-Erotikanzeigen mit den Wor-</p>	<p>[Animals don't like me, especially dogs. I don't think they approve of what I sometimes do to their masters. That dog recognizes me as easily as I can recognize Jaworski or any other killer.]</p> <p>[Interesting taste in literature.</p>

		ten „Scream Bitch Scream“ durch	His needs are evolving, turning violent. He's on the fast track.]
17	21:46- 22:26	Rückblende: Dexter mit Vater (Harry) auf dem Boot. Sie unterhalten sich. Beide gucken nachdenklich. Harry nimmt Dexter in den Arm. <hr/> Gegenwart: Hundebellen, Dexter blickt auf, legt Magazin weg.	- <i>Have you ever wanted to kill anything else? You know, something bigger than a dog?</i> -Yes. - <i>Like a person?</i> -Yeah, but no one in particular. - <i>Why didn't you?</i> -I thought you and mom wouldn't like it. - <i>Come here.</i>
18	22:27- 23:19	Dexter geht mit Eiswaffel durch die nächtliche Straße Miamis, vorbei an Restaurant mit vielen draußen sitzenden Menschen. Betrachtet Pärchen. Schleckt Eis. Steigt ins Auto. Auto hält vor einer Einfahrt. Rita öffnet ihm die Haustür, strahlt ihm entgegen.	[Friday night. Date night in Miami. Every night is a date night in Miami, and everyone's having sex. But for me, sex never enters into it. I don't understand sex. Not that I have anything against women, and I certainly have an appropriate sensibility about men, but when it comes to the actual act of sex, it's always just seemed so undignified. But I have to play the game. And after years of trying to look normal, I think I met the right woman for me. Deb saved her life on a domestic-dispute call, introduced us, and we've been dating for six months now. She's perfect because Rita is, in her own way, as damaged as me.]
19	23:06- 24:40	Dexter tritt ein. Kinder sitzen auf der Couch. Dexter spielt mit Cody. In der Küche, Dexter packt Eis aus. (Rückblende: Dexter und Rita sitzen distanziert nebeneinander auf der Couch und essen Pizza.) Rita redet mit der Nanny, macht sich fertig.	- <i>I'm running late. I'll just be a sec. I have to change.</i> - Okeydoke. - <i>Hi, Dexter.</i> -May I say that you look lovely this evening? -Okay. -Master Cody, handsome as ever. High five. Do the space shuttle. -Vanilla Chocolate, and strawberry. - <i>No coffee?</i> - Which one do you think melts faster - <i>Ready?</i> Rita's ex-hubby, the crack addict, repeatedly raped her, knocked her around. [Ever since then, she's been completely uninterested in sex. That works for me.] - <i>Will you be back?</i> - <i>Of course I'll be back.</i>

		Rita lässt sich von den Kindern einen Kuss auf die Wange geben.	<p>- <i>I meant Dexter.</i> - You'll be asleep. - <i>No, I won't.</i> - Then I'll stop in and we'll all play cards. Texas Hold 'em? - <i>Give mommy a kiss.</i> - Ready? - <i>Yeah.</i></p>
20	24:41- 27:26	Nacht, Dexter und Rita sind auf einer Party im Freien, viele Menschen, Lichter. Menschen, die Hummer mit Hammern bearbeiten werden nah gezeigt, Rita beißt in ein Stück Hummer, lacht. Dexter schaut sich um, Ich-Perspektive: überall Menschen, in der Entfernung abseits stehen einige Polizisten. Dexter bahnt sich den Weg durch die Menge, verlässt die Party, Rita bleibt bei der Party, guckt besorgt.	<p>[Needless to say, I have some unusual habits, yet all these socially acceptable people can't wait to pick up hammers and publicly smash their food to bits. Normal people are so hostile But not her.]</p> <p>- <i>Where are we going?</i> - They might need me. Just stay right there. I'll be right back.</p>

		Dexter zeigt Ausweis, durchquert die Absperrung. Angel begutachtet eine weitere blutlose Leiche.	- <i>Son of a whore.</i> - Who? - <i>Talking about this hijo de puta, this asshole killer, this maricon savage who makes us work on a Friday night.</i> - Only Mondays through Thursdays -- that's what I always say. - <i>Of course, cono, be reasonable. Who wants to work on a Friday night? I have my needs. So, como estas? What are you doing here?</i> - I was in the neighborhood. I'm on a date. - <i>A date? Nice.</i> - Same guy, same pattern. - <i>Bone dry. No blood again. Pero mira esto. There's some small differences in the cuts this time. Over here -- rough, almost emotion.</i> <i>Then over here, not so much. - And then over here -- clean.</i> - Muy bien. - <i>Yeah, nice. But look at this. All bone. The killer flayed the skin, the flesh, completely off. Now, why would he do that?</i> - He's experimenting. He's trying to find the right way. - <i>Is he experimenting with the head, too?</i> - What do you mean? - <i>La bestia left her tits and took her fucking head. I don't find anyone around here. And God only knows what he's doing with it.</i> [He's certainly raising the bar. Damn! This guy is good.]
		Angel zeigt Dexter die Leichenteile.	
		Dexter guckt sich um, guckt herausgefordert.	
21	27:27-28:22	Ritas Einfahrt wird gezeigt, dunkel. Dexter und Rita im Auto. Dexter streichelt Ritas Oberschenkel. Rita guckt verstört, schiebt Dexters Hand weg, schnallt sich ab, verlässt das Auto. Dexter guckt verständnislos.	- Will they catch him soon? - <i>I doubt it. The killer is an artist.</i> - <i>What do you mean? (verständnislos)</i> - His technique is incredible. - <i>I'm sorry. I don't think I want to. I mean, I'm -- I'm not ready. Damn it, Dexter.</i> [What have I done now ? And why can't I get that neat stack of body parts out of my head? No blood.] - Why did I touch her that way?
22	28:22-	Dexter sitzt im Dunkeln am	

	<p>29:08 Schreibtisch in seinem Apartment, tippt am Computer. Öffnet Website mit den Worten „Scream Bitch Scream“, eine Vergewaltigungsszene wird dort gezeigt, Dexter konzentriert. Dexter pausiert das Video, der Mann im Video trägt dasselbe Tattoo wie Jaworski. Dexter guckt zufrieden, sein Gesicht ist von rotem Licht angestrahlt.</p>	<p>[I need to get back to my work. Jaworski's website, "scream-bitch-scream" -- the mother of all rape sites.]</p> <p>[That's it. He's definitely the one. Now it's just a matter of time before he becomes a drop of blood in my glass-slide collection. But I have to wait. I have to be careful and follow the code of Harry.]</p>
<p>23</p>	<p>29:09-31:50 Rückblende: Nacht, Dexter repariert Skateboard im Schuppen, Harry kommt herein. Er rollt ein Messer-Set vor Dexter aus.</p> <p>Harry hebt ein blutiges Messer hoch.</p> <p>Viele Close-Ups auf die Gesichter im Halbschatten.</p> <p>Dexter hält Werkzeug fest in seiner Hand.</p>	<p>-Hey, dad.</p> <p>- I can explain.</p> <p>- <i>You and I had an understanding. Whenever you get an urge, you come to me, you tell me, and we deal with it together.</i></p> <p>- I do tell you, dad.</p> <p>- <i>The hell you do! - There's blood on this knife.</i></p> <p>- Animals. I find animals, that's all.</p> <p>- <i>Are you sure? Are you telling me the truth?</i></p> <p>-Yes!</p> <p>- <i>I thought we had this under control. You still don't remember anything from before, you know, before we took you in?</i></p> <p>- No. Is that why I have these urges?</p> <p>- <i>What happened changed something inside you. It got into you too early. I'm afraid your urge to kill is only gonna get stronger.</i></p> <p>-You're saying I'll be like this forever.</p> <p>- <i>You're a good kid, Dex. You are. Otherwise, it would have been a lot worse than animals.</i></p> <p><i>Okay? We can't stop this. But maybe we can do something to channel it. Use it for good.</i></p> <p>- How could it ever be good?</p> <p>- <i>Son, there are people out there who do really bad things. Terrible people. And the police can't catch them all. Do you understand what I'm saying?</i></p> <p>-You're saying they deserve it.</p> <p>- <i>That's right. But, of course, you have to</i></p>

		Dexters Gesicht ist verschwitzt.	<p><i>learn how to spot them, how to cover your tracks. But I can teach you.</i></p> <p>- Dad</p> <p>- <i>It's okay, Dex. You can't help what happened to you, but you can make the best of it. Remember this forever -- you are my son, you are not alone, and you are loved.</i></p> <p>-Okay.</p>
24	31:51-32:24	<p>Gegenwart: Dexter in seinem Apartment, Tag, markiert Orte auf einer großen Blaupause.</p> <p>Dexter in einem kleinem Raum mit unverputzten Wänden und Gitterstäben, bringt Plastikfolie mit Klebeband an der Wand an, verkleidet einen Tisch. Breitet ein Stück Klarsichtfolie vor seinem Körper aus und blickt durch sie hindurch.</p>	<p>[Preparation is vital. No detail can be overlooked. And the ritual is intoxicating.]</p> <p>[Duct tape, Rubber, sheets. Necessary tools of the trade.]</p>
25	32:24-35:11	<p>Nahaufnahme eines toten, blutigen Fisches wird gezeigt, eine Hand entfernt die Innereien.</p> <p>Sonnig. Dexter und Debra sitzen sich gegenüber an einem Tisch mit Bänken, großer Schweißfleck auf dem Rücken von Dexters Shirt. Sie essen und unterhalten sich.</p>	<p>-<i>You can't bullshit me, Dex. Help me out. Laguerta has me interviewing hookers.</i></p> <p>-It's a waste of time. Deb, if he was interrupted. Think.</p> <p>-<i>Jesus Christ, right. Because then how do you have time to wrap all the pieces? She's dumber than the boat people. Throw her a fucking raft.</i></p> <p>-But now we have a fourth body, and the cuts were different. And that's telling us a story. The ritual is changing. He's looking for some kind of inspiration and not finding it.</p> <p>-<i>So he keeps doing it until he gets it right.</i></p> <p>-I could be wrong.</p> <p>-<i>So how the hell was your date with Rita last night?</i></p> <p>-Great. You should try it sometime. You need a life.</p> <p>-<i>Well, find me a guy I can trust. I need a transfer to Homicide, bro, then we'll see about a life.</i></p> <p>-I understand that. It certainly would sound better for the kids to say, "mommy's on Homicide."</p> <p>- <i>Don't make me hit you.</i></p> <p>- Come on. (lacht) Then we could talk</p>

about more little Morgans, nephews and nieces. - What's wrong with that?
 - *You sound like mom. I just -- tell me what you know about cell crystallization.*
 - What do you mean?
 - *I heard the coroner say it last night. He was talking about that dead headless chick.*
 - You got that look in your eye.
 - *I was there before you, and I noticed this body looked different than the other ones. The pieces were cold. But meat-packing cold. Is that what cell crystallization means?*
 [My god, why didn't I think of that? It's beautiful.] (nachdenklich)
 - *Dex. What are you thinking?*
 - Sorry. That makes sense. Cold. It slows the flow of blood.
 - *Why the hell is that important?*
 - It's just a feeling.
 - *That's not good enough. I got to show Laguerta and her boys. They're making fun of me. They're saying the only way I can close a case is on my back. I got to get out of Vice. Dex, please, you got to*
 -- Refrigerated truck.
 - *What the fuck are you talking about?*
 - A refrigerated truck. He wants a cold environment to slow the flow of blood, clean and mobile so he can dump the garbage afterwards.
 - *So I'm looking for a refrigerated truck now?*
 - Probably a stolen one. You think there are a lot of stolen trucks out there?
 - *Are you nuts? In Miami?*

26	35:12- 38:59	Polizeirevier, Dexter beobachtet Polizist der mit Frau redet.	<p>- <i>Choir kids- Just do something. Just find my husband.</i> - <i>Ma'am, the detectives are looking into everything.</i> [I'm pretty sure I covered all my tracks.] - <i>What do you care about that woman?</i> - I don't. I was just – - <i>You like when women cry? You like that? What's your thing, psycho?</i> - I was just heading to the briefing room. - <i>You got no call to be in there, so flee. Lieu-</i></p>
		Doakes kommt.	

Angel und Laguerta kommen dazu.	<p><i>tenant, this fucking guy doesn't belong. I'm still waiting for his spatter report on the cokehead murders -- Go do that.</i></p> <p><i>-It's okay. I don't want to upset anybody.</i></p> <p><i>-He can stay. I'd like your input, and we'll discuss your case after the meeting. How about we get started?</i></p> <p><i>- Encontréste algo?</i></p>
Alle begeben sich in den Konferenzraum.	<p><i>- Nada todavía.</i></p> <p><i>- Hazme un favor y quítate la gorra.</i></p> <p><i>- Discúlpame.</i></p> <p><i>- You ready?</i></p>
Dexter setzt sich neben Debra..	<p><i>- I'm gonna shame this bitch.</i></p> <p><i>-Just state your case clean and easy. You'll be the hero.</i></p>
Laguerta hält Ansprache, alle still.	<p><i>-Okay, settle down. Now, has anyone tracked down that witness? Come on, people. Someone needs to find something here.</i></p>
Debra meldet sich zu Wort	<p><i>- Lieutenant Laguerta?</i></p> <p><i>- Officer Morgan. I didn't recognize you with your clothes on.</i></p> <p><i>-I have an idea, something in a different direction.</i></p>
Debra steht auf.	<p><i>-An idea? Well, please, share it with us.</i></p> <p><i>- Cell crystallization.</i></p> <p><i>- Excuse me?</i></p> <p><i>-A little more confidence, please.</i></p> <p><i>-On the last victim, I'd like to check and see if any refrigerated trucks have been stolen in the last week or so.</i></p> <p><i>-Refrigerated trucks like ice-cream trucks?</i></p> <p><i>-No, not ice-cream trucks. A refrigerated vehicle that could cause that kind of tissue damage, a refrigerated truck that's mobile so he'll be harder to catch, a refrigerated truck that might give us a lead.</i></p> <p><i>-That's very interesting, very creative. Let's keep looking for the witness, okay? We know that he or she is out there. The forensic evidence, the interrupted cut proves that there was an eyewitness. Now, somebody out there saw something, so let's concentrate on finding that person, okay?</i></p> <p><i>-But—</i></p> <p><i>-Just keep talking to all your hookers. That's all for today.</i></p>
Dexter und Debra bleiben alleine	<p><i>-What the fuck was I supposed to say? The</i></p>

		im Raum.	<i>only reason I'm in here is because the captain said they had to let me in.</i>
		Laguerta öffnet öffnet die Tür, spricht zu Dexter, geht wieder.	-But he didn't say they had to listen to you. -Well, right again. So say adiōs to my career. I'm gonna die a meter maid. -Stop it. Deb, there's another way. Find the truck. -Excuse me, Dexter My office, please. -What the hell? What the fuck? Are you boning her? - No. - Oh, my god!
		Debra verlässt den Raum.	- Deb, wait. Shut up.
27	39:00-39:56	Doakes, Laguerta und Dexter sind in einem Raum, begutachten Blutspurenbilder. Sie unterhalten sich.	-It had nothing to do with drugs. -L. T., this is a waste of our damn time. -I think sergeant Doakes is right. -I read the other reports, all the other forensic analysis. Everyone agrees the cokehead murders had nothing to do with cocaine. It was a crime of passion. The murderer came to kill the woman, not the dealer. He did him quick and got him out of the way. But he sure as hell took his sweet time slicing up that lady, and you don't do that unless you have a close, personal relationship with someone. Probably an ex-boyfriend. That's who I'd look for. -Okay. It's a bit of a push, but, sergeant, you should check it out. -I'm watching you, motherfucker.
		Doakes geht auf Dexter zu. Laguerta sitzt zufrieden in ihrem Büro.	
28	39:55-41:10	Nacht, verlassene Baustelle eines neuen Gebäudes, Dexter verlässt sein Auto. Jaworski zerschneidet Metallstäbe mit einem Bolzenschneider, hört Geräusch, sieht sich vorsichtig um, mit Bolzenschneider bewaffnet. Das Foto einer Frau hängt im Raum, Jaworski betrachtet es. Dexter, mit OP-Kittel, Handschuhen und Klarsichtfolie um den Kopf gewickelt, erscheint aus dem Schatten hinter Jaworski, injiziert ihm eine Spritze in den Hals. Jaworski sinkt zu Boden.	[Jaworski's been coming here for weeks -- likes to steal all the copper plumbing. There's good money in that. No security guards -- that's good.]

29	41:11- 42:47	<p>Dexter steht in dem präparierten Raum, vor ihm sind Messer und Werkzeuge ausgebreitet, er entscheidet sich für ein Metzgerbeil und geht damit zu Jaworski, der auf einem Tisch liegend mit Klebeband fixiert ist.</p> <p>Dexter entfernt einen Streifen Klebeband von Jaworskis Mund.</p>	<p>- <i>Fuck!</i> - Talk. - <i>What do you mean?</i> - I think you know what I mean. - <i>No. Oh, god.</i> - Talk to me about Jane Saunders. - <i>Okay. I did her.</i> - How? - <i>In a movie -- snuff film. But I'm not sorry.</i> - Of course not. No, I'm not sorry, either.</p>
		<p>Schneidet ihm mit dem Skalpell einen Schnitt in die Wange. Jaworski hyperventiliert.</p>	
		<p>Dexter stopft Jaworskis Mund mit Watte.</p>	
		<p>Dexter stellt sich vor Jaworski, hebt das Beil und schlägt damit in Richtung seines Halses zu.</p>	
		<p>Ein blutiger Teil eines Beines ist auf der blutbeschmierten, leeren Bare zu sehen. Dexters, mit Blut beschmiert, nimmt es und legt es in eine Plastikbeutel, zu anderen gefüllten Beuteln.</p>	
		<p>Das Telefon klingelt, Dexter zieht die Handschuhe aus und nimmt ab.</p>	<p>- Hello? - <i>Hey. I'm -- I'm sorry. I mean, I'm sorry about the other night, but look, Dex, I really, really need to see you. So can you -- can you come by later, you know, just for, like, a little while? I mean, I'm really -- All right. What are you doing now?</i></p>
		<p>Rita ist am Telefon in ihrem Wohnzimmer zu sehen.</p>	
		<p>Dexter zögert kurz.</p>	<p>- I'm just finishing up a little project, but I'll come by later. Okay, bye.</p>

30	42:48- 46:55	<p>Eine Straße in der Stadt bei Nacht. Dexter hält mit dem Auto an, betrachtet ein Glasplättchen mit Blutropfen.</p> <p>Dexter wird von dem Licht eines Fahrzeuges geblendet, das hinter ihm hält. Kneift die Augen zusammen, guckt in den Rückspiegel. Ein weißer Truck mit der Aufschrift „Miami Chills Ice Refrigerated Delivery“ fährt langsam an Dexter Fahrerseite vorbei.</p> <p>Dexter folgt dem Truck durch die Straßen bis zum Hafen, sehr konzentriert.</p> <p>Das Ende der Straße ist gesperrt. Dexter hält an. Der Truck wendet, fährt mit hellen Scheinwerfern auf Dexter zu, ein menschlicher Kopf wird aus dem Fenster auf die Straße geworfen, der Truck fährt an Dexter vorbei und davon. Dexter ist erschreckt und steigt aus dem Wagen.</p>	[All in all, it was a good night. One less amateur filmmaker polluting the internet.]
			[No way.]

Die Polizei ist gekommen. Jemand nimmt den Kopf und legt ihn in eine Papiertüte. Doakes redet mit Debra, sie gucken zu Dexter, der an seinem Auto lehnt und den Daumen hoch zeigt.
Ein Polizist leuchtet Dexter in die Augen. Laguerta kommt.

-Give us a minute. Hanging in there?
-This will teach me to tailgate.
-Let's go over this again.
- I'm all yours.
- So all the ice trucks in Miami --- bit of a coincidence, don't you think?
- Sure, during business hours.
-But this time of night, a truck like that sticks out.
-And you followed it.
-That's right.
- You never saw the driver?
- Just high beams and a flying head.
-So then he must have already had the head with him in the front seat. That's weird.
Why would he keep it there?
-I don't know, so he could use a carpool lane? -It just seems odd. (lacht) Your sister has this ice-truck theory, and then here you are to back it up.
-She's good, lieutenant. You should give her a chance.
-You know, you should call me Maria. But I'll tell you who's good -- you are. Doakes picked up the killer in the cokehead murders. You were right. It was her boyfriend. Of course, Doakes still hates you.
-Of course.
-Tell me, Dexter, how did you get to be so smart?
- Lots of sleep. Is it okay if I fill out that report tomorrow?
-Sure thing. You're tired.
- Good night, lieutenant.
- I'll catch you later.

Laguerta kommt Dexter näher, lacht.

Berührt ihn am Arm.
Dexter salutiert, geht weg.
Laguerta lächelt.

31 46:56-
50:17 Dexter klopft an Ritas Tür, sie öffnet ihm, es ist still.
Rita guckt beunruhigt.

-Dex. It's been a while.
- I'm sorry.
- I was worried. I didn't know what to do.

		<p>Dexter geht an Rita vorbei ins Haus.</p> <p>Sie bleiben stehen.</p> <p>Rita streift ihren Morgenmantel ab, trägt darunter lediglich Dessous.</p> <p>Sie lacht, fängt an Dexter zu küssen.</p> <p>Sie lassen sich auf der Couch nieder, Rita setzt sich auf Dexters Schoß.</p> <p>Als sie anfängt ihn zu streicheln, klingelt das Telefon.</p> <p>Rita nimmt ab.</p> <p>Rita gibt Dexter einen Kuss auf den Mund.</p> <p>Rita verlässt den Raum. Dexter bleibt erleichtert auf der Couch zurück.</p>	<p><i>I called in sick. I mean - Are you okay?</i></p> <p>- Yeah, I'm fine.</p> <p>- I was just -- I'm sorry. There was another You know.</p> <p>- <i>Look The kids slept over next door.</i></p> <p>- Okay.</p> <p>- <i>Would you like to come in?</i></p> <p>- Okay.</p> <p>- <i>Okay.</i></p> <p>- <i>I don't want to lose you, Dex.</i></p> <p>- Okay, sure.</p> <p>- <i>And well I want you. I mean...</i></p> <p>- Oh! Okay. Thanks.</p> <p>- <i>You're welcome.</i></p> <p>- <i>Do you mind?</i></p> <p>- No.</p> <p>- <i>It could be the kids.</i></p> <p>- Better get it, then.</p> <p>- <i>Hello? Cody. Cody, stop crying, sweetie. All right. I'll come get you.</i></p> <p>- <i>Cody just threw up all over Colleen's couch. I got to go get him.</i></p> <p>- <i>Tell me we're okay.</i></p> <p>- Better than.</p> <p>- <i>Okay.</i></p> <p>- Go be a good mom.</p>
32	50:18-53:02	<p>Dexter betritt sein Apartment. Guckt erleichtert, lacht, wischt sich etwas aus dem Auge.</p> <p>Dexter schaut zur Seite, sein Blick wird ernster. Am Kühlschrank klebt der rothaarige Kopf einer Barbiepuppe. Dexter geht hin, berührt den Kopf, öffnet das Kühlfach. Dort liegen die restlichen Teile der Puppe, auseinandergetrennt, wie es bei den Leichen der Fall war. Jedes mit einer roten Schleife versehen. Dexter nimmt interessiert einen Arm in</p>	<p>[Okay, that was close. I'll admit, making out with Rita was Interesting. But if I don't keep a lid on this, it could be the end of us.]</p> <p>[I suppose I should be upset, even feel violated, but I'm not.</p> <p>No.</p> <p>In fact, I think this is a friendly message, kind of like, "hey, want to play?"</p>

die Hand, der einen kleinen Spiegel hält. Betrachtet sich selbst im Spiegel. Guckt dann in die Kamera. And, yes, I want to play. I really, really do.]
ra.
Das Bild wird schwarz, Abspann.

Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere hiermit an Eides statt, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit / Masterarbeit mit dem Titel „Wie böse darf ein Held sein? Über die Relevanz moralischer Werte für die Entwicklung von Zuschauerbindungen am Beispiel von Dexter“ selbstständig und ohne unzulässige fremde Hilfe erbracht habe. Ich habe keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt sowie wörtliche und sinngemäße Zitate kenntlich gemacht. Die Arbeit hat in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner Prüfungsbehörde vorgelegen.

Ort, Datum

Unterschrift