

Luise Wagner-Winterhager

## Heroische Mythen – Repressive Entsublimierung durch Gewalt-Videos?

Barbara Leuner zugeeignet

### Empirische Daten zum Video-Konsum Jugendlicher: die Vielseher

In seiner 1986 erschienenen Untersuchung zum Video- und Fernsehkonsum von Kindern und Jugendlichen konstatiert H. Lukesch einen Wechsel der Forschungsperspektive weg vom Wirkungsforschungsansatz hin zu einer Fragestellung, die sich stärker an den *Motiven* der MediennutzerInnen orientiert.

Mediengebrauch wird aus dieser gewechselten Perspektive als »eskapistisch« und »kompensatorisch« orientiert gesehen; das Motiv zur Flucht in die (Bild-)Medien entstehe aus »persönlichkeits- und / oder soziokulturell bedingter Deprivation (Frustration)«. Lukesch beruft sich hier auf Kunczik (1982), für den der »Erholungswert« dieses Fernseh-Eskapismus in der »Teilhabe an fiktiven Handlungsabläufen« besteht, bei einer gleichzeitigen »temporären Lockerung der Bindung an die eigene reale Situation« (Lukesch 1986, 266).

Lukeschs Kritik gilt nun einer überpointierten und konstruierten Gegensätzlichkeit zwischen dem neueren an Motiven orientierten »Nutzenansatz« und dem älteren Wirkungsansatz. Seine empirische Forschungsperspektive zielt dagegen eher darauf ab, einen Interdependenzzusammenhang zwischen »selektiver Nutzung« bestimmter Medien durch Zuschauergruppen und einer Beeinflussungsbereitschaft durch das Medium aufzuweisen. In einem Vortrag auf dem 36. Kongreß der Deutschen Gesellschaft für Psychologie (1989) wird diese Fragerichtung verdeutlicht: »Möglicherweise bevorzugen nämlich gerade die Teenager mit Hang zu Normverletzungen und kleinen kriminellen Delikten die entsprechenden Filme mit aggressivem Inhalt« (nach Psychologie Heute, 2/1989, 12).

Aus seiner 1986er Studie lassen sich erste Indizien für eine solche These bereits gewinnen, die hier zusammenfassend referiert werden sollen (Lukesch 1986, 271 ff.):

1. Die Fernsehnutzungszeiten von Jugendlichen liegen allgemein an Wochentagen durchschnittlich bei über zwei Stunden; sie werden ergänzt durch Video-Nutzungszeiten, die deutlich darunter liegen (23,1 Minuten an Wochentagen als arithmetischer Mittelwert). Das Wochenende wird ausgemacht als »typischer Mediennutzungstag« mit einem Anstieg der Fernsehzeit auf nahezu durchschnittlich drei Stunden am Samstag und fast zweieinhalb Stunden am Sonntag. Dabei muß bei HauptschülerIn-

nen und Angehörigen der sozialen Unterschicht dieser Durchschnittswert auf einen Realwert von vier Stunden und dreieinhalb Stunden Fernseh- und Video-Konsum heraufgesetzt werden.

Auffallend ist, daß *Jungen deutlich längere Fernsehzeiten haben als Mädchen*.

Die Dauer und Häufigkeit der Video-Nutzung ist – deutlicher noch als beim Fernsehen – höher in den unteren Sozialschichten, in denen Video-Geräte eher zur Haushaltsaustattung gehören als in »Oberschichtfamilien«. Von den Jugendlichen, die eine Zugangsmöglichkeit zu Video-Recordern haben, sind nach Lukesch 15 % als *IntensivseherInnen* zu bezeichnen. Dagegen steht ein hoher Anteil von Wenigsehern (ein Drittel).

Die *Jungen* bevorzugen deutlich ausgeprägter aggressive Video-Filme als die Mädchen; auch hier liegen Hauptschüler weit vorn vor den Gymnasiasten.

Interessante Unterschiede ergaben sich in bezug auf Jugendliche, die *viel fernsehen*, und Jugendliche, die viele Video-Filme ansehen. Jugendliche, die das Fernsehen als »liebste Freizeittätigkeit« nennen, hatten in Lukeschs Stichprobe wenig Kontakt zu Gleichaltrigen und wenig andere Freizeitinteressen. Jugendliche mit häufigem Video-Konsum hatten dagegen überdurchschnittlich viele Kontakte zu peers. Ihnen attestiert Lukesch ein Freizeitverhalten, das »durch typisch gruppenorientierte Aktivitäten« gekennzeichnet ist und eine gewisse Distanz zu den traditionellerweise als »kulturell wertvoll« bezeichneten Tätigkeiten aufweist (277).

Jugendliche also mit stark extrovertiert-gruppenbezogenen Freizeitaktivitäten (z. B. Disco-Besuch, Mofa-/Mopedfahren, Jugendzentrums-Besuch) sind die Hauptnutzer des neuen Mediensegments »Video«, und sie sind gleichzeitig auch Konsumenten aggressiver Video-Filme (278 f.). Dabei ist das Vorhandensein eines Video-Recorders im Haushalt ausschlaggebend für die Nutzungshäufigkeit ebenso wie für die Präferenz aggressiver Filme (279).

Von einer »Interessenverengung« oder »Sucht« nach »immer härteren Filmen« könne dabei aber – so Lukesch – nicht gesprochen werden. Im Vordergrund stehe vielmehr das Interesse an unterhaltsamem Filmkonsum in der jugendlichen Clique generell. Dabei werde den Gewaltfilmen ein hoher Unterhaltungswert zugesprochen. Als IntensivseherInnen des *Fernsehens* müssen gelangweilte und initiativarme, passive, isolierte Jugendliche ohne aktive Freizeitinteressen gelten, die sozial benachteiligt leben.

Als IntensivseherInnen von *Video-Filmen*, gerade auch von aggressiven Video-Filmen, müssen hingegen solche Jugendlichen gelten, die aktive, extrovertierte, »eher unterschichtspezifische, stark peergruppenorientierte und wenig auf Lesekultur abgestellte Freizeittätigkeiten« bevorzugen (281). Beide Gruppen sind sozialstrukturell vor allem in der »Unterschicht« anzutreffen. Während aber die fernsehorientierte Gruppe der Passiven ihr Verhalten eher am eskapistischen Modus kompensatorischen Fernsehkonsums der erwachsenen Unterschichtangehörigen ausrichtet, zeichnen sich die Video-Nutzer dadurch aus, daß sie das neue Medium »als Bestandteil eines gemeinsamen Lebensstils« zur Festigung von jugendlichen Gruppenbildungen zu nutzen verstehen.

Zu ganz ähnlichen Ergebnissen kommt die Studie von Henningsen und Strohmeier (1985).

Auch hier sind die Vielseher von Video-Filmen gekennzeichnet durch eine erhöhte Lust an extrovertierten und erlebnisintensiven Freizeitaktivitäten. Henningsen/Strohmeier versuchten – anders als Lukesch – die Art der Freizeitinteressen der Extrovertierten noch deutlicher zu qualifizieren. Sie fragten in Anlehnung an die SHELL-Studie Jugend '81 nach besonderen Freizeit-Vorlieben für das, was dort als »Alltags-Flips« bezeichnet wird. Die Annahme, daß Video-Vielseher Freizeitaktivitäten mit »Flip«-Charakter höher schätzen als Wenigseher, wurde in der Studie deutlich bestätigt: »Öfter mal eine Nacht durchmachen, Musik irrsinnig laut hören, Abenteuer erleben, in der Schule mal »blau« machen, mit dem Fahrrad oder Moped herumkurven, Leute ärgern« sind bei diesen Jugendlichen beliebte Freizeittätigkeiten bzw. Freizeitwünsche (Henningsen/Strohmeier 1985, 86). Dazu paßt auch, daß diese Gruppe Jugendlicher angibt, sich öfter und leichter zu langweilen als die Gruppe der Wenigseher. Der Grund hierfür liegt offenbar in der starken Aktionsorientierung des Freizeitverhaltens. Ist Aktion, Aufregung, Nervenkitzel nicht zu haben, so neigen diese Jugendlichen zu extremer Regression: sie schlafen (85). In der Frage nach Zusammenhängen zwischen Vorlieben für aggressive Video-Filme und projizierten Wunsch- oder Traumorten ergeben sich bei Henningsen/Strohmeier interessante Hinweise auf unterschiedliche Wunschorte bei Vielsehern und bei Wenigsehern: Auf die Frage: »Stellen Sie sich vor, man könnte selbst bestimmen, wovon man träumt. Wovon würden Sie gern träumen?« nannten hier alle *Jungen* der Stichprobe (N = 300) am häufigsten »ein Motorrad bzw. Szenen, in denen jemand Motorrad fährt«, gefolgt von einer Verfolgungsjagd mit Autos an zweiter Stelle. Die Jungen aus der Gruppe der Vielseher nannten dagegen neben dem Traum von einer »Verfolgungsjagd mit Autos« (an erster Stelle) und Träumen vom Ritt eines einsamen Mannes in die untergehende Sonne (60%) zu 56,9% Träume von einer Folterkammer (in der Gesamtstichprobe nur 17,6%), zu fast 44% Träume von Menschenfressern, zu über 90% Träume von »Mann und Frau im Bett« und zu immerhin 53% den idyllischen Traum von einer »Familie auf dem Bauernhof«. Das Ergebnis gibt deutlich Hinweise auf spezifische *Phantasiehorizonte* von männlichen jugendlichen Vielsehern von Video-Filmen, in denen sich sadistisch-grausame Phantasien mit sexuellen Phantasien, mit narzißtischen Phantasien und mit kindlichen Geborgenheitsphantasien auf eigenartige Weise mischen.

Auffallend ist auch, wie stark sich die Phantasiehorizonte der *Mädchen* von denen der Jungen unterscheiden. Die »Mädchenträume« kreisen um narzißtische, altruistische und idyllisch-geborgene Themen: den einsamen Ritt in den Sonnenuntergang bevorzugen sie mit 96,1%, 90,3% wollen davon träumen, »armen Menschen zu helfen«, und 68,4% träumen vom idyllischen Bauernhof (86).

Nimmt man die Ergebnisse aus Henningsen/Strohmeier zu denen von Lukesch ergänzend hinzu, so verstärkt sich der Eindruck, daß es sich bei jugendlichen Vielsehern von Gewalt-Videos überwiegend um junge Männer mit ausgeprägten Bedürfnis-

sen nach gruppenorientierten intensiven Erlebnisreizen auf eher niedrigem Sublimationsniveau handelt: ihre Lust auf Spaß und »action« in der Gruppe speist sich aus leicht sadistischen (Leute ärgern), hochmotorischen (herumkurven) und hedonistisch-extrovertierten Bedürfnisorientierungen. Henningsen/Strohmeier versuchen dieses Bild mit Daten zum elterlichen Erziehungsverhalten im Erleben der Vielseher-Jugendlichen abzurunden. Dabei zeigen ihre Ergebnisse markante Unterschiede zwischen Vielsehern und Wenigsehern auf den positiven Dimensionen: elterliches (mütterliches) Interesse an den spontanen Lebensäußerungen ihres Kindes, Bereitschaft der Eltern zu trösten, anzuleiten, Fähigkeit der Eltern zur Ermutigung. Bei allen diesen Items bevorzugten die Vielseher auffallend häufig die Antwortmöglichkeiten »manchmal«, während die Wenigseher hierzu sehr viel häufiger mit »oft« antworteten. In den Dimensionen von Entwertung, Strafe, Angst und körperlicher Züchtigung durch die Eltern antworten die Vielseher ebenfalls auffallend häufiger mit »manchmal«, die Wenigseher dagegen antworten hier auffallend häufiger mit »nie«; dies gilt vor allem für die Erfahrungen mit körperlicher Züchtigung durch Schläge. Henningsen/Strohmeier sehen darin Hinweise auf einen inkonsequenten, gleichgültigen Erziehungsstil der Eltern, ein Erziehungsklima also, in dem weder Ermutigung, Trost, Interesse noch Entmutigung, Demütigung und Zwang ausgeprägt vorkommen (ebd. 80).

Setzt man die Daten Lukeschs zur starken peer-Orientierung von Video-Vielsehern in Beziehung zu Henningsen/Strohmeiers Daten zum elterlichen Erziehungsstil, so verdichten sich die Hinweise darauf, daß hier Ähnlichkeiten bestehen zu den Jugendlichen, die in der Typologie Stierlins von einer »verdeckten verstoßenden Haltung« der Eltern betroffen sind (1980, 89; 138f.). Dagegen können die Jugendlichen, die kaum peer-Kontakte haben und viel fernsehen, eher den bei Stierlin als »Gebundene« bezeichneten Jugendlichen zugeordnet werden (129). Sind die »Gebundenen« zu stark und zu lange »Besitz« ihrer Eltern, so sind es die »Ausgestoßenen« zu kurz und zu wenig. Bei letzteren bleibt das »Bedürfnis, zu jemandem zu gehören«, unbefriedigt (Stierlin 1982, 51). Bei »ausgestoßenen Jugendlichen« bleiben – so Stierlin – deren »Fähigkeiten unentwickelt, Triebaufschub zu leisten und ihr eigenes Verhalten in bezug auf andere Menschen langfristigen Zielen und Belohnungen entsprechend auszurichten« (Stierlin 1980, 137). Mit anderen Worten: diese Jugendlichen können schlecht sublimieren.

Während übermäßig »gebundene« Jugendliche auffallen durch überstarke Loyalitätsverpflichtungen, Schuldgefühle und Stagnation in »Konsensus-Sensitivität«, zeigen die »ausgestoßenen« eher eine Tendenz zu flachen Beziehungen, zu »Gerissenheit« aus Mangel an Loyalität. »Ausgestoßene« entsprechen in ihrem Beziehungsverhalten eher dem Typus des Philobaten, »Gebundene« eher dem Typus des Oknophilen, eine Unterscheidung, auf die später noch einmal näher einzugehen sein wird. Bei aller Verschiedenheit haben beide Gruppen eines gemeinsam: sie werden von ihrer Herkunftsfamilie nur mangelhaft oder gar nicht mit einer sie wichtig und bedeutend machenden »Mission« betraut. Zwar überträgt die Familie den »Gebundenen« eine Mis-

sion, einen Auftrag, aber sie erlaubt ihnen nicht, diese »Delegation« außerhalb der Familie zu erfüllen; die »Ausgestoßenen« dagegen werden durchaus freimütig »weggeschickt«, aber da sie ohne einen »Auftrag« gehen sollen, bleiben sie ohne das notwendige »Gefühl von Wichtigkeit und Sinnhaftigkeit des eigenen Tuns« (Stierlin 1982), entbehren sie einer personalisierten Treuebeziehung.

## Der heroische Mythos und die Identifikationsbereitschaften von Jugendlichen

Ich habe meine bisherigen Untersuchungen der Motive Jugendlicher zum Gewaltkonsum unter Hypothesen gestellt, die im folgenden kurz zusammengefaßt werden (Wagner-Winterhager 1984).

### Motive von Vielsehern

#### *Video-Konsum aus Langeweile:*

Videos mit hohem Spannungs- und Angst-Lust-Gehalt sind wohl ein Mittel, mit quälender Langeweile fertig zu werden; sie bieten Pseudoerlebnisse für den, der wenig erlebt, dessen Umwelt anregungsarm ist oder ihm wenig persönliche Bestätigungserlebnisse bietet.

Langeweile als chronischer Zustand der Lebensunlust und der Ziellosigkeit ist eine der Depression ähnliche Art der Verstimmtheit des Gemüts, die durch Bewegungsarmut eher verstärkt als gemindert wird. Gerade solche Filme, in denen viel »action« geboten wird, verstärken vermutlich auf Dauer eher die quasi-depressive Stimmung zielloser Unruhe bei gleichzeitiger faktischer Untätigkeit des Körpers, weil sie durch die vegetativ erfahrenen Streßreize eine Illusion körperlicher Bewegung vermitteln, für die es aber im Bereich der Motilität keinerlei Entsprechung gibt.

#### *Träume von grandioser Rache:*

*Der große Bösewicht als grandioser Lebensentwurf:* Gerade im Jugendalter spielen Ohnmachts- und Allmachtserlebnisse für das innere Erleben eine wichtige Rolle. Hinzu kommt, daß Jugendliche mit moralischen und konventionellen Normen und Regeln experimentieren wollen, weil sie sich Gewißheit verschaffen müssen, wie weit sie solche Normen zu ihren eigenen machen wollen. Die grausamen Filme bieten hierfür Phantasien; sie haben in dieser Hinsicht Ähnlichkeit mit Märchen. Die ausgeprägten Rache- und Vergeltungsphantasien verweisen auf Probleme der narzißtischen Größenselbstphantasien.

*Sexuelle Desorientierung:* Der Übergang von der Kindheit in die erwachsenen Verhaltensgewohnheiten ist begleitet von der Verstärkung bzw. Neuentdeckung sexueller Wünsche und Triebregungen. Diese sexuellen Wünsche und Regungen sind nicht für jeden Jugendlichen ohne weiteres in sein Selbstkonzept unmittelbar integrierbar. Sie verunsichern Jugendliche sowohl in ihrem Selbstkonzept als auch im Erleben der Personen des anderen Geschlechts. Die Verunsicherung kann sich in sexuellen Phantasien äußern, und diese können durchaus auch sadistische und/oder masochistische Färbungen annehmen. Solche Phantasien in Filmen wiederzufinden, könnte Jugendliche veranlassen, grausame Filme anzuschauen.

#### *Mutprobenthese:*

Das Ansehen grausamer Filme scheint einer Mutprobensituation gleichzukommen, in der man der Gleichaltrigengruppe beweist, daß man kein (ängstliches) Kind mehr ist. Die Mutprobe ist ein Ritual zur Vergewisserung des neuen Altersstatus als Nichtmehr-Kind. Sie zeigt an, daß die Jugendlichen noch nicht sicher sind, ob sie die eigenen kindlichen Seiten wirklich schon überwunden haben. Gleichzeitig ist die Mutprobe Ausdruck archaischer bzw. undifferenzierter Auffassungen über das, was Erwachsenensein ausmacht. Die Mutprobe ist vor allem ein männliches Ritual der Selbstvergewisserung. Grausame Videos werden in der Gruppe angeschaut, um Mut und »coolness« unter Beweis zu stellen, aber auch, um das Gruppenleben mit »Geschichten, über die man reden kann«, anzureichern.

#### *Angst-Lust-These:*

Die Filme bieten ein hohes Maß an Erlebnissen von Angstlust. Angstlust ist ein Erregungszustand, bei dem Gefahr und Geborgenheit gleichzeitig erlebt werden können. Lust entsteht aus der körperlichen Stimulation und aus der Empfindung des Gerettetseins aus großer Gefahr. Dabei scheint die Angst-Lust bei vielen Jugendlichen mit ihrem Gefühl des körperlichen »Kribbelns« und mit der voyeurhaften Lust an blutigen Bildern eine Art Partiallust zu garantieren, die »schöner« ist als die noch nicht voll erlebbare genitale Lust.

Ich stelle hier zunächst die beliebtesten Filmgenres vor, indem ich aus verschiedenen Filmen eines Genres eine Art gemeinsames Handlungsmuster herausarbeite. In einem nächsten Schritt werde ich dann eine übergreifende Deutung dieser Muster unter der Thematik des »heroischen Mythos« versuchen.

## Handlungsmuster

### A. Das Genre »Horror«:

(Beispiele: Nightmare, Freitag der 13., Muttertag, Brennende Rache, Boogey-Man)

Gewalt kommt unversehens und unheimlich über eine zunächst höchst idyllische Gruppe von oft jungen Menschen, die in sorgloser Unbeschwertheit etwas erleben wollen. Zu dieser Unbeschwertheit gehört auch sexuelles Ausprobierverhalten in der Teenagerclique. Das Hereinbrechen von Gewalt wird *immer* motiviert mit Verfehlungen, die in der Vergangenheit begangen wurden, häufig handelt es sich um sexuelle Verfehlungen, aber wichtiger ist es, daß sich jemand ganz allgemein in der Vergangenheit schuldig gemacht hat und daß diese Schuld durch einen (vormals betroffenen) ruhelosen Geist durch Rache gesühnt werden soll. Dieser ruhelose Geist bedient sich blutiger, gewalttätiger Mittel für seine Rache, sein Wirken ist *magisch*. Besiegt kann der »rächende Geist« durch die mutige Entschlußkraft eines häufig jungfräulichen Mädchens werden. Der Sieg über das »Böse« ist nur möglich bei Einsatz aller Kräfte unter höchster Lebensgefahr. Auffallend ist, daß im Kampf gegen das »Böse« die zuständigen Erwachsenen meist versagen, entweder weil sie die Existenz eines bösen Geistes leugnen, oder weil sie die oft magische Gewalt des Bösen verkennen und ihm mit rein technisch-pragmatischen Mitteln begegnen, diese aber scheitern.

Der Zusammenhang ist in diesen Filmen hochdramatisch mystifiziert. Das magisch-rächende »Böse« holt sich seine (meist weiblichen!) Opfer vor allem dann und deshalb, weil diese dabei sind, ihre »Unschuld« zu verlieren (sexuelles Probiervverhalten). Die Erwachsenen werden von der bösen Macht seltener bedroht, sie werden dargestellt als Gleichgültige, der Macht des Bösen nicht Gewachsene, oft auch als »Verdorbene«, nicht mehr Betreffbare.

Die jugendlichen Protagonisten des Kampfes stehen allein gegen das absolute »Böse«, sie müssen sich bewähren durch »Unschuld«, oft auch durch das Anerkennen geistig-übersinnlicher, magischer Kräfte.

Die Gewalttaten werden als extrem psychotisch anmutende Bluttaten gezeigt, in denen vielfältige bizarre Vernichtungphantasien ins Bild gesetzt werden. Bei den jugendlichen Zuschauern scheint der Zusammenhang von Blut-Tat und ihrer bizarren Ausführung auf allergrößtes Interesse zu stoßen.

Deutlich zeigt sich in Thematik und Bildern der Horrorfilme, daß der Zusammenhang von Sexualität und Gewalt verschlüsselt wird, verbunden mit außerordentlich grausamen Tötungsszenen, die z.T. den Charakter psychotischer Phantasien haben. Mädchen und Frauen sind nicht ausschließlich die Opfer, aber überwiegend. Die Jugendlichen betonen immer wieder den Traumcharakter, die Fiktionalität dieser Filme, die es klar abzugrenzen gelte von der Realität. Offenkundig fasziniert sie das Genre »Horror« wegen seiner archaischen Bilderwelt. Viele Filme sind so gemacht, daß »Das Böse« als eine magisch-archaische Macht über Jugendliche hereinbricht, die an der Grenze zwischen sexueller »Unschuld« und sexueller Erfahrung stehen. Wichtig ist, daß »Das Böse« durch seine *mythisch-magische Qualität aus dem eigenen Bewußtsein (der Zuschauer) externalisiert werden kann*; es ist fremd und somit also *nicht Teil des eigenen Selbst*.

### B. Karate-Kung-Fu-Filme:

(Beispiele: Der letzte Drachen, Bruce-Lee-Filme, Karate-Tiger, Karatekid I und II, Karate-Killer; auch Filme aus dem weiteren »Eastern«-Genre, z. B. Zwei stahlharte Fäuste der Rache, Die tödlichen Fäuste der Shaolin)

In diesen Filmen ist die Hauptfigur ein junger Mann, der nach asketischen Wertprinzipien lebt und einer stufenweisen Einführung einer Meisterlehre unterzogen wird, in der es um Körperbeherrschung (Karate, Kung-Fu) geht, aber auch darum, die Körperkräfte nur zu benutzen, wenn das Leben Unschuldiger oder wertvolle Ziele (der Nation) bedroht sind.

Der Held durchläuft einen langen Weg der Prüfungen und Bewährungen, bis er schließlich, vom Bösen herausgefordert, in den Endkampf um die Macht eintritt. Der Kung-Fu-Held ist eine leuchtende Lichtgestalt, die z.T. Erlösermerkmale enthält; der oder die Gegenspieler sind als »Finsterlinge« gezeichnet, sie verkörpern in der Wertwelt des Helden verächtliche Ziele. Der Kampf der fast gleich starken Protagonisten wird als Endkampf zwischen Licht und Finsternis inszeniert; er findet »Mann-zu-Mann« statt, beide Protagonisten sind etwa gleich gut in der Kampftechnik und Körperbeherrschung, der Kampf ist hart und fair. Der leuchtende Held aber siegt aufgrund seiner größeren geistigen Energie und seiner Selbstverpflichtung auf moralisch wertvolle Ziele, die ihn im Einklang mit den Prinzipien des Guten und *der Guten sein lassen*.

Die Jugendlichen betonen, diese Filme seien für sie sehr lehrreich, sie könnten sich aus den Filmen Kampftechniken abgucken, die man brauche, um in der Realität männlich und unverletzlich zu erscheinen. Deutlich wird auch, daß sie die Stars der Karate-Kung-Fu-Filme als Vorbilder verehren, ohne daß sie bereit wären, sich darüber genauer auszulassen, was diese Helden für sie wichtig macht. Auffallend ist insgesamt die Sprachlosigkeit der Jugendlichen, wo es um ihre Ideale geht. Man gewinnt den Eindruck, daß sie dieses Thema als einen Intimbereich schamhaft zu hüten in der Lage sind. Das Sprechen über Kampftechniken und Grausamkeit erscheint hier als ein Abwehrmanöver, das die Befrager ablenken soll von den tieferen Motiven, die Jugendliche veranlassen, solche Filme anzusehen.

### C. Das Genre »action-thriller« einschließlich RAMBO

(Beispiele: Gnadenlose Jagd, City Cobra, Der Grenzwolf, Ein Mann wie Dynamit, Rambo I-III)

Vielfältiger als die Handlungsmuster des »Jugend-Horrorfilms« und des Kung-Fu-Karate-Films sind die Handlungsmuster von Action-Filmen. Hier mischen sich Anteile des Abenteuerfilms mit denen aus Kriminal- und Detektivgenres. Sieht man von den vielfältigen Handlungsanlässen einmal ab, so läßt sich als zentrales Motiv der Kampf eines Einzelnen gegen eine Gesellschaft, in der Gewalt und Gesetzlosigkeit herrschen, herauschälen. Alle Instanzen, die für die Befolgung der Gesetze verantwortlich sind, erweisen sich als korrupt; der Held oder die Helden sind auf sich allein verwiesen, um sich selbst oder anderen zu ihrem Recht zu verhelfen. Dabei müssen die Helden sich brutal-gewaltsamer und illegaler Mittel bedienen. Meist wird ihre Bereitschaft, den Kampf für Recht und Ordnung mit den Gesetzlosen aufzunehmen,

durch Rachemotive unterstützt und legitimiert. Häufig tritt das Motiv der Freundschaft, als Rettung des Freundes, oder als Rache für den erschlagenen Freund hinzu. Gewalt ist legitimiert als Gegengewalt aufgrund einer schweren Kränkung des Helden durch eine korrupte Gesellschaft.

Die Gegengewalt wird ebenso grausam ins Bild gesetzt wie die vorangehende Angriffs- oder Kränkungsgewalt. Die Moral der Filme ist eine atavistische »Zahn-um-Zahn-Moral«.

Zu den action-thrillern gehören sowohl die Charles-Bronson-Filme vom Typus »Ein Mann sieht rot« ebenso wie Polizisten-Filme vom Typus »Gnadenlose Jagd« und schließlich auch Filme wie »Rambo I-III«.

Die *Rambo-Filme* zeigen überdies deutliche Überschneidungen in den Motiven und in der Legitimation von Gewalt mit den benachbarten Genres »Kriegsfilm« und »Kung-Fu-Karate-Film«. Rambo ist – insofern typisch für den action-thriller – der Held, der mit allen, auch technischen Mitteln »Allein gegen Alle« kämpft, der sich als (einer der letzten) wahren Freunde aufmacht, den Freund aus den Händen der Feinde zu retten, der enttäuscht ist von den korrupten oder schwachen gesellschaftlichen Vertretern des Rechts. Rambo kämpft als Held ohne Fehl und Tadel, als integrierter Held des Lichts gegen die (variieren) Mächte der Finsternis, ohne vom Typus her ein gewalttätiger Mann zu sein.

### Der heroische Mythos als Erlösungsweg

Soweit ich sehe, werden in der Beurteilung des Phänomens Video-Gewalt folgende Positionen vertreten: die eher lerntheoretisch-sozialisierungstheoretische Position warnt vor einer Gewöhnung an und einer Idealisierung von aggressiven Konfliktlösungen durch Gewalt (so z. B. Selg). Psychoanalytische Positionen reichen von der Einschätzung, hier handele es sich um aggressive Phantasien, die zu kathartischen Prozessen bei der Lösung von konfliktreicher ödipaler Entwicklung führen. So Büttner (1988), weniger dezidiert auch ich selbst (1984). Aus psychoanalytischer Sicht wird auch vertreten, es handele sich um die Wiederkehr des Verdrängten aus vorödipalen archaischen Spaltungsphantasien, die dazu verhelfen könnten, daß ein von zeitweiliger Fragmentierungsbedrohung geschwächtes Ich sich seiner Ganzheit und Kohärenz neu versichern könne (so Wegner 1987 in: Scarbath 1987). Schließlich sei erwähnt die gesellschaftskritische Position: sie konfrontiert etwaige jugendschützerische Attitüden mit dem Hinweis auf die strukturelle und reale Gewaltförmigkeit unserer gesellschaftlichen Verhältnisse, worauf oft der Hinweis folgt, die Jugendlichen reagierten mit ihrer Vorliebe für Gewalt-Videos lediglich auf das, was die Erwachsenengesellschaft ihnen ohnehin alltäglich vorlebe und zumute (so auch Kübler 1984).

Ich bin durchaus bereit, allen genannten Positionen in Teilen zuzustimmen. Ich kann aber nicht in Analogie zu Bettelheims »Kinder brauchen Märchen« sagen: »Jugendliche brauchen Gewalt-Videos«. Meiner Ansicht nach bieten besonders die »action«-

Filme Modelle, in denen Gewalt idealisiert und in denen ein atavistisches Männlichkeitsbild modellhaft propagiert wird. Meiner Ansicht nach können einige von Jugendlichen bevorzugte Horrorfilme auch eine Art kathartische Wirkung haben, denn sie handeln in archaisch-mythischen Verkleidungen auch von der triebhaften pubertären Sexualität. Und auch für die Auffassung, es handele sich in den Horrorfilmen um präödipales Phantasiematerial etwa des Zerstückeltwerdens, des Verschlungenwerdens usw. gibt es hinreichend gute Belege. Schließlich ist nicht zu leugnen, daß enge Zusammenhänge bestehen zwischen unserer politisch-gesellschaftlichen Wirklichkeit und den Filmthemen von Grausamkeit, Gewalt, Rache, Vergeltung und Angst. Und doch befinde ich mich in einem Dilemma. Mir ist nicht wohl dabei, die jugendlichen *Vielseher* – denn um diese allein geht es mir hier – dem für sie fast schon alltäglichen Ansturm dieser blutigen und grausamen Bilderwelten zu überlassen. Dabei habe ich ganz besondere Probleme mit der *Moralität* dieser Filme. Entgegen der landläufigen Auffassung sind sie nämlich *keineswegs amoralisch*. Die in den Gewalt-Videos ins Bild gesetzten Geschichten sind vielmehr sehr ausdrücklich moralisch konstellierte, insofern alle Gewalthandlungen entweder auf ein Vergehen, eine Sünde oder Schuld zurückgeführt werden oder als Ausdruck vital notwendiger Gegengewalt gegen das teuflische Böse hingestellt werden oder als Ausdruck integrierter, heldenhafter Gesinnung und treuer Freundschaft oder aber schließlich als Ausdruck eines faustrechtlich-»natürlichen« Rechtsbewußtseins legitimiert werden. Das Geschehen in den Filmen ist beherrscht von einer Gefühlsmischung aus heroischer *Einsamkeit*, *Feindseligkeit*, *Verzweiflung*, *Verlassenheit*. Anders als im Märchen stehen den Heldinnen und Helden in den Filmen keine wirksam schützenden, guten Kräfte zur Seite. Das Klima, in dem die Protagonistinnen und Protagonisten ihre Kämpfe führen, scheint mir am ehesten dem zu entsprechen, was Kohut über die Innenwelt von narzißtisch Wütenden mitteilt (Kohut 1975, S. 205–237).

Bei der Suche nach übergreifenden Handlungsmustern des Gewaltgenres stößt man auf eine auffällige Gemeinsamkeit. Die Handlungsorte der Filme sind – neben ihrer reinen Schauplatzfunktion – hoch symbolisch aufgeladen. Dabei greifen die Filme auf altbekannte symbolische Klischees zurück: die »Stadt« steht für Korruption, Verderbnis, Engstirnigkeit, sie wird konfrontiert mit der »Wildnis«, der »unschuldigen« Natur, als dem Ort der Reinheit, des unschuldigen Abenteurers, aber auch als dem Ort der Begegnung mit numinosen Kräften. Solche »Wunschträume« des Exotismus kennt die literarische Tradition bereits seit Rousseau; die hergebrachten Chiffren naiver Kritik der Industriegesellschaft mit antizivilisatorischem Effekt werden in vielen Filmen als fester Bilderkanon wiederholt (Reif 1975). In den Kung-Fu-Filmen übernehmen Klostermetaphern die Funktion der symbolisch-numinosen Überhöhung; auch sie stehen gegen eine verderbte, »verunreinigte« Welt der Zivilisation und Politik. Ist die Natur Ort der Idylle und der numinosen Begegnungen, so sind die Klöster und klösterlichen Knabenschulen in den Kung-Fu-Filmen Orte der asketischen Vorbereitung einer jungen Männer-Elite auf die Aufgabe der Befreiung und Reinigung der Gesellschaft von den Übeln des zivilisatorischen Verfalls. Im Genre Horror-Film



schließlich werden die symbolischen Orte den Traditionen der Gothic Novels folgend zentriert um das Haus. Das einsame, verlassene, das unheimliche Haus als Ort, an dem die Geister hausen, ist unerlässlicher Bildbestandteil dieser Filme (Seeßlen 1980). Lediglich im Action-Film ist die Symbolsprache weniger ausdrücklich und aufdringlich eingesetzt. Dennoch ist auch der Action-Film ohne den hochsymbolischen Ort »Straße« schwer vorzustellen, ergänzt durch die deutliche Jagdsymbolik, wie sie in den obligatorischen Auto-Jagden ins Bild gesetzt wird. Erstaunlich ist die Tendenz des Gewalt-Video-Films, verschiedene Symbolebenen zu »mischen«, dies gilt insbesondere für die (z. Zt. nicht mehr so attraktiven) Zombi-Horror-Filme. Ob in Mixturen oder in eher in klassischer Manier, die Umdeutung der Schauplätze in mythische Orte ist gerade in den Filmen besonders auffällig, die bei Jugendlichen beliebt sind. Dabei spielen die »besten« Filme mit der Doppelbödigkeit von Handlungsorten: diese sind einerseits reale, »harmlose« Schauplätze des Alltäglichen, andererseits geheimnisvoll wandelbar zu Orten des Unheimlichen oder der Gefahr. Wichtig ist hierbei die Motivik der »Ahnungslosigkeit« der Betroffenen, eine Ahnungslosigkeit, die gegen die im Zuschauer längst geschürten bösen Vorahnungen ausgespielt werden kann. So entsteht der alte Kasperle-Effekt, wichtigstes Mittel, um Angst-Lust zu erzeugen. (Die Ahnungslosigkeit Kasperls angesichts des Herannahens des gefräßigen Krokodils wird Ursache eines hochaffektiven Zuschauerengagements: alle wollen Kasperl zu Hilfe eilen, warnen mit lautem Schreien vor der Gefahr, doch Kasperls Ahnungslosigkeit ist unschuldig undurchbrechbar.) Nach diesem Prinzip erzeugen auch Gewalt- und Horror-Filme ein durch Angst-Lust erhöhtes Zuschauerengagement (Balint 1972).

Wo die Schauplätze mythisch aufgeladen sind, wirken sie als »magische« Objekte mit einer »interpellatorisch« erstarrten Aussage. Erstarrt in Magie sind sie, weil sie die historische Eigenschaft der Orte und Dinge umwandeln in »natürliche«, das Reale also »entleeren« und in diese Leere neue Bedeutungen hineinstiften: die globalen Bedeutungen des Mythos. In R. Barthes' Worten: Der Mythos »bewerkstelligt eine Einsparung. Er schafft Komplexität der menschlichen Handlungen ab und leiht ihnen die Einfachheit der Essenzen, er unterdrückt jede Dialektik... er organisiert eine Welt ohne Widersprüche, weil ohne Tiefe, eine in der Evidenz ausgebreitete Welt, er begründet eine glückliche Klarheit« (Barthes 1964, 131). Zu diesen Mythen läßt sich eine »Beziehung des Gebrauchs« leicht herstellen, weil Realität je nach Bedürfnis enthistorisiert werden kann. Die »mythische Leere« läßt sich vom Mythenverbraucher fast beliebig mit Sinn ausfüllen, einem Sinn, der »offen ist für die Unschuld falscher Natur« (138). Der für diesen Gebrauch am besten geeignete Mythos der Gewalt-Filme ist der *Mythos von der Auserwähltheit heroischer Heldinnen und Helden* zur großen erlösenden Tat gegen das Böse. Als »starker Mythos« in den Horror-, Kung-Fu- und Rambo-Filmen, als »schwacher Mythos« in den meisten Action-Filmen (je nachdem, wie weit dort die Umformung der geschichtlich realen Situation in eine Situation von »natürlich« – ewiger Statik getrieben ist), begegnet der Mythos vom heroischen Handeln doch durchweg in allen hier einschlägigen Gewalt-Filmen.

Barthes attestiert den Gebrauchsmythen eine Tendenz zum Verlogenen, insofern sie pseudo-anthropologische Ewigkeitsbehauptungen formulieren. Der Mythos vom heldischen Handeln repräsentiert diese Ewigkeitsbehauptung klassisch als Drama von »Stigma und Charisma« (Lipp), als Drama von »Not und Auferstehung des Ich« mit dem Versprechen olympischer Befreiung des Helden und der in Not geratenen Welt. *Diese charismatische Wandlung aus Todesnöten zur Erlösung durch die heroische Tat muß als das mythische Grundmuster der Gewalt-Filme gesehen werden.* Und darin unterscheiden sich diese Filme am deutlichsten vom Märchen; auch dort ist Wandlung das Thema, aber diese wird nicht durch die heroische Tat, sondern durch wundersame Begebenheiten, Begegnungen und Wanderungen bewerkstelligt. Das Märchen ist eher antiheroisch; olympisches Wohlergehen wird besungen in Formeln vom »glücklich und in Freuden leben«, Unsterblichkeit kennt das Märchen nur in der paradoxen »Wenn-Dann«-Formel des Schlusses. Anders im heroischen Mythos. Der heroische Held ist ein Auserwählter, Göttlicher, ein Stigmaträger, dessen göttliches »Wesen« sich angesichts schwerer Krisen erlöserisch zu bewähren hat. Zur Grundsituation des heroischen Helden gehören Einsamkeit, Schweigen, Rückzug und die staunende Resonanz derer, die in den Alltagsroutinen, im Konventionellen erstarrt, die charismatische Wandlung eines Stigmatisierten zum »Messias« als stellvertretende Erlösungshandlung für sich begreifen und erleben. Das Handeln des charismatischen Helden ist – so Lipp – per se kämpferisches Handeln im Konflikt um die Legitimität von Herrschaft, seiner Dynamik immanent sind Freund-Feind-Schematisierungen (Lipp 243). Seine soziale Resonanz erhält der heroische Mythos als Beispielgeschichte zur Selbstaneignung des Umschlags von Stigma in charismatische Berufung und Triumph, als Selbstaneignung einer Umwandlung, die von der »Schande« zur »Ehre« führt (252). Diese Umwandlung versinnbildlicht im Mythos kathartische »Reinigung von Selbst und Gesellschaft« (ebd.). Gewalt-Filme sind demnach zu dechiffrieren als Beispielgeschichten von heroischen Handlungen; das erklärt die archetypisch-mythische Entflechtung der Handlung im Gut-Böse-Schema, erklärt auch, weshalb das Böse als absolut herrschendes Prinzip immer wieder ins Bild gesetzt werden kann, um die Legitimität der Erlösungshandlung durch kämpferische Gegengewalt zu begründen. Es scheint, daß dieser Prozeß des Umschlags, der Wendung das ist, was an Gewalt-Filmen am meisten fasziniert. Bevor auf die Ursachen dafür und auf das Phänomen des Fasziniertseins im besonderen genauer eingegangen werden kann, sind zuvor einige Differenzierungen des heroischen Handlungsschemas anzubringen. Zu unterscheiden sind drei Haupttypen heldischen Handelns in den Gewalt-Filmen:

- zum einen der »gekränkte Held«, der aus einer Situation gesellschaftlichen Außenseitertums heraus die Korruptheit und Verlogenheit der Zivilisationsroutinen »entlarvt« und aus eigener Gegenmacht die »wahren« Werte des Anstands, der Treue, der Freundschaft nach einem gewaltigen Ausbruch seiner heroischen Energien erlöserisch wieder in Kraft setzt (z. B. Rambo);
- zum zweiten »der Held wider Willen«, der häufiger als Heldin auftritt. Hier ver-

knüpfen sich der Mythos von der »reinen Jungfrau« als erlöserischer Gestalt mit dem Mythos der gekränkten Unschuld. Der Held/die Heldin »wider Willen« treten nicht als »von vornherein« zur heroischen Handlung Auserwählte ins Bild, vielmehr geraten sie erst widerwillig in diese Position. Ohnmacht, Kleinheit, Furcht, Suche nach gütigen Helfern lassen diese Helden und Heldinnen »menschlicher« erscheinen. Um so erstaunlicher ist dann gerade die Wandlung dieser Heldinnen und Helden, ihre Fähigkeit zum heroischen Gegenschlag. In dieser (Schluß-)Phase sind die mythischen Ingredienzen heldischer Gesinnung: Askese, Einsamkeit, Entschlossenheit zur Rache an den Bösen, Reinigung der Welt vom Übel und Befreiung des Selbst aus Not und Bedrängnis auch bei diesen HeldInnen erreicht; ihr Weg dorthin aber erscheint schmerzlicher, weil weniger selbstgewählt, ist eher notgedrungen übernommene Aufgabe als selbstgewählter Auftrag. Ihre messianische Sendung wird dadurch aber nicht minder eindrucksvoll. Der nach schwerem Leiden errungene Sieg wird in diesen Filmen nicht inszeniert als triumphal einsame Gebärde narzißtischer Selbstgenügsamkeit, sondern in Gebärden des »Nachhause-Findens«, des Wiederfindens von Geborgenheit.

Dieses zweite Heldenschema ist vor allem zu finden in den bei Jugendlichen beliebten Horror-Filmen. Im heroischen Mythos des »gekränkten Helden« erkennt man unschwer *das Selbstgefühl des Philobaten*; dieser Held fällt niemandem nach überstandenen Gefahren schluchzend in die Arme; er zieht einsam seine Straße, reitet in die untergehende Sonne, demonstriert die einsame Entsagung des Auserwählten. Auch seine Askese ist unerschütterlich. Die Helden und Heldinnen »wider Willen« verkörpern dagegen eher *das Selbstgefühl des Oknophilen*. Vermeidet der Philobat Gefühle von Depression und Suche nach liebender Geborgenheit aus Angst vor Potenzverlust durch verschmelzende Nähe, so vermeidet der Oknophile Gefühle von Grandiosität und Autonomie in anklammernder Selbstinfantilisierung. Beide »Typen« aber gehören zum Typus des narzißtisch Verwundeten, insofern beide die Erfahrung der Trennung aus der Allmacht spendenden Ursymbiose rückgängig machen wollen (Balint 1972, Asper 1987, 56). Die Sehnsucht nach den magischen Gewisheiten kindlicher Grandiosität wird in diesen Heldengeschichten überspielt und gleichzeitig realisiert.

Sehnsucht nach den magischen Gewisheiten kindlicher Grandiosität ist sicher ein Kennzeichen des Jugendalters. In der psychoanalytischen Literatur besteht heute weitgehend Übereinstimmung darüber, daß die Krise des Jugendalters im Kern eine narzißtische Krise ist, deren Brisanz allerdings ausgelöst und gesteigert wird durch den Trieb Schub der Pubertät. Je nachdem, was reale Vorerfahrungen mit idealisierbaren Selbstobjekten und libidinös besetzbaren Objekten ermöglichen, kann diese Krise lautloser oder geräuschvoller verlaufen, kann sie zur Erweiterung und Strukturierung der Ich-Kräfte des Denkens, Urteilens, Planens führen oder aber auch zur Selbstabsorption dieser Kräfte als Kompensation narzißtischer Verwundungen. Ein wichtiges Thema der Adoleszenz ist die Integration von Über-Ich und Ich-Ideal im Dienste des Ich. Das Ich-Ideal als Erbe der narzißtischen kindlichen Allmachtsillusion ermöglicht es den Jugendlichen, ein Projekt von sich selbst vor auszuträumen. Das Über-Ich

als Erbe der ödipalen Niederlage ermöglicht es, dieses Vollkommenheitsprojekt des Selbst in den relativierenden Zusammenhang der Generationenkette zu stellen: nicht Übermensch zu werden wie das Ich-Ideal es nahe legt, sondern ein achtbarer Mensch in achtbaren Lebenszusammenhängen zu werden und daraus Selbstachtung zu gewinnen; dies könnte grob als Ergebnis einer gelungenen Integration beider Anteile gekennzeichnet werden (Chasseguet-Smirgel 1981, 95–114; Bittner 1984).

Der heroische Mythos nun bietet dem Ich-Ideal reichlich Nahrung zu Identifizierungen, und zwar sowohl in seiner philobaten als auch in seiner oknophilen Variante, enthält er doch das narzißtische Versprechen der Unverwundbarkeit ebenso wie das einer charismatischen Berufung. In seiner scheinbar »glücklichen Klarheit« kann er als vorübergehende Stütze der Selbstachtung dienen, sofern diese durch reale Kränkungen, durch Kleinheit und Marginalität bedroht ist. In dieser Funktion hat der heroische Mythos aber eher die Funktion einer Prothese der Selbstachtung. In der Identifikation mit den filmischen Helden, die dem Äußersten trotzen und die Wandlung von Stigma zu Charisma durchleben, mag sich das schwache Selbstgefühl der Jugendlichen zeitweilig stärken. Doch kann man nicht davon ausgehen, daß solche Stärkung auf Dauer wohltuend sei oder zur Reifung der jugendlichen Persönlichkeit im Sinne der Integration von Ich-Ideal und Über-Ich unter der Herrschaft des Ich beitrage. In diesem Zusammenhang muß auch die Auffassung noch einmal diskutiert werden, ob das Anschauen blutiger Horror-Filme als Imitation eines Initiationsritus, einer Mannbarkeitsprobe anzusehen ist (Büttner 1987).

Im Initiationsritus werden reale Prüfungen und Qualen bestanden, die den Zusammenhang von Tod und Wiedergeburt der Person, dem Tod des Kindlichen und die Geburt des Mannes bzw. der Frau symbolhaft gestalten. Auch im Initiationsritus werden gewiß Angst-Lust-Schauer erlebt, jedoch speist sich die Lust aus der *realen* Verheißung der Aufnahme in die neue gesellschaftliche Gruppe, in die man hineininitiiert wird. Die im Ritus gezeigte Tapferkeit ist wertvoll als später zu realisierende Tapferkeit für die Gemeinschaft, die diese braucht. Initiationsriten sind also Rituale, die – bei aller Grausamkeit – die Verheißungen des sozialen, gesellschaftlich wertvollen Lebens in der Gemeinschaft gestalten. Im Initiationsritus ist es also die Gemeinschaft, die den Jugendlichen aus der Kindheit erlöst und ihn durch eine ritualisierte Statuspassage in die erwachsene Existenz überführt (Erdheim 1984). Der heroische Mythos dagegen lebt gerade davon, daß die Gemeinschaft ihre strukturierende und »erlösende« Funktion *nicht* zu erfüllen in der Lage ist (weil sie korrupt oder von anderen Übeln befallen ist). Im heroischen Mythos muß also Erlösung aus der Kindheit als Erlösung des Selbst durch das Selbst nacherlebt werden, und gleichzeitig hat dieses einsame Selbst die Funktion im Zusammenhang seiner Selbsterlösung die Gesellschaft bzw. *Gemeinschaft mitzuerlösen*. Ist der Initiationsritus in seinen Grundzügen also ein symbolkräftiges Handeln der Gemeinschaft an den jugendlichen Individuen, so zeigt der heroische Mythos ein erlöserisches Handeln, seine Leistung besteht in der Apotheose des Individuums und in der gleichzeitigen Neustrukturierung

der Gemeinschaft. Deshalb können die heroischen Mythen Integration des Selbstprojekts mit seinen Allmachtsvorstellungen in den Zusammenhang der Generationenkette als Relativierung dieses Projekts zum Sozialen hin *nicht* leisten.

Das Geschehen der Gewalt-Filme spielt sich in Phantasiebereichen von Haß, Angst und Gewalt ab, die sehr genau dem entsprechen, was Klein als kennzeichnend für die »paranoide Position« im Inneren des Kindes geschildert hat. Paranoide ist die innere Welt von narzißtisch Wütenden; sie entspricht im Charakter ihrer Abwehr einer Regression auf eine präödiipale Konstellation, die allerdings entsprechend der bei Jugendlichen fortgeschrittenen Entwicklung externalisiert, d. h. nach außen verlegt werden kann (Klein 1933). Das Grundmuster der Externalisierung ist kennzeichnend für die Moral der Gewalt-Video-Filme. In ihnen fehlen moralische Dilemmasituationen vollkommen. Ein moralisches Dilemma widerspräche der »glücklichen Klarheit« des Mythischen. Entdilemmatisierte »Klarheit« der Fronten dient überdies der moralischen Selbstentlastung der Zuschauer: die »Feinde« können durch die mythische Umwandlung der Situation schuldfrei als entmenschlicht erlebt werden, als »rassistisch« Abgewertete, »Primitive«, als Halbwilde, Zombies, Dämonen, hexenartige Frauen werden sie im mythischen Klischee insgesamt in Mächte der Finsternis verwandelt, die zu verfolgen eine große Aufgabe sei. Das erklärt auch die scharfe Spaltung der Moral der Filme mit ihrer präzisen Unterscheidung zwischen zu verurteilender Angriffsgewalt seitens der »Bösen« und gebilligter reaktiver Gewalt der »Guten«. Diese Spaltung ermöglicht Mitleidlosigkeit und das Vermeiden von Schuldgefühlen. So kann der Weg aus der »paranoiden Position« heraus in mitleidvolle Sorge um das Wohlergehen der Objekte vermieden werden. Diesen Entwicklungsschritt zu vermeiden bedeutet aber auch, die Abwehrstruktur der paranoiden Spaltung endlos zu prolongieren. Damit wird die kindliche Allmachtsphantasie von Omnipotenz und Unverwundbarkeit als ideales Selbstbild unsäglich aufgebläht, und dieses megalomane *Ich-Ideal wird selbst zum Mythos*. Dadurch wird es dem Ich schwer gemacht, seine Herrschaft über nicht nur das Lustprinzip, sondern auch »über übertriebenen Idealismus« des Ich-Ideals und des Über-Ichs anzutreten (Blos 1978, 219f.). Blos geht in seiner Adoleszenzstudie ausführlicher auf das Problem ein, das in dem »Aufgeben der frühkindlichen Megalomanie und des Bewußtseins des Besitzes magischer Kräfte« liegt. Da die paranoide Position nur primitive Identifizierungen erlaubt, ist sie eine Gefahr für die Konstanz der Wirklichkeitswahrnehmung und gleichzeitig eine Gefahr für die Konstanz der Selbstwahrnehmung. In der Identifikation mit dem heroischen Mythos wird die idealistische Erkenntnis der eigenen Person durch das Ich ersetzt durch ein »Rettungsmanöver«, das erlaubt, »die unangenehmen Aspekte der Realität zu ignorieren«. Blos beurteilt dieses Rettungsmanöver skeptisch: »Was immer der Heranwachsende durch diese Mittel erreicht hat, gibt ihm aber nur ein falsches Sicherheitsgefühl. Statt der Bildung eines stabilen Selbst, das auf die Grenzen zwischen Selbst und Objekt gegründet ist, hat er zu primitiven Identifizierungen Zuflucht genommen, die auf der Schwächung dieser Grenzen basieren, und er lebt in einem Zustand, den er subjek-

tiv als einen Verlust des Identitätsbewußtseins empfindet.« Als transitorischer Zustand ist aus der Sicht von Blos dies eine normale Adoleszenzerscheinung. Blos gibt aber zu bedenken: »Wo die aggressiv-zerstörerische Komponente der Objektbesetzung zusammen mit der degradierten Objektrepräsentanz für immer auf das Selbst abgelenkt wird, nimmt das Verhalten des Adoleszenten im Leben einen selbstzerstörerischen, selbstentwürdigenden und ruinösen Verlauf« (Blos 1978, 219). Diese Gefahr kann bei den jugendlichen Vielsehern von Gewalt-Filmen mit dem Handlungsschema des heroischen Mythos durchaus als realistisch betrachtet werden. Das gilt besonders dann, wenn die Bindung an die Realität etwa durch reale Erfahrungen mit Berufsarbeit fehlt oder nur schwach möglich ist. Dort kann sich die Selbstachtung nicht stabilisieren, insofern Selbstachtung »der emotionale Ausdruck der Selbsteinschätzung und der dazugehörigen libidinösen oder aggressiven Besetzung der Selbstvorstellung« ist (156). Stabilisierung der Selbstachtung aber ist – so Blos – »eine der Hauptleistungen des Erwachsenen« (ebd.). Wo die Selbstachtung im Zustand kindlicher Allmachts- und Unverwundbarkeitsvorstellung, im Zustand kindlich-paranoider Feind- und Erlösungsphantasien gehalten wird, da kann das Selbst unter der ständigen Diskrepanz zwischen seinem inneren Wunschbild und der dagegen so stark abfallenden Realität nur immer wieder leiden und dieses Leiden durch die Surrogate mythischer Primitividentifikationen nur virtuell lindern. Nimmt man Blos' Position ernst, so verstärkt sich der Eindruck, daß jugendliche Vielseher von Gewalt-Videos in einigen Zügen Ähnlichkeit haben mit Dissozialen. Das Verharren in der »paranoiden Position« wird gerade auch von Klein als Kennzeichen einer zur Delinquenz tendierenden inneren Entwicklung gesehen. Diesen Hinweis gibt Klein immer dort, wo sie den inneren destruktiven Zusammenhang zwischen nicht überwundenen Haß-Angst-Spaltungen mit megalomanen Selbstrepräsentanzen behandelt. Einen ersten empirischen Hinweis darauf, daß es sich bei jugendlichen Vielsehern um solche Jugendlichen handeln könne, die eine Tendenz zu leichter Dissozialität haben, hatten wir eingangs schon in der Freizeitstudie von Lukesch gefunden. Das »Vorherrschen magischer Haltungen«, das Erdheim unter Verweis auf Eissler als Kennzeichen Delinquenten ausmacht, führt bei den Video-Zuschauern nun aber nicht dazu, daß sie durch wirklich kriminelle Akte »das inflationäre Gefühl der Allmacht« herstellen müssen (Eissler nach Erdheim 1984, 311). Vielmehr reicht den Vielsehern offenbar das symbolische Mitvollziehen magisch mystifizierter Akte heroischer Delinquenz. Insofern die Ich-Fähigkeit zur Symbolisierung eine wichtige Sperre gegen dissoziales, delinquentes Ausagieren bildet, sind also die Vielseher von Gewalt-Videos nicht delinquente Agierer, es gelingt ihnen offenbar ganz gut, ihre dissozialen Energien »an Bilder, Phantasien oder Gedanken zu binden« (Rauchfleisch 1981, 176). Aber ihre Symbolisierungsfähigkeit bedarf offenbar häufiger äußerer Zufuhr von zur Identifikation geeigneten Bildern. Die »Neutralisierung libidinöser und aggressiver Energien« mittels der Symbolbildung gelingt ihnen also nicht ganz ohne Abstützung durch Surrogate. Ähnlich wie Rauchfleisch dies bei Dissozialen beschreibt, kann es sein, daß die Gewalt-Filme vom Typus des heroischen Mythos bei dauerhaftem Kon-



sum für Jugendliche »ausgesprochenen Ersatzcharakter« annehmen, daß sie zum »einzigen Eiland« werden können, daß die Filme als »Refugium aus der sinnentleerten von Konflikten erfüllten äußeren Realität und einer von vielfältigen Gefahren erfüllten inneren Welt dienen« (Rauchfleisch 1981, 177). Dafür sprechen materielle Lage und Zukunftschancen jugendlicher Vielseher. Sie gehören zu den von Deprivierung bedrohten Jugendlichen mit niedrigen Schulabschlüssen. Sie haben schon deshalb mehr mit realen Kränkungen fertig zu werden als bevorzugte Jugendliche mit guten Schulabschlüssen und entsprechend guten Berufsaussichten. Deren Allmachtsphantasien können leichter durch reale Arbeitserfahrungen modifiziert werden; ihre Selbsteinschätzung kann sich entsprechend realitätsorientiert weiterentwickeln. Dagegen gilt für jugendliche Vielseher von Gewalt-Videos vermutlich im Inneren wie auch im Äußeren das, was Kofler als »seelisch-geistige Verarmung« bezeichnet hat (Kofler 1975, 37). Quälende Langeweile, Mangel an guten Erfahrungen und ein latenter Hang zur Renitenz sind – so Kofler – Merkmale solcher Verarmung. Es spricht daher einiges dafür, hier hilfsweise den von Erdheim eingeführten Begriff der »ausgebrannten Adoleszenz« heranzuziehen, wo es um die spezifische innere und äußere Deprivation jugendlicher männlicher Vielseher geht (Erdheim 1984, 321 ff.). »Was ausbrennt ist das, was die Adoleszenz zur »zweiten Chance« macht, d. h. vor allem die Fähigkeit, auch als Erwachsener an der Kultur teilzunehmen, sie zu bewahren und weiterzuentwickeln« (321). In Erdheims Konzept dient die reale oder symbolvermittelte Identifikation solcher Adoleszenten mit omnipotenten magischen Ich-Ideal-Surrogaten der Unbewußtmachung ihrer Wut auf das, was sie gekränkt hat und fortlaufend kränkt.

### Faszination und Selbstverlust

Eine Bestätigung für den *Abwehr-Aspekt* dauerhaften und gewohnheitsmäßigen Sehens von Gewalt-Filmen findet man, wenn man sich näher mit dem Phänomen der *Faszination* durch Bilder beschäftigt. Ich greife an dieser Stelle zurück auf eine Arbeit Bernfelds zum Thema Faszination. Bernfeld versteht Faszination als eine Art Zwischenstadium zwischen primärem Narzißmus und eigentlicher Objektbeziehung, also als eine »primitive Form der Objektbeziehung«. Zentral ist für Bernfeld an der Faszination die visuelle »Folgsamkeit« des Faszinierten bei gleichzeitiger Ausschaltung der Motorik. Das Ich ist in der Faszination beschränkt auf bloße Wahrnehmungsfunktion, das Faszinosum erhält halluzinatorische Gewalt über die Motorik; der Drang, sich des Gesehenen zu bemächtigen, wird gehemmt. Damit ist gleichzeitig die Angst-Flucht-Motorik ausgeschaltet. Der Faszinierte starrt wie gebannt auf das, was er sieht, unschlüssig, ob er mit Angst und Flucht reagieren soll; die Faszination hat – so Bernfeld – also einen auch durchaus ratlosen Zug. Die Lähmung der Motorik hat beim Ich den Zustand des Selbstverlustes, der »Ich-Verarmung« zur Folge, es scheint, »als wäre das ganze Ich von dem Gegenstand ausgefüllt«. Wenn die Faszination endet, tritt das Ich wieder in Funktion, äußert sich als libidinöse Bestrebung, den

Gegenstand zu besitzen, »sich seiner zu bemächtigen, will ihn eventuell nachahmen – oder reagiert mit Gleichgültigkeit«. Bernfeld folgert daraus, es handele sich bei diesem Phänomen um eine Art Identifikation. »Aber nicht die Identifikation als dauerhafte Ich-Veränderung, sondern die vorübergehende Ersetzung des Ich durch einen Gegenstand, der psychische Apparat gehorcht den Befehlen der (faszinierenden) Gegenstände« (Bernfeld 1971, 84). Bernfeld betont, die Wiederholung der Faszination komme zwar dem Identifikationsvorgang sehr nahe, sie erzeuge aber »keine dauernde Ich-Veränderung«. Vielmehr sei das Ich in der Faszination in einen (genetisch) frühen Zustand versetzt, vor der Entwicklung der Bemächtigungswünsche und ihrem motorischen Ausdruck. Bernfeld versteht die Stilllegung des Ich in der Form des visuellen Gehorsams der Faszination als eine Ich-Leistung, die der *Angstbewältigung* diene (87). Von der Identifikation unterscheidet sich die Faszination durch die *virtuelle Ich-Verarmung*, der Identifikation ist sie ähnlich, weil der optische Gegenstand »als Halluzination, als Phantasie eidetisch festgehalten, also ebenbildlich wiederholt wird« (79). Mit anderen Worten: Die Faszination durch Gewalt-Videos ist nicht Ausdruck eigener umwandelnder Phantasietätigkeit der Vielseher. (Bernfeld betont: »Hier müssen keine Phantasien mitspielen.«) Diese Faszination liefert aber Phantasien und halluzinatorische Bilder, die festgehalten werden in einer Vorstufe identifizierender Aneignung. Das Sehen von Gewalt-Videos als visueller Gehorsam des gebannt auf die Bilder Starrenden schafft deshalb auch nicht das, was Winnicott einen intermediären Raum nennt zwischen primär-prozeßhaften Anteilen der »inneren Realität« und Anteilen der äußeren Realität. Der intermediäre Raum, sofern er ein Spiel-Raum der Phantasie, des Spiels, der Illusionen ist, könnte hilfreich zwischen innerer und äußerer Realität vermitteln. Die Bannung des Bewußtseins durch das Faszinosum der Gewalt-Video-Bilder, die den Faszinierten in den Zustand des Selbstverlustes führt, enthält dagegen eher Züge einer manischen Abwehr. Für diese behauptet Winnicott, sie diene eher der Flucht vor der inneren Realität; insbesondere omnipotente Phantasien dienten dazu, »der inneren Realität zu entkommen« (1976, 239). Winnicott sagt ausdrücklich: »Omnipotente Phantasien sind nicht so sehr die innere Realität, als vielmehr eine Abwehr dagegen« (ebd.). Interessanterweise bezieht sich Winnicott an dieser Stelle auf jugendliche Leser von Abenteuerbüchern. In der omnipotent-manischen Abwehr werde – so Winnicott – die Vorstellung vom »Tod im Innern« abgewehrt, es glaube der Mensch nicht mehr wirklich an seine Lebendigkeit, da er »nicht an seine Fähigkeit zur Objektliebe glaubt, denn die Wiedergutmachung ist nur dann real, wenn man die Zerstörung anerkennt« (ebd.).

Bezogen auf meine Fragestellung hieße das: Jugendliche Vielseher halten offenbar die inneren Elternbilder und das innere Selbstbild in einem Zustand »zwischen Leben und Tod« fest. Sie erweisen ihrer inneren Realität aus »depressiver Angst« nicht genügend Achtung, mit den bösen inneren Anteilen verleugnen sie so auch ihre guten Anteile (244 f.). Dennoch scheint das gemeinsame Anschauen von Gewalt-Videos in der Gruppe einen Versuch der Jugendlichen darzustellen, so etwas ähnliches wie einen intermediären Raum für sich zu gewinnen dadurch, daß sie sich Geschich-

ten über die gesehenen Bilder erzählen. Hier folge ich der bei Schäfer zu findenden These von Lincke, wonach der intermediäre Raum eng verknüpft ist mit der Hoffnung des Individuums, seine Phantasien und Illusionen in einem Gefühl kollektiver Übereinstimmung und Gemeinsamkeit mit anderen zu erleben. Ich halte aber für zutreffend, was Lincke hierzu einschränkend hinzufügt: »Wenn eine Gesellschaft dem Illusionären keinen genügenden (zeitgerechten) Ausdruck mehr zu geben vermag, wenn die verbindlichen und verbindenden Gemeinsamkeiten schwinden, verliert der einzelne seinen Bezugsrahmen für seine allgemeine Lebensplanung... d. h. für die Entwicklung seiner Persönlichkeit und Identität. Sein Handeln ist dann nicht mehr Ausdruck eines kollektiven Lebensstils und wird beziehungslos, unverbundlich; die gemeinsamen Illusionen zerfallen in individuelle Phantasie- und Wahnbilder« (zit. nach Schäfer 1986, 124).

### Repressive Entsublimierung und Repressive Toleranz

Nun handelt es sich aber bei den industriell produzierten Gewalt-Filmen keineswegs um bloße individuelle Wahnbilder, sondern um solche von quasi öffentlichem Charakter. Und das Anschauen dieser Filme gilt – zumindest für Erwachsene – als legitime Freizeitbeschäftigung. Entgegen allen Anstrengungen des Jugendschutzes beschaffen sich Jugendliche, insbesondere die Vielseher, die für sie nicht freigegebenen Filme ohne größere Anstrengung, und sie betrachten solche »Beschaffungsmaßnahmen« als Teil eines für ihre Freizeitgestaltung notwendigen organisatorischen und finanziellen Aufwands. Teilhabe an allem, was die Medien zu bieten haben, sei es Pornographie, Gewalt, Horror, gehört wie auch Alkohol, Zigaretten, z. T. auch härtere Rauschdrogen, nach dem Selbstverständnis der Jugendlichen zu den von ihnen routiniert gehandhabten Ausstattungsmerkmalen ihrer Jugendkultur. Diese aber ist Teil einer Gesamtkultur, in deren Zentrum vermehrt die Durchsetzung dessen gerückt ist, was Adorno als »fun morality«, Spaßmoral, bezeichnet hat (1970, 99–124). Unter den gleichen kultur- und gesellschaftskritischen Vorzeichen spricht Marcuse von einer Gesellschaft »repressiver Toleranz« (1970, 93–128), deren »institutionelle Entsublimierung« fordere, ein »glückliches Bewußtsein« durch Erlaß von Schuldgefühlen zu kultivieren. Adorno und Marcuse stimmten darin überein, im »happy consciousness« bzw. in der »fun morality« die Grundlagen einer neuen Spielart des autoritären Charakters zu suchen. Und beide warnen davor, die Sublimierungsleistungen des Ich lediglich unter den Vorzeichen sadomasochistischer Unterwerfungslust oder Zerstörung von Ich-Stärke zu begreifen. Sieht man in der Fähigkeit zur Sublimierung vor allem auch die Fähigkeit »Ich-Aktivitäten mit Libido zu besetzen« (Hartmann, 1956/57, 44), so wird deutlich, wie notwendig diese sublimative Fähigkeit des Ich gerade dort einer Stärkung bedarf, wo das Ich narzißtische Stärkung braucht. Da

dieser Zusammenhang in der pädagogisch-psychoanalytischen Diskussion leicht aus dem Blickfeld gerät, sei daran erinnert, daß gelungene Sublimierungsleistungen etwas zu tun haben mit der Fähigkeit zur Besorgnis und zur Wiedergutmachung: in der sublimierenden Symbolbildung drückt sich die Sorge um den Schutz der Triebobjekte vor dem eigenen destruktiven Energien des Hasses und der Verfolgung aus (Klein 1976). Bittner hebt im Anschluß an Hartmann den »Anteil von Freude, Befriedigung, Glücksgefühl« hervor, der die Sublimierung von bloßen Ersatzhandlungen unterscheidet. In der gelungenen Sublimierung benutzt das Ich Energien aus seinem Triebreservoir, um Aktivitäten zu entfalten, die lustvoll und sozial gut verträglich sind. Diese Aktivitäten machen das Befriedigende gelungener Sublimierung aus. Insofern stärkt Sublimierung den narzißtischen Teil des Ich durch Vermehrung von Selbstachtung, sie erweitert aber auch den sekundär-kognitiven Autonomiebereich des Ich und dient durch Neutralisierung destruktiver Energie den erotisch-zärtlichen Tendenzen (Bittner 1964, 292–303).

Eine Gesellschaft, die sich in repressiver Toleranz den Geboten der »institutionalisierten Entsublimierung« unterwirft, die also alles, was »Spaß« macht erlaubt, die also die urteilende Kraft des Gewissens schwächt, fördert weder kognitive Autonomie noch erotisch-zärtliche Strebungen, noch dient sie der Selbstachtung. Im Gegenteil: institutionalisierte, offiziöse Angebote zur Entsublimierung fördern das Wuchern von Allmachtsphantasmagorien bei gleichzeitiger Marginalisierung der Individuen (Douglas 1974); sie fördern interessenlose Gleichgültigkeit als Mangel an Besorgnis für geliebte innere und äußere Objekte, sie fördern gierige Haltungen des Sich-gegenseitig-Ausnutzens, fördern Faulheit und Renitenz. In der gegenwärtigen Diskussion um die Probleme von Video-Gewalt wird dieser Zusammenhang zwischen einer Überschwemmung der (Jugend-)Kultur mit primitiven heroischen Mythen als Ausdruck einer Schwächung der Sublimierungsfähigkeiten junger Erwachsener vernachlässigt. Wenn man sich kritisch zu diesen Problemen äußert, so muß vor allem von dem eigentlichen Elend »ausgebrannter Adoleszenz« gesprochen werden, das mit Hilfe solcher Primitivmythen betäubt und dem Bewußtsein ferngehalten werden soll. Wo dieses Elend unter der konsumierenden Fassade des »happy consciousness« mittels der »glücklichen Klarheit« heroischer Pseudomythen begraben und unaussprechlich wird, da verstärken sich letztlich die Gefühle von Sinnlosigkeit, Überdruß, nagender Langeweile und latenter Aggressivität. Noch scheint der Konsum von Gewalt-Videos jugendliche Vielseher vor realen Delinquenzhandlungen eher zu schützen, als sie dazu zu ermutigen. Es läßt sich aber gerade gegenwärtig mit guten Gründen vermuten, daß die latente Delinquenzbereitschaft der Vielseher zusammen mit ihrem omnipotenten Traumtänzertum sich leicht politisch mobilisieren ließen. Die jüngsten Erfolge rechtsradikaler Jugendgruppen und Parteien sind leicht deutbar als Durchbruch des »happy consciousness« durch die »dünne Oberfläche über Angst, Frustration und Ekel«, über »einem Unglück, das durchdringt« und das sich mit den »unterhaltsamen« Scheingenüssen der Video-Gewalt nicht länger zurückhalten läßt, das Drama von Stigma und Charisma, von verheerendem Haß und heroischen Erlösun-



gen als Reinigung von Selbst und Gesellschaft durch Gewalt erneut und real zu inszenieren (Marcuse 1967, 96; Lipp 1985).

Den einzig wirksamen Ausweg gegen den destruktiven Wiederholungszwang narzißtischer Wut sieht Kohut in der Veränderung der realen Situation von Jugendlichen bei gleichzeitiger Verinnerlichung idealisierter Ziele, welche dem Selbst narzißtische Nahrung liefern können. Kohut führt als Beispiel nicht jugendliche Viel-Seher von Gewalt-Videos, sondern aggressive jugendliche Slumbewohner der USA an.

Das von Fragmentierung bedrohte Selbst dieser Jugendlichen werde – so Kohut – nur dadurch in seiner Kohärenz wirksam und dauerhaft gestärkt, daß es sich selbst besser wertschätzen und sich in idealisierbaren Selbstobjekten gespiegelt finden könne. Das könne – so Kohut – z. B. dadurch geschehen, daß »elterliche Selbstobjekte (eine Regierungsstelle) sich für die jungen Menschen interessiert« (119). Kohut nennt in diesem Zusammenhang zwar auch Idole als wirksame idealisierbare Selbstobjekte, das Schwergewicht aber legt er eindeutig auf eine Stärkung des Selbstwertgefühls, aus real erlebbaren Situationen ermöglicht durch das Erlebnis fürsorglicher Wertschätzung durch elterliche Selbstobjekte (Kohut 1981, 118f.). Die Gewalt-Videos bieten durchaus die bei Kohut erwähnten Idole, also idealisierbare Selbstobjekte. Bruce Lee, Rambo, Rocky, Tina und wie sie heißen, haben deutliche Idolwirkung und sind auch so angelegt. Aber diese Idole repräsentieren ein archaisch omnipotentes, ein häufig auch von narzißtischer Wut beherrschtes und bedrohtes Selbst. Solche Idole können nicht herausführen aus dem Zirkel von Ohnmachtserfahrungen, Selbstentwertungen und Allmachtsträumen, der für jugendliche Vielseher solcher Filme nach meiner Auffassung typisch ist. Was also den Jugendlichen hier fehlt, sind nicht Idole, sondern was fehlt, ist die reale Erfahrung gesellschaftlicher Wertschätzung durch quasi-elterliche Selbstobjekte. Was außerdem fehlt, ist die Bildung von Selbstsymbolen, die – so Bittner – »auf ein Entgegenkommen symbolisierungsfähiger äußerer Realität« angewiesen ist (1981, 203). Die Helden der Gewalt-Videos sind nicht wandlungsfähig, ihre charismatische Erlöserrolle bietet keinen Ersatz für reale ehrenvolle Delegationen, sie ermöglichen auch keine persönlichen Treuebeziehungen als Ausdruck prosozialer Wertschätzung anderer. Sie schwächen die Fähigkeit jugendlicher, Ambivalenz-Erfahrungen auszuhalten, wozu sowohl das realitätsgerechte Umgehen mit eigener und fremder Destruktivität wie auch das Umgehen mit dem gehört, was Erikson »wählerische Liebe« genannt hat.

## Literatur

Adorno, Th. W.

1963 Eingriffe. Neun kritische Modelle. Frankfurt/M. 1970<sup>6</sup>

Asper, K.

1987 Verlassenheit und Selbstentfremdung. Neue Zugänge zum therapeutischen Verständnis. Olten/Freiburg

Balint, M.

1972 Angst, Lust und Regression. Reinbek

Barthes, R.

1964 Mythen des Alltags. Frankfurt/M. 1982

Bernfeld, S.

1931 Zur Sublimierungstheorie. In: Antiautoritäre Erziehung und Psychoanalyse. Bd. 2. Frankfurt/M. 1971<sup>4</sup>

1928 Über Faszination. In: Antiautoritäre Erziehung und Psychoanalyse. Bd. 1. Frankfurt/M. 1971<sup>2</sup>

Bittner, G.

1964 Sublimierungstheorie und pädagogische Psychoanalyse. *Psyche* 18, 292–303

1981 Selbstwerden des Kindes. Fellbach

1982 Späte Liebe zu Melanie Klein. *Kindheit* 4, 239–248

1984 Das Jugendalter und die Geburt des Selbst. *Neue Sammlung* 4, 331–344

Blos, P.

1978 Adoleszenz. Eine psychoanalytische Interpretation. Stuttgart 1978<sup>2</sup>

Büttner, Ch.

1987 Pubertäre Riten. Beispiel: Horror- und Gewaltvideos. In: Reiser, H./Trescher, H.-G. (Hg.): Psychoanalytische Pädagogik. Mainz

1988 Mit aggressiven Kindern leben. Weinheim/Basel

Campbell, J.

1953 Der Heros in tausend Gestalten. Frankfurt/M.

Chasseguet-Smirgel, J.

1981 Das Ich-Ideal. Psychoanalytischer Essay über die Krankheit der Idealität. Frankfurt/M.

Douglas, M.

1970 Ritual, Tabu und Körpersymbolik. Frankfurt/M. 1974

Erdheim, M.

1984 Die gesellschaftliche Produktion von Unbewußtheit. Frankfurt/M.

Fritze, Chr., Seeflen, G., Weil, Cl.

1983 Der Abenteurer.

Hartmann, H.

1956/57 Bemerkungen zur Theorie der Sublimierung. *Psyche* 10, Heft 1–3

Hartwig, H.

1986 Die Grausamkeit der Bilder. Horror und Faszination in alten und neuen Medien. Weinheim, Berlin

Henningens, D., Strohmeier, A.

1985 Gewaltdarstellungen auf Video-Cassetten. Ausmaß und Motive jugendlichen Gewaltvideokonsums. Bochum 1985<sup>2</sup>

Klein, M.

- 1933 Die frühe Entwicklung des Gewissens beim Kinde. In: Frühstadien des Ödipuskomplexes. Frühe Schriften. Frankfurt/M. 1985
- 1962 Die Bedeutung der Symbolbildung für die Ich-Entwicklung. In: Das Seelenleben des Kleinkindes und andere Beiträge zur Psychoanalyse. Reinbek 1976
- Kofler, L.  
1975 Soziologie des Ideologischen. Stuttgart, Berlin, Köln
- Kohut, H.  
1975 Die Zukunft der Psychoanalyse. Frankfurt/M.
- 1981 Die Heilung des Selbst. Frankfurt/M.
- Krebs, D.  
1981 Gewaltdarstellungen im Fernsehen und die Einstellung zu aggressiven Handlungen bei 12-15jährigen Kindern. *Zeitschrift für Sozialpsychologie* 12, 281-301
- Kübler, H. D.  
1984 Angstlust auf Knopfdruck. *deutsche jugend* 4, 172-184
- Lipp, W.  
1985 Stigma und Charisma. Über soziales Grenzverhalten. Berlin
- Loch, W.  
1970 Zur Entstehung aggressiv-destruktiver Reaktionsbereitschaft. *Psyche* 24, 241 ff.
- Lukesch, H.  
1986 Video- und Fernsehkonsum und das Freizeitverhalten von Kindern und Jugendlichen. *ZSE* 2, 265-284
- Marcuse, H.  
1964 Der eindimensionale Mensch. Studien zur Ideologie der fortgeschrittenen Industriegesellschaft. Neuwied 1967
- 1964 Der Sieg über das unglückliche Bewußtsein: repressive Entsublimierung. In: Dahmer, H.: Analytische Sozialpsychologie. Bd. 2. Frankfurt/M. 1980, 441-451
- 1966 Repressive Toleranz. In: Wolff, R.P. u.a.: Kritik der reinen Toleranz. Frankfurt/M. 1970
- 1969 Ideen zu einer kritischen Theorie der Gesellschaft. Frankfurt/M.
- Rauchfleisch, U.  
1981 Dissozial. Entwicklung, Struktur und Psychodynamik dissozialer Persönlichkeiten. Göttingen
- Reif, W.  
1975 Zivilisationsflucht und literarische Wunschträume. Stuttgart
- Rogge  
1984 Gewalt und Jugendkultur. *merz* 28 Jg., 5, 258-269
- Schäfer, G.E.  
1986 Spiel, Spielraum und Verständigung. Weinheim

- Seeßlen, G.  
1980 Kino der Angst. Geschichte und Mythologie des Filmthrillers. Reinbek
- Selg, H.  
1988 Pornographie und Gewalt. *BPS-Report* 11. Jg., 4, 1-3
- Stierlin, H.  
1980 Eltern und Kinder. Das Drama von Trennung und Versöhnung im Jugendalter. Frankfurt/M.
- 1982 Delegation und Familie. Frankfurt/M.
- Stock, W. (Hg.)  
1987 Faszination des Grauens. o.O. (Frankfurt/M.; Bundesarbeitsgemeinschaft für Jugendfilmarbeit und Medienerziehung e.V.)
- Wegener, Th.  
1986 Jugend, Tod und Teufel. Jugendpsychologische Hintergründe des Horrorbooms. In: Scarbath, H., Straub, V.: Die heimlichen Miterzieher. Bd. 5. Hamburg (Katholische Akademie)
- Weill, Cl., Seeßlen, G.  
1980 Kino des Phantastischen. Reinbek
- Winnicott, D.W.  
1976 Von der Kinderheilkunde zur Psychoanalyse. München
- 1984 Reifungsprozesse und fördernde Umwelt. Frankfurt/M.
- Wirth, H.-J.  
1984 Die Schärfung der Sinne. Jugendprotest als persönliche und kulturelle Chance. Frankfurt/M.
- Wagner-Winterhager, L.  
1984 Warum haben Jugendliche Lust zu grausamen Filmen? *Neue Sammlung* 4, 356-370
- 1985 Totenkult und Rebellion - Rechtsextremistische Orientierung als Reaktion auf die Erfahrung sozialer Marginalität. In: Franke, K. (Hg.): Jugend, Politik und politische Bildung. Opladen