

3-D im Kino: Gefahr der Ängstigung bei Kindern?

Mariann Gibbon und Claudia Wegener

Der dreidimensionale Film ist wieder populär. Seit mehr als einem Jahr finden sich zahlreiche 3-D-Streifen in den Kinos, die Erwachsene und Kinder gleichermaßen adressieren. Eine Studie an der Hochschule für Film und Fernsehen (HFF) „Konrad Wolf“ in Potsdam-Babelsberg ist der Frage nachgegangen, wie der 3-D-Effekt von Kindern wahrgenommen wird. Von besonderem Interesse war dabei die Frage nach einer möglichen Ängstigung als Folge des dreidimensionalen Sehens.

Das dreidimensionale Kino erfährt seit gut einem Jahr einen enormen Aufschwung. Zahlreiche 3-D-Filme erscheinen auf den Leinwänden der Kinos und werden bislang vom Publikum mit Begeisterung angenommen. Die Erfolge zeigen sich nicht nur in der Anzahl dreidimensionaler Produktionen, sondern auch in den Besucherzahlen. So fanden sich seit Beginn des Jahres 2010 mit *Alice im Wunderland*, *Drachenzähmen leicht gemacht*, *Kampf der Titanen* und *Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen* allein vier Filme, die auch als 3-D-Version in den Lichtspielhäusern gezeigt wurden, unter den Top Ten der deutschen Kinocharts (Stand: 9. Mai 2010). Zum Kinoereignis der Jahre 2009/2010 avancierte das dreidimensionale Science-Fiction-Abenteuer *Avatar*, die bislang erfolgreichste Kinoprodukti-



Oben (v. l. n. r.): *Alice im Wunderland*, *Drachenzähmen leicht gemacht*
Unten (v. l. n. r.): *Kampf der Titanen*, *Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen*

on aller Zeiten. Dass der dreidimensionale Effekt dem Kino insgesamt zum Aufschwung verhilft, lässt sich aus der Entwicklung des Kinomarktes 2009 schließen. So stiegen die Besucherzahlen im Jahr 2009 um 13,1%, daneben verbuchten die Kinos ein Umsatzplus von 22,8%, was wohl auch auf die höheren Eintrittspreise für 3-D-Filme zurückzuführen ist (vgl. Filmförderungsanstalt 2010).

Auch wenn das dreidimensionale Kino gegenwärtig besonders populär ist, sind die 3-D-Filme doch keine Erfindung der Neuzeit. Immer wieder wurde in den vorangegangenen Jahrzehnten versucht, das filmische Sehen und Erleben in der dritten Dimension massentauglich zu machen. Neu ist die Beständigkeit, die sich mit Blick auf die Akzeptanz bei Produzenten und Zuschauern abzeichnen beginnt. Neu sind auch die verbesserten technischen Voraussetzungen, die in der Digitalisierung von Produktion und Projektion liegen und eine bessere Kontrolle der 3-D-Ästhetik erlauben (vgl. Jockenhövel/Reber/Wegener 2009).

Unterschiedliche Stilmittel führen zu einer Veränderung des Film-erlebens im 3-D-Film (vgl. Jockenhövel 2010): Die Rauntiefe der Darstellung verstärkt das Gefühl, an der Handlung teilzunehmen, sie kann die wahrgenommene Dynamik intensivieren. Die Figuren selbst kommen dem Betrachter durch ihre Platzierung im Raum näher, die Empathie gegenüber den Protagonisten kann auf diese Weise beeinflusst werden. Durch die Bespielung des Raums vor der Leinwand werden die Zuschauer auch physisch in die Handlung eingebunden, indem sie den Eindruck gewinnen, Objekte würden unmittelbar auf sie zukommen. Aufgrund bislang vorliegender Studien (vgl.

Wegener/Jockenhövel 2009) ist davon auszugehen, dass der 3-D-Effekt zu einem intensiveren Filmerleben führt: Die Zuschauer werden stärker in das Geschehen „hineingezogen“ und vergessen eher, dass es sich um medial vermitteltes und nicht um tatsächlich erlebtes Geschehen handelt (Immersionserleben). Auch das Erleben der räumlichen Präsenz wird auf diese Weise intensiviert.

3-D-Rezeption durch Kinder

Die große Anzahl dreidimensionaler Filme, die sich vor allem auch an jüngere Zuschauer richten, wirft die Frage auf, wie der 3-D-Effekt von Kindern wahrgenommen wird. Von besonderem Interesse ist hier, ob dreidimensionale Filme bei Kindern nicht nur zu einem intensiveren Filmerleben führen, sondern aufgrund ihres starken Immersionseffekts auch zur Ängstigung beitragen können. Die Konsequenzen für den Jugendmedienschutz und die Filmpädagogik wären erheblich. In diesem Fall müssten dreidimensionale und zweidimensionale Filme in der Filmprüfung mit unterschiedlichen Maßstäben gemessen werden, auch Filmempfehlungen wären differenzierter auszusprechen.

Der Frage nach der Übererregung oder Ängstigung durch den 3-D-Effekt widmet sich das Projekt „3-D im Family Entertainment“¹ an der Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“ in Potsdam-Babelsberg. Im Rahmen einer empirisch angelegten Studie beantworteten 128 Kinder (62 Mädchen, 86 Jungen) im Alter zwischen 6 und 15 Jahren sowie 104 erwachsene Begleiter im Anschluss an



Oben (v. l. n. r.): Oben, Disney's Weihnachtsgeschichte

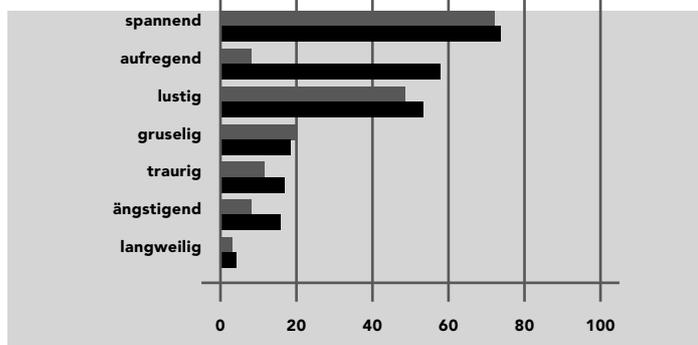
Unten (v. l. n. r.): G-Force, Avatar – Aufbruch nach Pandora

den Besuch von 3-D-Filmen die Frage nach dem Filmerleben und dem subjektiven Gefühl der Ängstigung. Während die Kinder Auskunft über ihre eigene Wahrnehmung geben sollten, wurden die erwachsenen Begleiter gebeten, die Filmwahrnehmung der Kinder einzuschätzen. Die Befragung erfolgte mittels eines standardisierten Fragebogens und wurde von geschulten Interviewern flankiert, um jüngeren Kindern gegebenenfalls Hilfestellung zu leisten. Sie fand im Zeitraum von Dezember 2009 bis Februar 2010 in vier ausgewählten Berliner Kinos jeweils im Anschluss an eine 3-D-Filmvorführung statt. (s. Abbildung 1)

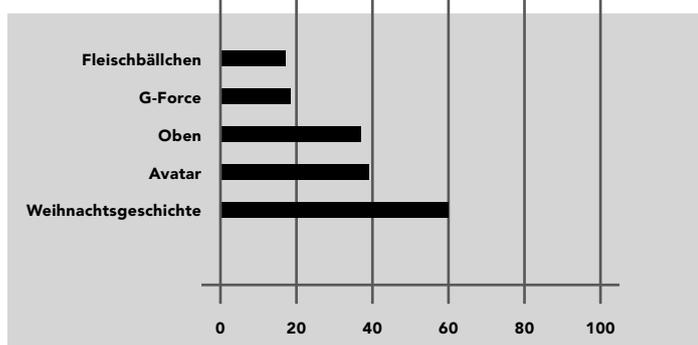
Abbildung 1:
Altersstruktur der Kinder in 3-D-Filmen [Studie „3-D im Family Entertainment“]
Quelle: HFF-Studie/PRIME; n = 128

Filmtitel	6–11 Jahre	12 Jahre und älter
Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen (FSK 6)	26	4
Oben (FSK o. A.)	11	1
G-Force (FSK 6)	26	7
Disney's Weihnachtsgeschichte (FSK 12)	33	7
Avatar (FSK 12)	7	6
Gesamt	103	25

Grafik 1:
3-D-Filmerleben: Erwachsene/Kinder
(„trifft voll und ganz zu“, Angaben in %, n = 232)
Quelle: HFF-Studie/PRIME



Grafik 2:
3-D-Filme – ängstigende Stellen/Szenen
(Angaben in %, n = 128)
Quelle: HFF-Studie/PRIME



Filmerleben in 3-D

Die besuchten 3-D-Filme wurden von den Kindern mit Blick auf das Filmerleben ganz überwiegend positiv bewertet. So beschrieben sie diese mehrheitlich als spannend, aufregend und lustig. Damit finden solche Attribute ihre Bestätigung, die von Kindern grundsätzlich bei der Filmrezeption geschätzt werden, gleichgültig ob es sich um einen 2-D- oder 3-D-Film handelt (vgl. Wegener/Brücks 2010). Weniger als ein Viertel der Kinder war der Auffassung, die Filme seien gruselig, traurig oder ängstigend gewesen, außerdem – unabhängig von der inhaltlichen Bewertung – scheint Langeweile bei den 3-D-Filmen nicht aufzukommen. (s. Grafik 1)

Die Einschätzungen der erwachsenen Begleiter stimmen weitestgehend mit den Antworten der Kinder überein. Auch sie waren der Meinung, Filme seien aus Sicht der Kinder vor allem spannend und lustig. Das Aufregungspotenzial der Filme hingegen wurde vonseiten der Erwachsenen deutlich unterschätzt. Mit 58,8% beurteilt mehr als die Hälfte der Kinder die Filme als aufregend, hingegen schätzen nur 8,3% der Erwachsenen das Filmerleben ihrer Kinder als aufregend ein. Nahe liegend ist hier die Interpretation, nach der Kinder Aufregung positiv bewerten und damit das Gegenteil von Langeweile implizieren, während Erwachsene Aufregung möglicherweise negativ als Form der emotionalen Übererregung konnotieren. Ein solches Potenzial würden sie den gesehenen Filmen entsprechend nicht zuschreiben wollen.

Dass auch Kinder den Mehrwert dreidimensionaler Darstellungen wahrnehmen, zeigen ihre Antworten zum immersiven Erleben. So hatten über 40% der befragten Kinder während der 3-D-Vorstellung das Gefühl, die Figuren könnten sie berühren oder sie selbst könnten die Figuren berühren, knapp 40% der befragten Kinder kam es so vor, als könnten sie an den Ereignissen teilnehmen. Die erwachsenen Begleiter bestätigten die intensive Teilnahme der Kinder: 23,2% von ihnen beobachteten, dass die Kinder während der Vorstellung in Richtung der Leinwand gegriffen haben.

Ängstigung

Etwas mehr als ein Drittel der Kinder (34%) konnte im Film eine Stelle ausmachen, die ihnen Angst gemacht hat. Dabei zeigte sich, dass es vor allem die Besucher von *Disney's Weihnachtsgeschichte* waren, die sich geängstigt haben. Dieses Ergebnis überrascht kaum. Der Film stellt mit seiner düsteren Farbgebung, erschreckenden wie auch überraschenden Erzählelementen und -inhalten einen Gegensatz zu den üblicherweise im Family Entertainment gewählten filmstilistischen Mitteln dar, die gerne mit opulenten Bildern und bunter Farbenpracht arbeiten. Als weniger ängstigend wurden *Avatar* und *Oben* empfunden, und nur wenige Kinder konnten bei *G-Force* und *Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen* Szenen ausmachen, die sie geängstigt haben. Dass die Ängste der Kinder vor allem inhaltlich motiviert waren, zeigten die offenen Antworten auf die Frage nach den jeweiligen Szenen sowie den Gründen, die ursächlich für das Angstgefühl waren. So wurden im *Disney*-Film mehrheitlich Szenen genannt, in denen Geister zu sehen waren: „der zweite und der dritte Geist“ (7

Jahre), und solche, die den Tod im weitesten Sinne visualisieren: „Sensenmann“ (11 Jahre), „der Sarg“ (10 Jahre). Als gruselig bewerteten die Kinder auch die Stelle, an der „der Türöffner ein Gesicht hatte“ (7 Jahre) und die Kutsche, deren unheimliche Fahrt durch den immersiven Effekt offensichtlich verstärkt wurde: „Ich dachte, die Kutsche kommt zu mir“ (6 Jahre). An eben dieser Stelle gab ein Kind explizit an, es sei gerade der 3-D-Effekt, der ihm Angst gemacht habe. (s. Grafik 2)

Dass vor allem das Thema „Tod“ Kindern im Film Angst bereitet, zeigt sich auch in den anderen Filmen. Bei *Avatar* löst die Sorge um das Leben der Protagonisten Angst aus – „Weil Jack fast erstickt wäre“ (9 Jahre) –, Gleiches gilt für *G-Force* – „Weil die Meerschweinchen sterben könnten“ (9 Jahre) – und *Oben* – „Ich wollte nicht, dass er [der Hund] stirbt“ (10 Jahre). Die Angst um das Leben der Helden und das unangenehme Gefühl, das sich einstellt, wenn der Tod symbolisiert wird, sind für Kinder filmübergreifend besorgniserregend. Mit der dreidimensionalen Darstellung hat dies erst einmal nichts zu tun. Relevant wird der 3-D-Effekt hingegen bei solchen Darstellungen, die bedrohlich sind und den Zuschauer durch die Bespielung des Raums vor der Leinwand einbeziehen. Während Kinder unterschiedlichen Alters bei *Disney's Weihnachtsgeschichte* die Kutschfahrt nennen, verweist ein 6-jähriger Zuschauer bei *G-Force* auf „die großen Maschinen, die auf einmal gelebt haben“. Ein 8-jähriger und ein 7-jähriger Junge hatten bei *Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen* Angst, als „der Nudelorkan kam, weil es so nah war“. Auch wenn sich solche Stellen in unterschiedlichen Filmen nur vereinzelt finden, lassen die Antworten doch darauf schließen, dass Dreidimensionalität bei bedrohlichen Szenen das Angstgefühl vor allem jüngerer Kinder verstärken kann.

Fazit

Es ist davon auszugehen, dass der 3-D-Effekt das Immersionserleben auch bei Kindern intensiviert. Mit Blick auf das Filmerleben und die Gefahr der Ängstigung bei Kindern unter 12 Jahren ist das grundsätzlich nicht bedenklich. So lassen die Ergebnisse der Studie darauf schließen, dass die 3-D-Effekte eines Films nicht originär für die Ängstigung von Kindern beim Filmbesuch verantwortlich sind. Ängstigung ist primär inhaltlich und weniger filmstilistisch motiviert und zeigt sich vor allem bei solchen Szenen, in denen Tod und Sterben zum Thema gemacht werden. Sofern aber Szenen gezeigt werden, die von Kindern unmittelbar als bedrohlich wahrgenommen werden, können die Angstgefühle durch 3-D-Effekte verstärkt werden. Dies ist sowohl auf die wahrgenommene Realitätsnähe zurückzuführen als auch auf die Möglichkeit, mittels dreidimensionaler Darstellungen den Raum vor der Leinwand zu bespielen. Für die Prüfpraxis des Jugendmedienschutzes bedeutet dies, dass 3-D-Filme immer auch in dieser Version einer Beurteilung unterzogen werden müssen. Nur so kann realistisch eingeschätzt werden, ob der 3-D-Effekt das Ängstigungspotenzial eines Films verstärken kann.

Anmerkung:

1
Die Studie ist Teil des Forschungsprojekts „PRIME – Produktions- und Projektionstechniken für Immersive Medien“, das vom Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie gefördert wird.

Literatur:

Filmförderungsanstalt:
Das Kinoergebnis 2009.
Abrufbar unter:
www.ffa.de/start/download.php?file=marktdaten/1_Fuenf_Jahre_Blick/04bis09_jahresabschluss.pdf
(letzter Zugriff: Mai 2010)

Filmförderungsanstalt:
Bestand, Besucher- und Umsatzergebnisse der herkömmlichen Kinos und Multiplexe – 2009.
Abrufbar unter:
www.ffa.de/start/download.php?file=marktdaten/2_Kinojahr_abso/2009_Jahresabschluss.pdf
(letzter Zugriff: Mai 2010)

Jockenhövel, J.:
3-D aus der Perspektive des Zuschauers: Ergebnisse quantitativer und qualitativer Befragungen. N_space: Ringvorlesung der Informatik der Universität Potsdam „Medienproduktion im Wandel“ (20. Januar 2010)

Jockenhövel J./Reber, U./Wegener, C.:
Digitaler Roll-out: Die Kinobranche im Umbruch.
In: *Media Perspektiven*, 9/2009, S. 494–503

Wegener, C.:
Der Kinderfilm – Themen und Tendenzen. In: T. Ebbrecht/T. Schick (Hrsg.): *Perspektiven des deutschen Gegenwartskinos.* Wiesbaden 2010 (im Druck)

Wegener, C./Jockenhövel, J.:
3-D-Kino im Urteil des Publikums. Quantitative Studie zur Nutzung und Akzeptanz. *Media Perspektiven*, 9/2009, S. 504–511

Wegener, C./Brücks, A.:
Genre, Themen, Emotionen. Eine Studie zum Filmerleben von Kindern und Jugendlichen. In: *Kinder- und Jugendfilme Korrespondenz*, 1/2010, S. 43–46

Mariann Gibbon ist Diplom-Pädagogin und wissenschaftliche Mitarbeiterin im Forschungsprojekt „PRIME“ an der Hochschule für Film und Fernsehen (HFF) „Konrad Wolf“ in Potsdam-Babelsberg.



Dr. Claudia Wegener ist Professorin für Medienwissenschaft an der Hochschule für Film und Fernsehen (HFF) „Konrad Wolf“ in Potsdam-Babelsberg und Leiterin des Forschungsprojekts „PRIME“.

