

## Unterhaltungs-Trilogien

### Zur Kategorisierung medien-vermittelter Unterhaltung

*Das Thema des Beitrags ist das überaus vielschichtige Phänomen der medien-vermittelten Unterhaltung, wobei Merkmale und Möglichkeiten seiner Typologisierung, aber auch verschiedenste Versuche seiner Definition im Rahmen der Medienwissenschaften diskutiert werden.*

Professor Ernst Alker pflegte Studierende der Germanistik jeweils darauf aufmerksam zu machen, dass sich in der deutschen Literatur Leben und Schicksale mit Vorliebe in Trilogien ausbreiten lassen. Zu weit ist und war die Komplexität menschlichen Seins, um in einem einzigen Roman oder in einem einzigen Drama ausgerollt werden zu können. Bei der Unterhaltung verläuft die Entwicklung anders. Mit der Hilfe einer Typologisierung der menschlichen Leidenschaften durch den Kirchenlehrer Thomas von Aquin und mit der Hilfe eines virtuellen semantischen Differentials lässt sich das weite und komplexe Feld medien-vermittelter Unterhaltung auf drei Basisfaktoren reduzieren.

„Unterhaltung“ ist ein ausgesprochen vielschichtiger Begriff. Die fast endlose Zahl seiner Dimensionen macht eine einigermaßen strukturierte Übersicht ziemlich schwierig. Dazu kommt noch erschwerend der Umstand, dass auf den ersten Blick einzelne Wesenszüge der menschlichen Unterhaltung als sich widersprechend erscheinen. Um etwas Struktur in die weitläufige Diskussion zum Wesen der Unterhaltung zu bringen, soll im vorliegenden Kapitel in drei Schritten von einer sehr reichhaltigen Palette von Merkmalen unterhaltender Stimuli sowie Erlebnisweisen über grundlegende Typologien hin zu Basisfaktoren vorangegangen werden. Ziel wird es sein, einerseits die Reichhaltigkeit von Unterhaltungsbegriffen, resp. von dem, was als unterhaltend bezeichnet wird, aufzuzeigen und andererseits darunter oder dahinter liegende Strukturen aufzuzeigen.

#### 1. Merkmale von Unterhaltung

Der Begriff „Unterhaltung“ vereinigt im Grunde zwei Bedeutungen auf sich, nämlich soziale, kommunikative Interaktionen, „Unterhaltung durch sozialen Kontakt“ (Dehm 1984: 188) und medien- oder ereignis-vermittelte Unterhaltung, die – wie bereits erwähnt – sehr viele Qualitäten einnehmen kann. Wiewohl diese zwei Bedeutungen nicht absolut getrennt werden können, steht hier vor allem die zweite Bedeutung zur Diskussion. Zur Reduktion der sehr hohen Komplexität muss das Phänomen der Unterhaltung bereits hier etwas strukturiert werden. Wesentliche Merkmale von Unterhaltung sind nach Massgabe der Literatur (Dehm 1984: 156, 188; Bosshart 1984: 645ff; Sicheritz 1983: 128-131; Tannenbaum 1980: 8; Melnik 1979: 146ff; Zillmann 1988: 147-157; Turow 1991: 160-

177; Mendelsohn / Spetnagel 1980: 165-170; Zillmann / Bryant 1986: 303-321):

Merkmale	Eigenschaften
Entspannung	ablenkend, regenerierend, nicht anstrengend, zwanglos, entspannend, angenehm, erholsam, leicht
Abwechslung	abwechslungsreich, vielfältig, originell
Anregung	stimulierend, packend, schwungvoll, dynamisch, informativ, hilfreich, interessant, lebendig, anregend, phantasievoll, begeisternd, aktiv
Spass	humorvoll, amüsan, lustig, komisch, spassig
Atmosphäre	schön, gut, gemütlich, gesellig, spontan, angenehm
Freude	froh machend, erfreulich, Wohlgefühl vermittelnd, unbeschwert, gefällig, vergnüglich, genussvoll, stimmungsvoll, harmonisch, erfreulich

Den hier aufgeführten Merkmalen ist in erster Linie die Eigenschaft zu eigen, dass sie angenehme Empfindungen und Erlebniszustände beinhalten. Des weitern heben sie sich ganz klar von alltäglicher Normalität ab. Von ihrem inneren Muster her lassen sie sich prima vista in drei Untergruppen einteilen, nämlich in die Subgruppen

- der Abkoppelung (Abwechslung, Entspannung);
- der Aktivierung (Anregung, Spass, Spannung);
- und der Stimmung (Atmosphäre, Freude, Genuss).

Zusammengefasst lassen sich die zentralen Merkmale folgendermassen umschreiben: Unterhaltung vermag oder soll das Publikum mit einem dramaturgisch abwechslungsreichen Aufbau in eine angenehme Atmosphäre versetzen, deren Wirkung primär der Beeinflussung von Spannungszuständen (Aktivierung) dient. Die dabei verwendeten Stimuli können sehr viele Qualitäten haben. Sie müssen nicht auf unterhaltsame Botschaften beschränkt bleiben. Bildungsinhalte können ebenso wie reine Informationen Unterhaltungscharakter haben.

## 2. Typologien der Unterhaltung

In ihrer für den deutschen Sprachraum nach wie vor wegweisenden Studie hat Ursula Dehm die Charakterisierung von Unterhaltung einer Faktorenanalyse unterzogen, deren Dimensionen nach der Bedeutsamkeit geordnet folgende Inhalte und Werte umfassen (Dehm 1984: 134f).

1. Dimension: Kreativität / Aktivität (percentage of variance 49.7.)	Faktoren- ladung
zwanglos	.53
lebendig	.50
spontan	.46
anregend	.46
phantasievoll	.46
gesellig	.42
abwechslungsreich	.42
aktiv	.30
<b>2. Dimension: Information/Bedeutsamkeit (16.6)</b>	
informativ	.53
wertvoll	.53
anspruchsvoll	.50
wichtig	.49
interessant	.48
sachlich	.38
gut	.37
kompliziert	.31
<b>3. Dimension: Emotionalität (15.4)</b>	
schön	.54
romantisch	.51
gefühlvoll	.47
stimmungsvoll	.46
lustig	.44
spannend	.41
geschmackvoll	.36
leicht	.32
<b>4. Dimension: Ursprünglichkeit (10.9)</b>	
natürlich	.54
ehrlich	.49
menschlich	.42
harmonisch	.34
verständlich	.31
<b>5. Dimension: Negativa (7.4)</b>	
eintönig	.64
übertrieben	.63
gedankenlos	.63
traurig	.35

Analog zu den oben aufgeführten Merkmal-Untergruppen steht die „Aktivierung“ im Zentrum unterhaltender Charakteristiken. Sie wird sekundiert von der Dimension „Information / Bedeutsamkeit“, die wiederum in Bezug zu Stimulation durch Information oder Bildungsinhalte steht. Das Ganze wiederum ist aufgehoben in einer angenehmen

Stimmung. Der Widerspruch zwischen Aktivierung und Entspannung löst sich auf, wenn Entspannung als Reduktion einer als zu stark erlebten Aktivierung definiert wird.

Aus der Sicht von Praktikern verschieben sich die Schwergewichte innerhalb der zentralen Merkmale. Das Erleben von Unterhaltung am Fernsehen umfasst nach Gert Bauer, nach Wichtigkeit geordnet, folgende Dimensionen (Bauer 1993: 158):

1. Emotionalität
2. Erholung
3. Umweltorientierung
4. Hilfe / Aktivierung

Stark verkürzt könnte man hier von emotional und / oder kognitiv stimulierter Befindlichkeit sprechen, die wiederum gleichzeitig eine verstärkende und eine abschwächende Komponente beinhaltet. Die Nachfrage nach Reduktion oder Intensivierung bestehender Aktivierungsgrade ergibt sich aus unterschiedlichen Bedürfnislagen von Angehörigen des Publikums. Aus dieser Sicht wird ganz eindeutig, dass es einen für jedes Individuum oder jede Gesellschaft gültigen Unterhaltungsbegriff nicht gibt. Individuen sind sehr differenzierte, mehrdimensionale, teilweise auch widersprüchliche Wesen mit unterschiedlichen Biographien und Bedürfnisstrukturen. Unterhaltung ist für Individuen nie eine absolute, statische Grösse. Sie ist insofern dynamisch, weil sich bei der Veränderung irgendwelcher persönlicher, sozialer oder situativer Variablen auch die Bedürfnisstruktur ändert. Unterhaltung ist insofern eine relative Grösse, weil sie stets einen Nutzen meint, der im Vergleich zu Alternativen grösser zu sein verspricht. Gesellschaften ihrerseits beeinflussen die Bereitstellung spezifischer Unterhaltungsprodukte und üben ebenfalls Einfluss auf die Herausbildung individueller und kollektiver Muster der Nachfrage nach Unterhaltung aus.

Die älteste, zwar nicht gewichtende oder quantifizierende, aber nach wie vor praktische Kategorisierung der Unterhaltung stammt aus den Ueberlegungen von Thomas von Aquin über das Wesen der Leidenschaften. In Analogie zu seinen Subkategorien kann Unterhaltung verstanden werden als

Delectatio	Vergnügen
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilis</li> <li>• Emotionalis</li> <li>• Cognitionis</li> <li>• Reflexiva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Körpers, der Sinne</li> <li>• der Gefühle</li> <li>• des Intellectes</li> <li>• des Bewusstseins, des des Mit-Seins mit Andern</li> </ul>
Zitiert nach: Hausmanninger 1993: 34	

Mit dieser Kategorisierung wird das hochkomplexe Humansystem in drei Teilsysteme untergliedert, die den Menschen sehen unter den Aspekten des Da-Seins (physisches System: Materialität, Körperlichkeit), des So-Seins (psychisches System: Persönlichkeit, Emotionen, Intellekt) und

