

Gestaltung des Grauens

Entwicklung einer Systematik des Erschreckens



Gestaltung des Grauens:
Entwicklung einer Systematik des Erschreckens
im Studiengang Medien- und Kommunikationsdesign

Überarbeitete Version

Copyright ©2020 Maik Rudolf Zelmer
Alle Rechte vorbehalten

Inhalt

I	Einführung	3
	1.1 Einleitung	4
	1.2 Hypothese	4
	1.3 Begriffsdefinition	4
	1.4 Vorgehensweise	5
2	Das Grauen	6
	2.1 Warum wir uns fürchten	7
	2.2 Warum Horror unterhaltsam ist	7
	2.3 Wie Furcht funktioniert	8
	2.4 Angst als Furcht vor der Zukunft	9
	2.5 Ekel als Wegbereiter der Angst	9
3	Inszenierung des Grauens	10
	3.1 Furchtkonditionierung	11
	3.2 Modelllernen	11
	3.3 Sensitivierung	12
	3.4 Habituation	13
	3.5 Kontrollverlust	14
	3.6 Nichtlineare Musik	15
	3.7 Landschaftsgestaltung	15
	3.8 Monstergestaltung	16
4	Bausteine des Grauens	18
	4.0 Bausteine	19
	4.1 Plötzliche Geräusche und Bewegungen	19
	4.2 Spitze Formen	19
	4.3 Höhen	20
	4.4 Dunkelheit	20
	4.5 Eingesperrtsein	21
	4.6 Tiefes Wasser	21
	4.7 Unreinheit	22
	4.8 Unerkennbare Gesichter	23
	4.9 Trennung von der Gruppe	23
	4.10 Fremde Menschen	24
	4.11 Raubtiere	25
	4.12 Schlangen	25
	4.13 Insekten und Spinnen	26

Inhalt

5	Horrorspiel-Prototyp	27
	5.1 Überblick	28
	5.2.1 Großes Monster	30
	5.2.2 Kleines Monster	33
	5.2.3 Schlangen	34
	5.2.4 Spinnen	35
	5.2.5 Taschenlampe	36
	5.2.6 Blutige Axt	37
	5.2.7 Schrotflinte	38
	5.3.1 Wald	39
	5.3.2 Kanalisation	40
	5.3.3 Schlucht	41
	5.3.4 Ende des Spiels	42
6	Abschluss	43
	6.1 Umfrageergebnisse	44
	6.2 Fazit	46
I	Literaturverzeichnis	50
II	Abbildungsverzeichnis	52

1

Einführung

1.1 Einleitung

Wenn man eine gute Rede schreiben will, gibt es verschiedene rhetorische Stilmittel, auf die man zurückgreifen kann. Will man möglichst gut einen Charakter animieren, dann gibt es die 12 Prinzipien der Animation. Will man eine packende Geschichte schreiben, dann kann man auf die Heldenreise zurückgreifen.

Aber will man ein möglichst erschreckendes Horrorspiel machen oder einen möglichst schrecklichen Horrorfilm drehen, ist man weitgehend auf seine Intuition und mühevoll eigene Recherche angewiesen und muss bei dieser schon beinahe zu einem Psychologen werden. In diesem Punkt fehlt es noch nach einem guten, auch für Anfänger zugänglichen System, das man als Orientierung und Stütze bei der Gestaltung von Horrorerlebnissen benutzen kann.

Ziel dieser Arbeit ist es, ein möglichst unkompliziertes System des Erschreckens zu finden. Dabei sollen die wesentlichen Elemente angsterzeugender Szenen isoliert werden und Bausteine geschaffen werden, aus denen sich dann gruselige Szenen konstruieren lassen. Außerdem soll gefunden werden, wie man erschreckende Erlebnisse inszenieren muss, wenn man möglichst viel Furcht und Angst erzeugen will.

Der Autor geht davon aus, dass Furcht und Angst sehr grundlegende Emotionen sind, und Ängste weitgehend universell und kulturell unabhängig sind. Diese Arbeit behandelt sowohl Horrorfilme als auch -spiele, allerdings liegt der Fokus vor allem auf Videospielen, da sie durch ihre Interaktivität mehr Möglichkeiten bieten und der Autor dieser Arbeit vor allem daran interessiert ist, die in dieser Arbeit gewonnenen Erkenntnisse für eigene Vorhaben im Bereich der Entwicklung von Horrorspielen zu nutzen.

In dieser Arbeit wird durchgehend das generische Maskulinum verwendet. Mit Worten wie Spieler, Zuschauer, Konsument etc. werden sowohl Männer als auch Frauen gemeint.

1.2 Hypothese

Die Hypothese dieser Arbeit ist, dass sich hinter der erschreckenden Wirkung von Horrormedien, vor allem Filmen und Videospielen, isolierbare Elemente finden lassen, die universelle Mechanismen im Menschen ansprechen und das daraus Stilmittel des Horrors entwickelt werden können.

1.3 Begriffsdefinition

Mit dem Begriff Furcht wird in dieser Arbeit die Furcht vor einer direkten, unmittelbaren Bedrohung bezeichnet. Angst wird hier als Begriff für die Furcht vor einer potenziellen zukünftigen Bedrohung verwendet.

Wenn in dieser Arbeit von Horrorfilmen und Horrorspielen gesprochen wird, dann sind solche Werke gemeint, bei denen das Erschrecken des Spielers und das Erzeugen von Emotionen wie Furcht, Angst und Ekel eine wesentliche Intention hinter dem Werk darstellt und das Versprechen, ein solches Erlebnis zu bieten, an der Präsentation und Vermarktung des Werkes erkennbar ist.

Der Begriff Monster bezieht sich in dieser Arbeit auf körperlich oder moralisch furchteinflößende Geschöpfe, so wie sie in Horrorfilmen und -spielen auftreten und dort meistens als Widersacher der Hauptcharaktere dienen. Der Begriff Baustein wird in dieser Arbeit verwendet, um Furcht, Angst oder Ekel erzeugende Wahrnehmungen zu bezeichnen, die sich isolieren lassen, um dann als Bausteine für die Erstellung von gruseligen Situationen zu dienen.

1.4 Vorgehensweise

Zunächst soll das Funktionieren von Horrorfilmen und -spielen ergründet werden durch die Beschäftigung mit Literatur, die sich mit diesen Medien befasst. Dabei will der Autor auch Selbstreflexion zu eigenen Erlebnissen mit solchen Medien betreiben.

Literatur zu Furcht, Angst, Ekel soll als Fundament für die Isolierung einzelner Elemente dienen, sowie der Entschlüsselung ihrer Wirkungsweise. Zuletzt werden dann auch Beispiele für die erfolgreiche Anwendung dieser Elemente gefunden durch eigenes Wissen des Autors basierend auf der direkten Auseinandersetzung mit Horrorfilmen und -spielen in der Vergangenheit.

Prozesse im Gehirn werden nur soweit wie nötig behandelt (vor allem da beim aktuellen Stand der Wissenschaft in diesem Bereich noch vieles unklar ist). Der Fokus dieser Arbeit liegt darauf, festzustellen, welche Wahrnehmungen zu den Emotionen Angst, Furcht und Ekel führen, da das Ziel dieser Arbeit es ist, Wege zu finden, möglichst wirksam erschreckende Erlebnisse zu gestalten und nicht ein besseres Verständnis der Funktion von Gehirn und Bewusstsein zu erringen. Dabei sollen ausschließlich solche Wahrnehmungen als Quelle für Bausteine verwendet werden, bei denen davon auszugehen ist, dass ihre Wirkung kulturell unabhängig ist und dies sich wirkungsvoll für den Einsatz in Horrorfilmen oder -spielen nutzen lassen.

Es soll auch eine Umfrage geben, um ein besseres Bild davon zu bekommen, wie Furcht und Angst auslösende Szenen in Filmen und Videospielen aufgebaut sind. Der grundsätzliche Hintergedanke zur Funktionsweise der Umfrage ist, dass sich erschreckende Erlebnisse besonders stark einprägen (Dozier Jr., 2015, S.43). Dadurch müsste eine Frage nach dem, was dem Teilnehmer zuerst in den Kopf kommt beim Gedanken an erschreckende Erlebnisse, dafür sorgen, dass beim Befragten eine Erinnerung an etwas kommt, dass besonders intensiv negative Gefühle (von Furcht, Schrecken oder Ekel) ausgelöst hat.

Die Umfrage besteht aus 6 Fragen, die aus jeweils 3 Arten von Fragen bestehen, wobei jeder der Fragen jeweils einmal zur Erfahrung mit Horrorfilmen gestellt wird und jeweils einmal zur Erfahrung zu . Dabei sind 4 der Fragen offene Fragen. Dies soll sicherstellen, dass die Antwort nicht beeinflusst wird von der Reihenfolge oder Verfügbarkeit der auswählbaren Antworten und die Teilnehmer möglichst authentisch wiedergeben, welche Arten von Bausteinen die größte Wirkung auf sie ausgeübt haben. Diese Art von Frage wird dazu verwendet, um die Teilnehmer nach der Wirkung von Szenen und Schauplätzen zu befragen. Um ein besseres Bild davon zu bekommen, welche Monster besonders erschreckend sind, wird hingegen eine willkürlich gewählte Liste bekannter Monster zum Einsatz kommen, da die Monster in der Regel ein stark ausgeprägtes individuelles Aussehen haben und davon auszugehen ist, dass hier eine Beeinflussung durch Reihenfolge bzw. Verfügbarkeit weniger wahrscheinlich ist.

Bei der Auswertung sollen dann Konzepte/Begriffe in den offenen Antworten isoliert werden und dann die Anzahl an Teilnehmern gezählt werden, in deren Antworten das Konzept/der Begriff vorkommt. Bei der Frage mit auswählbarer Antwort sollen dann die Eigenschaften der am Häufigsten ausgewählten Monster isoliert werden.

2

Das Grauen

2.1 Warum wir uns fürchten

Beim Versuch zum Thema Furcht zu recherchieren, stieß der Autor auf unzählige Literatur, die die Befreiung von dieser Emotion verspricht. Es scheint unter anderem ein großes Bedürfnis danach zu geben, sich nicht fürchten zu müssen. Warum diese Emotion trotzdem existiert und sogar in großem Maße wichtig ist, lässt sich allerdings relativ schnell erklären, wenn man einen Blick in Richtung Evolutionspsychologie wirft:

„Individuen, die in einer gefährlichen Umwelt furchtsam und ängstlich waren, haben besser überlebt und damit auch Kopien ihrer Gene mit höherer Effizienz in die nächste Generation weitergegeben als Artgenossen, die über diese Emotionen nicht verfügten.“ (Sachser, Bodden & Lesch, 2019, S.130)

Furcht macht es möglich, Gefahren im Voraus zu erkennen und zu vermeiden (Dozier Jr., 2015, S.79). Beim Menschen an sich kommt auch noch hinzu, dass er verglichen mit dem Rest der Tierwelt besonders unspezialisiert und verletzlich ist, wodurch er auch besonders ängstlich sein muss, um sein Überleben sicherzustellen (Dozier Jr., 2015, S.6). Auf eine gefährliche Situation nicht zu reagieren kann zum Tod führen. Eine ungefährliche Situation falsch einzuschätzen und diese als Bedrohung zu interpretieren kostet hingegen meistens nur etwas Zeit und Energie (Orians, 2015, S.58).

2.2 Warum Horror unterhaltsam ist

“Humans have an adaptive disposition to find pleasure in make-believe that allows them to experience negative emotions at high levels of intensity within a safe context. And that is what horror offers.” (Clasen, 2017, S.4)

Eine neuartige Erfahrung von Furcht erzeugt das Gefühl, wirklich das Leben zu leben statt einfach nur zu existieren (Dozier Jr., 2015, S.169). Es kommt zu einer Schärfung der Sinne, die Erinnerungen an das Erlebnis bleiben besser im Gedächtnis (Dozier Jr., 2015, S.169) und das erfolgreiche Überstehen einer furchterregenden Situation führt zu der Freisetzung von opiat-ähnlichen Substanzen im Gehirn (Dozier Jr., 2015, S.159).

2.3 Wie Furcht funktioniert

Das neuronale System, das dafür sorgt, dass wir Angst haben, besteht laut Dozier Jr. aus dem Zusammenspiel von dem primitiven Furchtsystem, dem rationalen Furchtsystem und dem Bewusstsein (Dozier Jr., 2015, S.12). Das primitive Furchtsystem braucht nur eine Zehntelsekunde, um einen Eindruck zu bewerten. Das rationale Furchtsystem hingegen schaltet sich erst dann ein, sobald der Eindruck beim Bewusstsein ankommt (Dozier Jr., 2015, S.11). Dafür kann es aber auch in einer genaueren Weise eine Wahrnehmung bewerten und besser erkennen, ob eine tatsächliche Bedrohung vorliegt (Dozier Jr., 2015, S.106-107).

Das primitive Furchtsystem kann von dem rationalen Furchtsystem nur mit viel Mühe unter Kontrolle gebracht werden (Dozier Jr., 2015, S.11). Es hat sich als eine Alarmanlage entwickelt, die vor allem auf schnelle Reaktionsgeschwindigkeit ausgelegt ist (Dozier Jr., 2015, S.120). Das rationale Furchtsystem hingegen ist dafür zuständig, Pläne für mögliche zukünftige Szenarios zu entwickeln, um unmittelbare und zukünftige Bedrohungen abzuwehren zu können. Die endgültige Entscheidung wird dann vom Bewusstsein getroffen (Dozier Jr., 2015, S.12).

Furcht versucht sich selbst wieder zu deaktivieren, indem sie den Menschen dazu bringt dass er entweder gegen die Bedrohung kämpft oder vor ihr flieht und so die Quelle der Furcht beseitigt wird (Dozier Jr. 2015, S.132). Wenn die Reaktion Kampf sich durchsetzt, verwandelt sich die Furcht in Wut (Dozier Jr., 2015, S.62). Je nach der weiteren Entwicklung der Situation kann es zu wiederholten Wechseln zwischen Furcht und Wut hintereinander kommen (Dozier Jr. 2015, S.63-64).

Einzelne Menschen haben ein unterschiedliches grundlegendes Angstniveau (im Sinne davon, wie groß ihre Schwelle ist für die Empfindung sowohl von Angst als auch Furcht), welches sowohl von den Genen, als auch der Umwelt beeinflusst wird und sich im Verlauf des Lebens verändern kann (Sachser, Bodden & Lesch, 2019, S.130). Menschen, deren Mütter während der Schwangerschaft unter großen Belastungen litten, sowie auch Menschen, die in ihrer Kindheit mangelnder Zuneigung, Isolation oder Missbrauch ausgesetzt waren sind anfälliger gegenüber Furcht und Angst (Sachser, Bodden & Lesch, 2019, S.130-131).

In der Amygdala werden grobe, skizzenhafte Erinnerungen von Wahrnehmungen von Bedrohungen gespeichert, die mit hoher Geschwindigkeit abgerufen werden können (Dozier Jr. 2015, S.132). Außerdem tendiert das primitive Furchtsystem dazu, Zusammenhänge zwischen Dingen die zur selben Zeit geschehen zu erkennen, selbst wenn sie in keinem tatsächlichen Zusammenhang miteinander stehen (Dozier Jr. 2015, S.122). Die grobe Funktionsweise des primitiven Furchtsystems könnte dazu benutzt werden, um den Konsumenten mit einer furchteinflößenden Wahrnehmung zu überwältigen, bevor das rationale Furchtsystem und das Bewusstsein überhaupt zum Einsatz kommen können und die Wahrnehmung evaluieren.

2.4 Angst als Furcht vor der Zukunft

Angst wird von Dozier Jr. Als Furcht vor der Zukunft bezeichnet.

„Anxiety is the fear of the future.“
(Dozier Jr., 2015, S.139)

Angst besteht darin, dass der Mensch nachsinnt über das, was potenziell in der Zukunft fehlschlagen könnte. Alles was der Mensch liebt, oder was einen Wert für ihn hat, gibt ihm auch die Angst, es potenziell verlieren zu können (Dozier Jr., 2015, S.139). Angst kann eine inhibierende, gefährliche Handlungen verhindernde, Wirkung haben, eine kalibrierende, zur Vorsicht zwingende, Wirkung haben, oder auch eine motivierende Wirkung haben - dazu führen dass Anstrengungen erhöht werden, um ein negatives Ergebnis zu vermeiden (Zwanzger, 2019, S.1).

2.5 Ekel als Wegbereiter der Angst

Ekel an sich dient in erster Linie der Abwehr von Krankheiten. Das Gefühl von Ekel soll verhindern, dass man in Berührung kommt mit Substanzen, die von gefährlichen Mikroorganismen kontaminiert sind (Buss, 2019, Positionen 2511-2512). Sowohl von der Anzahl verschiedener Spezies, als auch der Gesamt-Biomasse übertrifft die Menge an Parasiten die der Raubtiere auf dem Planeten (Curtis, 2013, S.19). Diejenigen, die ekelige Substanzen vermieden, waren gesünder und konnten mehr Nachkommen erzeugen (Curtis, 2013, S.5).

Da Ekel prinzipiell immer eine Warnung vor potenziellen unangenehmen Erkrankungen in der Zukunft ist, kann die Sorge um Ansteckung mit einer Krankheit beängstigend sein:

„Die Angst vor dem Verlust der Gesundheit, vor schmerzhaften, langwierigen und häufig letal endenden Leiden oder furchteinflößenden Begleiterscheinungen komplexer Krankheitsbilder (wie beispielsweise im Falle von Anfallsleiden wie Epilepsie oder dergl.) ist eine Grundangst, die der Menschheit seit Urzeiten implizit ist.“

(Grimm-Stadelmann, 2009, S. 12)

In seinem Buch *The Philosophy of Horror* bezeichnet Noel Carroll die ekelerregende Wirkung der Monster als ein wesentliches Thema in Horrorgeschichten (Carroll, 2003, S.19-22).

„the character's affective reaction to the monstrous in horror stories is not merely a matter of fear, i.e., of being frightened by something that threatens danger. Rather threat is compounded with revulsion, nausea, and disgust.“

(Carroll, 2003, S.22)

Viele populäre Typen von Monstern, wie z.B. Zombies, Werwölfe und Vampire sind nicht nur bedrohlich durch ihr Potenzial direkte Gewalt anzuwenden, sondern auch ekelerregend als Träger einer ansteckenden Krankheit. Die Möglichkeit der Ansteckung führt zur Angst des Angestecktwerdens.

3

Instzenierung des Grauens

3.1 Furchtkonditionierung

Zur Schaffung einer wirksamen furchteinflößenden Atmosphäre muss man sich nicht mit bereits vorhandenen Ängsten des Spielers begnügen, sondern kann neue Ängste im Zusammenhang mit dem Spiel schaffen.

„Bei der Furchtkonditionierung wird ein neutraler Reiz, der zusammen mit einer Gefahr auftritt, mit dieser gekoppelt: Er wird also zum Gefahrensignal, das auch in Abwesenheit der eigentlichen Gefahr eine Furchtreaktion auslösen kann.“

(Lüken, 2019, S.143)

Dieses Mittel tritt in Videospielen vor allem auch im Zusammenhang mit besonders gefährlichen und beängstigenden Gegnern auf, die sich in irgendeiner Weise, meistens durch ein bestimmtes Geräusch im Voraus ankündigen.

Lässt man den Kettensägenmann in Resident Evil 4 zu nahe an sich heran, so bekommt man eine Zwischensequenz zu sehen, in der auf besonders grausame Weise dem Helden der Kopf abgesägt wird, was dann auch direkt in dessen Tod resultiert und den Spieler zwingt, den gesamten letzten Abschnitt von vorne zu beginnen. Eine Situation, die man als Spieler möglichst vermeiden will. Gleichzeitig kann man von der Anwesenheit dieses Gegners, bereits lange bevor man ihn zu sehen kriegt, durch das Rattern des Kettensägenmotors erfahren. Damit wird das Kettensäengeräusch zum Gefahrensignal für die Gefahr einer tödlichen Enthauptung durch den Kettensägenmann. Das bloße Hören einer Kettensäge wird dann zu einem Auslöser von Furcht, selbst wenn der Kettensägenmann den Spieler nicht erreichen kann.

3.2 Modelllernen

Der Zuschauer bzw. Spieler muss nicht selber etwas erleben, um emotional darauf zu reagieren. Menschen reagieren auf die Reaktionen anderer Menschen und können diese selber übernehmen. Dabei ist die Wirkung größer, wenn das Modell für den Beobachter besonders wichtig ist, oder ihm besonders ähnlich (Feldker, Diemer, 2019, S.158).

In diesem Punkt kann man versuchen, eine emotionale Bindung zwischen dem Spieler und bestimmten Charakteren zu erzeugen. Reagieren diese dann entsetzt auf eine Situation, kann ihre Furcht auf den Spieler übergreifen. Das primitive Furchtsystem im Menschen ist sehr effektiv darin, Furcht und Panik in anderen Menschen zu bemerken und automatisch diese Reaktion zu kopieren. Dabei kann das Gehirn auch in dem Gefühl der Panik feststecken, sodass eine rationale Bewertung der Situation unmöglich wird (Dozier Jr., 2015, S.56).

Das Modelllernen ist vor allem bei Horrorfilmen bedeutungsvoll, da hier der Zuschauer nicht direkt in die Geschehnisse eingebunden ist. In Videospielen wie Silent Hill hingegen kommt es laut Bernard Perron dazu, dass der Spieler dadurch, dass seine Aktionsmöglichkeiten denen des Spielercharakters entsprechen und sein Hauptziel es ist, den Charakter am Leben zu erhalten, sich unmittelbar davor fürchtet, dass er vom Monster erwischt wird (Perron, 2012, S.109). Die Gesichter der Spielercharaktere in Silent Hill bleiben emotionslos und der Spieler erlebt ihren Schmerz über die Vibration des Controllers (Perron, 2012, S.109). Dem ist hinzuzufügen, dass in Silent Hill: Downpour im Gegensatz zu den früheren Teilen der Serie der Spielercharakter in bestimmten Situationen schreit und Gefühle von Furcht zeigt (am deutlichsten wenn er von „the Void“ verfolgt wird).

3.3 Sensitivierung

Wenn ein Mensch immer wieder mit Warnungen konfrontiert wird, die eine potenzielle Gefahr signalisieren, wird er zunehmend anfälliger dazu, Furcht zu empfinden (Dozier Jr., 2015, S. 22). „You become jumpy, intensely alert to the danger, and vividly aware of your surroundings. Your reactions are on a hair trigger. Muscles tense, heart rate and blood pressure go up. Your rational fear system operates in high gear, analyzing the danger and suggesting courses of action. When you're sensitized you are easily frightened, even panicked.“ (Dozier Jr., 2015, S. 22). Indem ständig die Erwartung einer Bedrohung genährt wird, ohne aber dass es zum Erscheinen einer Bedrohung kommt, lässt sich ein Gefühl von Angst erzeugen und zunehmend verstärken. Sobald dann eine Bedrohung tatsächlich erscheint, kann ein deutlich stärkeres Gefühl von Furcht erzeugt werden.

In der Videospielserie *Silent Hill* wird der Spieler unter anderem dadurch sensitiviert, dass er ein Radio hat, welches in eingeschaltetem Zustand bei der Anwesenheit von Monstern Statik ertönen lässt. Bernard Perron schreibt zu dieser Mechanik, dass sie die Angst dadurch erhöht, dass der Spieler beim Hören der Statik weiß, dass ein Kampf auf ihn zukommt (Perron, 2012, S.117). Dies wird dadurch verstärkt, dass das Radio nicht verrät, welche Art von Bedrohung zu erwarten ist, sodass eine beängstigende Unsicherheit zum Ausgang des Kampfes entsteht (Perron, 2012, S.117-118).

Die Videospielserie *Higurashi: When They Cry* setzt fast ausschließlich auf Sensitivierung, um Angst zu erzeugen. Die Präsentation ist minimal, es gibt kein Gameplay und der Spieler hat auch keine Möglichkeit, den Lauf der Handlung zu beeinflussen. Im ersten Teil der Serie zieht die Familie des Protagonisten in ein Dorf, in welchem zunächst alles normal zu sein scheint. Stück für Stück werden dem Spieler zunächst kleine und dann zunehmend große Hinweise gegeben, dass sich in dem Dorf eine böartige Macht befindet. Immer wieder bekommt der Spieler Gründe, daran zu zweifeln, dass etwas nicht stimmt, der Protagonist wird stellenweise als paranoid gezeigt. Erst gegen das Ende des Spiels zeigt sich, dass seine Befürchtungen voll und ganz begründet waren und die Ereignisse beginnen sich zu überschlagen. Selbst an diesem Punkt zeigt das Spiel verglichen mit konventionellen Horrorspielen nur wenig Gewalt. Aber dadurch, dass über einen langen Zeitraum ein Gefühl des Unbehagens aufgebaut und zunehmend Nahrung für Ängste geliefert wurde, reicht die Kombination aus Text und minimalen Bildern und Geräuschen aus, um viel Angst und Furcht zu erzeugen.

Auch *Resident Evil 7* nimmt sich Zeit damit, den Spieler in das Geschehen zu bringen. Zu Beginn des Spiels bekommt der Spieler eine Nachricht von seiner verschwundenen Partnerin, Mia Winters. Diese Nachricht lässt den Spieler zwar erahnen, dass etwas Schlimmes zu erwarten ist, aber die Natur der Bedrohung ist noch unklar. Sobald der Protagonist mit dem Auto bei dem Anwesen der Baker-Familie ankommt, gibt es noch keine Monster, die ihn erwarten. Das Tor zum Haupthaus ist verschlossen, sodass er sich über einen durch die Vegetation gehenden Pfad zu einem Gästehaus begeben muss. Dabei trifft er immer wieder auf Hinweise, dass ihn eine Gefahr erwartet. Auch im Gästehaus erwarten ihn keine Monster. Stattdessen stößt hier der Spieler auf weitere unangenehme Objekte wie verrottendes Essen und eine Videoaufnahme, in der der Spieler dann selber ein Mitglied einer Gruppe von Reportern steuert, bis er in den Keller herabsteigt und niedergeschlagen wird. Danach steigt der Spieler in den Keller herab und findet dort statt irgendwelchen Monstern zunächst Mia Winters in einer Gefängniszelle. Sie zeigt zunächst verstört, aber weitgehend normal. Bei der Flucht stoßen diese auf einen Tisch voller chirurgischer Instrumente, Mia Winters spricht von unheimlichen Dingen, aber weiterhin ohne dass es zu irgendwelchen Kämpfen kommt. Dann werden sie getrennt und der Protagonist verlässt den Keller alleine. Irgendwas klopft an die Kellertür. Sobald der Protagonist die Tür öffnet, gibt es nur die Treppe in der Dunkelheit zu sehen und ein seltsames keuchen ist hörbar. Sobald er dann herabsteigt, kommt irgendwann plötzlich Mia Winters auf allen Vieren die Treppe hochgekrabbelt, bevor sie dann direkt vor dem Bildschirm erscheint und den Protagonisten mit unerwarteter Kraft die Treppe heraufwirft. Erst jetzt kommt es zum ersten Kampf. Auch im weiteren Verlauf wechseln sich immer wieder Kämpfe mit Situationen ab, in denen es keine Monster gibt.

3.4 Habituation

Die ständige Konfrontation mit einem bestimmten Reiz, egal wie schreckenserregend dieser ist, führt zur Gewöhnung (Dozier Jr., 2015, S.24). Wenn man dem Spieler Angst einjagen will, ist das Letzte, was man machen will, dafür zu sorgen, dass er sich an die Situation gewöhnt. Dies sorgt dafür, dass die Gestaltung eines gruseligen Erlebnisses auch eine gewisse Zurückhaltung bei dem Einsatz erschreckender Erlebnisse erfordert und es eine Abwechslung unterschiedlicher angsteinflößender Situationen geben muss. Wenn nur noch überall Blut spritzt und ständig Körperteile durch die Luft fliegen, kann aus einem Horrorfilm eine Komödie werden. Die Vermeidung von Habituation ist dementsprechend von großer Bedeutung.

Ein wichtiges persönliches Beispiel von mir als Autor dieser Arbeit ist eine Erfahrung, die ich beim Spielen des Videospiels *Dead Space* gemacht hatte. Der gruseligste Teil des Spiels war für mich der Anfang - als ich zum ersten mal gegen die Nekromorphs (von einer außerirdischen Lebensform wieder zum Leben erweckte Leichen) kämpfen musste, welche jederzeit plötzlich aus Lüftungsschächten springen konnten und sich erst aufhalten ließen, nachdem ein Körperteil nach dem anderen mit Waffengewalt abgetrennt wurde. Damit, dass sich dies in gleicher Weise durch das ganze Spiel ständig wiederholte, und sich lediglich die Anzahl und Stärke der Gegner zunehmend erhöhte, hatte ich mich daran gewöhnt und bin bei dem Anblick eines Lüftungsschachts mit der Erwartung herangegangen, dass dort mit großer Wahrscheinlichkeit etwas herauskommen wird. Das Zerstückeln der Gegner wurde irgendwann zur Routine. Im weiteren Verlauf empfand ich nur noch die Stellen als gruselig, an denen das Spiel mit dieser Formel brach, indem z.B. an einer Stelle ein Gegner auftauchte, der durch Waffeneinsatz nicht getötet werden konnte und sich erst dadurch besiegen ließ, dass man ihn vor das Triebwerk eines Raumschiffes lockte und dieses dann zündete. Auch empfand ich einige Stellen gruselig, in welchen ein neuer Gegner zum Einsatz kam, aber das auch nur, bis sich die Kämpfe gegen diese neue Art von Gegner auch anfangen, immer wieder zu wiederholen.

Bei Horrorspielen, die extreme Situationen und plötzlich auftauchende Gefahren sparsam einsetzen, kann hingegen Habituation vermieden werden. In der *Silent Hill*-Serie gibt es immer wieder an bestimmten Punkten einen Wechsel zwischen der normalen im Nebel versunkenen Version der namensgebenden Stadt und der deutlich düsteren und gefährlicheren "anderen Welt". Es ist häufig möglich, an normalen Monstern vorbeizurennen, oder mit ausgeschalteter Taschenlampe in der Dunkelheit vorbeizuschleichen. Vor allem im ersten *Silent Hill* gibt es auch oft Räume, die einfach nur leer sind. Plötzlich auftauchende Gegner kommen nur selten vor, sind dafür aber umso überraschender.

Resident Evil 7 wechselt ständig die Situation und die Art der Bedrohung. Jedes Mitglied der Baker-Familie ist auf eine andere Art und Weise bedrohlich. Jack Baker verfügt über große rohe Kraft und taucht immer wieder auf, nachdem es so aussieht, dass er besiegt wurde. Marguerite Baker kann Insekten kontrollieren und verwandelt sich selber zunehmend in eine insektenartige Form. Lucas Baker hingegen vermeidet die direkte Konfrontation und stellt stattdessen Fallen. Bedrohlich wirkt er dabei vor allem durch seine sadistischen Persönlichkeit. Außerdem kommt es an einem Punkt des Spiel zu einem plötzlichen Wechsel des vom Spieler gesteuerten Charakters und dieser muss dann mit leerem Inventar von Neuem in einer neuen Umgebung nach Waffen und sonstiger Ausrüstung suchen.

3.5 Kontrollverlust

Prinzipiell ist es für Menschen bei ihrer Wahrnehmung von der Gefährlichkeit einer Situation von großer Bedeutung, ob sie die Situation kontrollieren und den Ausgang der Situation durch eigenes Handeln beeinflussen können oder ohne die Möglichkeit den Kurs der Situation ändern zu können hilflos ihr ausgeliefert sind. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Situation in der man die Kontrolle hätte viel schlimmer wäre, als die, in der man nichts tun kann (Dozier Jr., 2015, S. 20). Das ist auch einer der Gründe, warum viele Menschen das Fliegen mit dem Flugzeug beängstigender finden, als mit dem Auto zu fahren. Wenn es zu einem Unfall kommt, dann kann nur der Pilot das Schicksal des Flugzeugs bestimmen, während man als Passagier nur hilflos zusehen kann (Dozier Jr., 2015, S. 18).

In Videospielen bietet sich die Möglichkeit, dem Spieler die Kontrolle, die er üblicherweise über das Geschehen hat, teilweise oder völlig wegzunehmen. Laut Evan Kirkland besteht ein wesentliches Element von Überlebenshorrorspielen darin, dass der Spieler es nie richtig schaffen kann, ein Gefühl der Kontrolle über das Geschehen zu bekommen (Kirkland, 2009, Positionen 1145-1146). Der Spieler wird in eine reaktive Haltung gezwängt und hat nicht die Möglichkeit in die Offensive zu gehen (Niedenthal, 2009, Positionen 2529-2530). Wichtige Gegenstände können plötzliche Ausfälle haben. Der Spieler könnte einen Raum betreten und in diesem dann ohne erkennbaren Ausweg eingesperrt werden. Ganze Spielmechaniken können zeitweise eingeschränkt werden.

Der Kontrollverlust kann auch darin bestehen, dass es zu einer Konfrontation mit einem Monster kommt, welches (zunächst) unverständlich oder unbesiegbar ist oder sowohl unverständlich als auch unbesiegbar ist. Monster werden laut Noel Carroll oft als unklassifizierbar, unbeschreibbar oder unvorstellbar dargestellt, was sich auch in Bezeichnungen der Monster als "Es" oder "Sie" äußert (2003, S.32-33). Godzilla wird in dem Film Shin Godzilla bis kurz vor Ende des Films als sowohl unverständlich als auch unbesiegbar dargestellt. Durch den ganzen Film hindurch rätseln verschiedene Charaktere darüber, was Godzilla ist und zahlreiche Versuche es mit roher Waffengewalt aufzuhalten werden von dem Monster abgewehrt.

Ebenfalls kann der Kontrollverlust durch schlechte Sichtverhältnisse erfolgen. In Videospielen wird durch mangelnde Sicht die Dauer der Beurteilung der Situation verlängert und der Spieler in einem Zustand der Ungewissheit eingefroren (Niedenthal, 2009, Positionen 2579-2580). In der Silent Hill-Serie wird die Sicht des Spielers nahezu durchgehend entweder durch Nebel oder Dunkelheit stark eingeschränkt. In Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth verschwimmt das Bild, wenn der Protagonist gestresst ist bzw. seinen Verstand verliert.

3.6 Nichtlineare Musik

Das Hören von sog. nichtlinearer Musik, d.h. Musik, die "eine im Vergleich zu gesprochenen Sequenzen große Lautstärke, abrupte Amplituden- und Frequenzwechsel sowie dominierende Disharmonien" (Schmidt, Fernholz, Mumm, Ströhle & Plag, 2009, S. 33) besitzt, führt „zu einer stärkeren Vernetzung von angstassoziierten Arealen (insbesondere der Amygdala als „Angstzentrum“) mit anderen Regionen [...], die insbesondere für die visuelle Wahrnehmung und für eine schnelle Aufmerksamkeitsausrichtung zuständig sind.“ (Schmidt et al., 2009, S. 33). Dieser Effekt wird dadurch erklärt, dass die Eigenschaften dieser Musik denen von Schreien von Säugetieren unter Stress in Gefahrensituationen entsprechen (Schmidt et al., 2009, S. 33).

Der Einsatz einer solchen nichtlinearen Musik bietet sich dazu an, gruseligen Situationen eine zusätzliche beängstigende Wirkung zu verleihen. Da diese Musik von sich aus eine ängstigende Wirkung hat, kann sie auch problemlos in solchen Situationen verwendet werden, in denen es nichts Beängstigendes gibt, um beim Spieler für ein auf den ersten Blick nicht erklärbares Unbehagen zu sorgen.

3.7 Landschaftsgestaltung

Wenn ein Mensch eine neue Landschaft betritt, bewertet er sie unterbewusst danach, ob sie sich gut als Lebensraum für ihn eignen würde (Orians, 2015, S.37). Nach einer Theorie von Jay Appleton bewerten Menschen eine neue Umgebung vor allem danach, wie gut die Sicht ist, wie viele gute Zufluchtsorte es gibt und wie viele Gefahren zu erwarten sind (Orians, 2015, S.38). Zusätzlich zu diesen drei Dingen erwähnt Gordon H. Orians auch noch die Verfügbarkeit von Wasser und Nahrung (2015, S.39). Wenn Menschen auf einem Foto eine unbekannte Landschaft erblicken, machen sie zunächst unbewusste Schlussfolgerungen und danach komplexere, bewusste Schlussfolgerungen, während sie die Landschaft untersuchen (Orians, 2015, S.40).

Wenn man nun versuchen will, Unbehagen zu erzeugen, ist es wichtig, die Landschaft als einen möglichst unangenehmen Ort erscheinen zu lassen. Es sollte daher möglichst schlechte Sicht geben, einen Mangel an sicheren Zufluchtsorten, einen Mangel an gesunder (potenziell essbarer) Tier- und Pflanzenwelt, Wasser, das entweder nicht trinkbar aussieht, oder zu gefährlich, als das man sich dem annähern kann und möglichst viele Gefahren. Im Idealfall sollte dem Spieler beim ersten Blick unwohl werden und beim genaueren Betrachten noch unwohler. Für das letztere würde die Möglichkeit bestehen, Hinweise dazu einzustreuen, das alles noch Schlimmer ist, als es auf den ersten Blick wirkt.

Abseits davon hat auch das Aussehen von Bauwerken eine Auswirkung auf die Emotionen des Betrachters. Gebäude mit runden Formen aktivieren Bereiche im Gehirn, die für Belohnung und Freude zuständig sind, während gezackte Formen die Amygdala aktivieren - das Angstzentrum (Ellard, 2015, S.134).

Die Stadt Silent Hill aus der gleichnamigen Horrorspielserie stellt ein ziemlich gutes Beispiel dafür da, wie sich das umsetzen lässt. Die Sicht ist stark eingeschränkt, da die Stadt ständig in einen dichten Nebel gehüllt ist. Als einzige Zufluchtsorte gibt es sporadisch Räume mit Speicherpunkten, welche - abseits von der Abwesenheit von Monstern - genauso verfallen und ungemütlich aussehen wie der Rest der Umgebung. Gefahren sind allgegenwärtig: An zahlreichen Stellen klaffen tiefe Abgründe, weil die Straßen eingebrochen sind und überall lauern Monster. Als ob das noch nicht reichen würde, verwandelt sich die Stadt an bestimmten Punkten (im ersten Teil angekündigt durch eine Alarmsirene) - sie wird in Dunkelheit gehüllt, sodass die Sicht noch schlechter wird und die Landschaft verformt sich zu einem Labyrinth seltsamer Konstrukte aus blutbeflecktem, verrosteten Metall, oder zu einer anderen Form von alptraumhafter, surrealer Höllenlandschaft.

3.8 Monstergestaltung

Wesentlicher Kern eines Monsters in einem Horrorroman, -film, oder -spiel ist, dass es bedrohlich ist (Carroll, 2003, S.43). Im Kontext davon, dass Furcht, Angst und Ekel Emotionen sind, die in erster Linie der Gefahrenabwehr dienen, ist die Notwendigkeit dieser Eigenschaft offensichtlich. Carroll betrachtet dabei die Tödlichkeit des Monsters - seine Fähigkeit physisch bedrohlich zu sein - als ausreichende Eigenschaft und auch als Grundeigenschaft, um bedrohlich zu sein. Zusätzlich kann es auch eine psychologische, moralische oder soziale Bedrohung darstellen, wobei diese weiteren Eigenschaften manchmal auch die Gefahr der physischen Bedrohung ersetzen können (Carroll, 2003, S.43).

Die Wahrnehmung von Schönheit und Hässlichkeit wird bestimmt von der Nützlichkeit oder Bedrohung durch etwas. Wenn etwas als hässlich wahrgenommen wird, bedeutet das, dass es in irgendeiner Weise sich schädlich ausgewirkt hat (Orians, 2015, S.13). Dadurch ist es prinzipiell möglich Monster zu gestalten, die unabhängig von dem kulturellen Hintergrund des Konsumenten als hässlich wahrgenommen werden, so lange sie eindeutig erkennbar Eigenschaften besitzen, die in Verbindung stehen mit wesentlichen Bedrohungen, die den Menschen durch den Großteil seiner Entwicklung betroffen hatten und sich so vorprogrammierte Reaktionen auf diese Bedrohungen durch natürliche Selektion durchgesetzt haben.

Eine relativ einfache Form der Schaffung von Monstern besteht darin, real existierende unangenehme Lebewesen stark zu vergrößern (Carroll, 2003, S.49). Eine größere physische Größe suggeriert auch mehr physische Kraft und damit auch, dass von dem Lebewesen eine größere physische Bedrohung ausgeht. Eine andere Möglichkeit ist, die Anzahl stark zu erhöhen, sodass es einen riesigen Schwarm gibt (Carroll, 2003, S.50), was im Endeffekt auch auf eine Erhöhung der physischen Bedrohung hinausläuft.

Eine weitere Möglichkeit zur Schaffung von Monstern ist die Hybridisierung. Durch die Kombination von zusammenhanglosen oder gegensätzlichen Eigenschaften in einem einzelnen Individuum entsteht ein Monster, das kategorische Unterschiede überschreitet (Carroll, 2003, S.43). „On the simplest physical level, this often entails the construction of creatures that transgress categorical distinctions such as inside/outside, living/dead, insect/ human, flesh/machine, and so on.“(Carroll, 2003, S.43). Dabei ist es sowohl möglich, dass diese Kombination kontinuierlich in einer einzelnen Form bestehen bleibt, oder dass die verschiedenen Eigenschaften zu unterschiedlichen Identitäten gehören, die zu unterschiedlichen Zeitpunkten den Körper dominieren. Als beispielhaften Vertreter der zweiten Variante nennt Carroll den Werwolf (Carroll, 2003, S.45-46).

In der Resident Evil-Reihe kommt es immer wieder zu Situationen, in denen menschliche Charaktere sich zunehmend in unförmige Monster verwandeln oder man mit Monster konfrontiert wird, die anfangs humanoid aussehen und nach jedem Kampf den man gegen sie führt immer unförmiger werden. Auch abseits davon stellen die meisten Gegner, seien es Zombies oder sogenannte bio-organische Waffen, nahezu immer zumindest gleichzeitig lebende und tote Wesen dar und beinhalten oft auch zusätzliche Formen von Hybridisierung.

Es gibt Fälle, in denen auf diese Weise der Held selbst zum Monster wird. In Die Fliege verwandelt sich ein Wissenschaftler nach einem missglückten Experiment mit Teleportern zunehmend in eine riesige Fliege, während Teile seines menschlichen Körpers absterben. Im Film Tetsuo: The Iron Man wachsen immer mehr Metallteile aus dem Körper eines typischen japanischen Geschäftsmannes, bis er schließlich mehr Maschine als Mensch wird und dabei immer mehr die Kontrolle über sich selbst verliert.

Wenn das Monster selbst nicht besonders hässlich oder gefährlich aussehen soll (z.B. weil es wie ein normaler Mensch ist oder zumindest zunächst wie ein normaler Mensch aussehen soll), kann die Umgebung des Monsters dazu benutzt werden, um diesem durch Assoziation Bedrohlichkeit zu verleihen.

Dabei wird das Monster umgeben von Gegenständen, die darauf hinweisen, dass es gefährlicher ist, als das Aussehen verrät (Carroll, 2003, S.51). So könnte ein attraktiv aussehender Serienkiller als Monster inszeniert werden, indem gezeigt wird, dass dieser blutige Mordinstrumente und Leichen in seiner Wohnung herumliegen hat.

In Resident Evil 7 wird die Baker-Familie zunächst vom Aussehen her als normale Menschen gezeigt, aber absolut alles an dem Haus in welchem sie leben weist darauf hin, dass etwas mit ihnen nicht stimmt. Das Spiel verbringt dabei viel Zeit damit, den Spieler auf diese Weise zu sensibilisieren, bevor dieser die ersten monströsen Kreaturen zu sehen bekommt und die Mitglieder der Baker-Familie anfangen sich körperlich zu verwandeln.

4

Bausteine des Grauens

4.0 Bausteine

Der Mensch ist von Grund auf sowohl mit Ängsten ausgestattet, die er von Geburt an besitzt, als auch mit sogenannten vorbereiteten Ängsten, die zwar nicht von Geburt an aktiv sind, aber besonders schnell erlernt werden können (Dozier Jr., 2015 S.82-83). Dadurch ergibt sich eine Reihe von Bausteinen, die sich dazu verwenden lassen, um erschreckende Szenarien daraus zu konstruieren. Diese Bausteine lassen sich auf evolutionär entstandene Anpassungen des Menschen zurückführen und ihre Anwendung lässt sich in vielen Horrorfilmen und -spielen finden.

Dabei muss ein Baustein nicht zwingend direkt verwendet werden. Angeborene Formen von Furcht - auch solche die lediglich vorbereitete Fürchte sind und noch durch ein Erlebnis aktiviert werden müssen - sind evolutionsbedingte psychologische Mechanismen, die als solche basierend auf einer kleinen Menge von groben Informationen Bedrohungen identifizieren (Buss, 2019, Position 1792). So lange es zu der Wahrnehmung von etwas kommt, das grob der vorprogrammierten Furcht entspricht, kann der Effekt erzielt werden, was vor allem für die Konstruktion von Hybriden als Monstern benutzt werden kann.

4.1 Plötzliche Geräusche und Bewegungen

Plötzliche laute Geräusche und das plötzliche Eindringen von einem Objekt in das eigene Sichtfeld erzeugen bei allen Menschen eine automatische Furchtreaktion (Dozier Jr., 2015, S.81). Außerdem werden sich annähernde Geräusche vom Menschen deutlich stärker wahrgenommen als sich entfernende Geräusche (Buss, 2019, Positionen 3047-3050). Ein exzessiver Einsatz davon wird in der Regel als negativ empfunden (Clasen, 2017, S.37). Nichtsdestotrotz liegt hier ein potentes Mittel des Erschreckens vor, bei dem man sicher sein kann, dass es einen Effekt erzielt. Die große Kunst ist hier das geschickte Einsetzen dieses Mittels, vor allem in Kontexten in denen es prinzipiell auch Sinn ergibt und am besten kombiniert mit anderen Bausteinen.

In dem Film Alien kommt es an einem Punkt dazu, dass es einem der Charaktere während des Essens nicht gut geht, worauf dann die anderen Charaktere versuchen, diesen auf dem Tisch festzuhalten. Dann spritzt plötzlich Blut aus seiner Brust und schließend kommt eine Alienlarve heraus. Eine der bekanntesten Szenen in Resident Evil 2 besteht darin, dass im Vernehmungsraum in der Polizeistation von Raccoon City plötzlich ein Licker (einer der gefährlicheren Gegner im Spiel) durch das Glas des Einwegspiegels springt.

4.2 Spitze Formen

In der afrikanischen Savanne gibt es viele Pflanzen mit spitzen Dornen, die Verletzungen verursachen können. Gefährliche Raubtiere haben lange spitze Zähne. Auch diverse Pflanzenfresser haben große spitze Hörner und Geweihe, die sie im Kampf gegen menschliche Jäger verwenden können (Oriens, 2015, S.49). Andererseits wurden auch schon seit langer Zeit vom Menschen spitze Formen aus Steinen hergestellt, die Als Waffen und Werkzeuge verwendet werden konnten. Bedingt dadurch werden spitze Formen gleichzeitig als gefährlich und als wertvoll wahrgenommen (Oriens, 2015, S.50). Spitze Formen können dabei sowohl als Bestandteil von Monstern als auch Teil der Landschaft sein. Thomas M. Sipos beschreibt in seinem Buch Horror Film Aesthetics: Creating the Visual Language of Fear scharfe Utensilien und Elektrowerkzeuge als Filmrequisiten, die von Grund auf nervenaufreibend sind (Sipos, 2010, Positionen 1053-1054).

In Halloween benutzt Michael Myers ein großes, spitzes Küchenmesser als sein primäres Mordwerkzeug.

4.3 Höhen

Alle Menschen haben von Geburt an eine Furcht vor dem Herunterfallen (Dozier Jr., 2015, S.81). Außerdem werden Höhen von Menschen als größer empfunden, wenn sie nach unten blicken, als wenn sie nach oben blicken, was zu einer größeren Vorsicht in der Nähe von Abgründen führt (Buss, 2019, Positionen 3086-3089). Selbst ein Sturz von einer geringen Höhe kann schwerwiegende Verletzungen verursachen, während gleichzeitig das Risiko zu stürzen für die frühen Menschen bei der Jagd oder Flucht sehr groß war und auch nicht-tödliche Verletzungen die Überlebensfähigkeit des Betroffenen fatal einschränken konnten (Orians, 2015, S.53)

In der Silent Hill-Serie kommen Abgründe in Form von eingestürzten Straßen häufig vor und in der "anderen Welt" gibt es oftmals mehr Abgrund als Boden.

In Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth kommt es häufig zu Stellen, an denen sich der Spieler in großer Höhe über enge Holzplanken und Ähnliches bewegen muss und ein Verschwimm-Effekt die Höhenangst des Protagonisten simuliert.

4.4 Dunkelheit

Menschliche Augen können nur schlecht in der Dunkelheit sehen, während gleichzeitig viele für den Menschen gefährliche Tiere nachtaktiv sind, was die Nacht für die frühen Menschen zu einer äußerst gefährlichen Zeit gemacht hatte (Orians, 2015, S.55). Die Angst vor der Dunkelheit kommt vor allem in solchen Situationen hervor, in denen man sich alleine und verwundbar fühlt (Dozier Jr., 2015, S.102). Dunkelheit kommt sowohl bei Horrorfilmen als auch -spielen mit großer Regelmäßigkeit vor.

Im Film Die Nacht der lebenden Toten (1968) ist das Wort Nacht bereits Teil des Titels. In The Blair Witch Project geschehen die meisten furchteinflößenden Ereignisse, einschließlich des Finales, bei Nacht in tiefster Dunkelheit. Eine charakteristische Eigenschaft der "anderen Welt" in der Silent Hill-Serie ist, dass sie in tiefschwarze Finsternis gehüllt ist und die Taschenlampe des Protagonisten in der Regel die einzige Lichtquelle darstellt. Auch in der Resident Evil-Serie findet meist der Großteil des Spiels bei Nacht statt, auch wenn hier Dunkelheit an sich erst in den neueren Teilen (Resident Evil 7 und das Remake von Resident Evil 2) zu einem wesentlichen Bestandteil der visuellen Ästhetik und eingeschränkte Sicht zu einem richtigen Teil des Gameplays geworden ist (in den frühen Teilen war die Umgebung trotz meist sichtbar nächtlicher Urzeit durch künstliche Lichtquellen ausgeleuchtet, was erst teilweise anfang sich mit Resident Evil 4 begrenzt zu ändern, wobei in diesem Spiel Stellen mit stark eingeschränkter Sicht noch sparsam verwendet wurden).

4.5 Eingesperrtsein

Klaustrophobie ist eine extrem häufige Angststörung. Sie besteht aus der Angst, in einem geschlossenen Raum eingesperrt zu sein. Auch für Menschen, die nicht an Klaustrophobie leiden, bietet das Eingesperrtsein in einem engen Raum eine Situation, in der keine Flucht möglich ist, falls eine Gefahr auftauchen sollte (Dozier Jr., 2015, S. 103). In diesem Punkt lässt sich wohl die Wirkung eines engen Raumes verstärken, indem dort auch eine Bedrohung platziert wird oder zumindest angedeutet wird, dass dort etwas Gefährliches wartet.

In Resident Evil 4 kommt es mehrmals während dem Spiel zu Situationen, in denen man in einem Raum landet, in welchem sich die Decke langsam nach unten bewegt, während man auf mehrere Schalter an der Decke schießen muss, um sie zum Stehen zu bringen, bevor der Held zerquetscht wird. In Silent Hill 2 kommt es mehrfach zu Situationen, in denen man einen Raum betritt, und beim Versuch ihn wieder zu verlassen feststellen muss, dass sich die Tür zunächst nicht öffnen lässt.

4.6 Tiefes Wasser

Wasser kann sehr wechselhaft sein. Wasserfälle, reißende Ströme, Wellen, Überflutungen, und Tsunamis können zu einem plötzlichen Tod führen (Orians, 2015, S.54). Zudem sind die Vorfahren unserer Spezies, Affen und sonstige Primaten, schlechte Schwimmer, was eine genetische Tendenz zur Vermeidung von tiefem Wasser vorteilhaft macht (Dozier Jr., 2015, S.102).

In dem japanischen Horrorfilm Film Dark Water spielt Wasser eine zentrale Rolle. Der Geist eines Mädchens, das in dem Wasserspeicher eines Wohnhauses ertrunken ist, erzeugt immer wieder Wasserschäden im Gebäude, um auf sich aufmerksam zu machen. Anfangs kommt Wasser in kleineren Mengen vor, z.B. in dem es durch die Decke tropft, während dann gegen Ende in zunehmend intensiven Formen teile des Gebäudes von großen Mengen an Wasser überflutet werden.

In dem Videospiel Resident Evil: Revelations findet der Großteil der Handlung auf einem Schiff statt. Zuerst kommt es zu einigen Stellen, bei denen der Spieler überflutete Teile des Schiffes durchqueren muss. Der Spielercharakter ist im Wasser deutlich hilfloser als im Trockenen. Zudem verstecken sich auch Monster im Wasser, die plötzlich herausspringen und angreifen können. Später fängt dann das gesamte Schiff an zu versinken. Zum Schluss muss der Spieler in das versunkene Wrack eines anderen Schiffes tauchen, das am Meeresgrund liegt und von Monstern bewohnt wird.

4.7 Unreinheit

„Within the context of the horror narrative, the monsters are identified as impure and unclean. They are putrid or moldering things, or they hail from oozing places, or they are made of dead or rotting flesh, or chemical waste, or are associated with vermin, disease, or crawling things. They are not only quite dangerous but they also make one's skin creep.“

(Carroll, 2003, S.23)

Unabhängig vom kulturellen Hintergrund werden im Großteil der Welt überwiegend die gleichen Dinge als ekelerregend empfunden (Curtis, 2013, S.VIII). Ekelerregende Stimuli lassen sich in 6 Kategorien einteilen: Untypisches Aussehen (in Form von abnormalen Körperformen, sowie auch sichtbarer Krankheit und Krankheitsverhalten), Verletzungen (Wunden, Wundschorf, Geschwüre, Eiter), mangelnde Hygiene, riskante Formen von Geschlechtsverkehr, potenziell infizierte Nahrung und schließlich Gegenstände, die mit Infektionserregern in Kontakt gekommen sind (Curtis, 2013, S.7-8). Auch wirkt der unmittelbare Anblick von parasitären Lebewesen Ekel erregend (Curtis, 2013, S.9). Deformationen im Gesicht werden von den meisten Menschen emotional so empfunden, als wären sie ansteckende Krankheiten. (Buss, 2019, Positionen 2540-2541). Wenn ein Monster hässlich und deformiert ist, erzeugt es ein Gefühl von Ekel, welches zu der Angst führt, in irgendeiner Form von dem Monster kontaminiert werden zu können, als wäre es Träger einer ansteckenden Krankheit.

Der T-Virus und diverse andere fiktive Formen von Krankheitserregern sind ein zentrales Thema der Resident Evil-Serie. Die Monster im Spiel sind in der unmittelbarsten Weise unrein: Sie tragen einen Virus in sich und können durch Ansteckung normaler Menschen diese ebenfalls in Monster verwandeln. Abseits davon sind die gefährlicheren Monster meistens stark deformiert und es geschieht auch oft, dass solche Monster dann mit jeder Begegnung stärker deformiert aussehen und so immer unreiner werden. In der Silent Hill-Serie tragen die Monster zwar keine Krankheiten in sich, sehen aber alle in irgendeiner Form krank oder deformiert aus. Auch die Landschaft selbst in der "andere Welt" an sich sieht in großem Maße unrein aus: Häufig finden sich überall Blutflecken, alles wirkt dreckig und verwahrlost und Teile der Landschaft sehen aus wie organisches Material.

Auch der Anblick von moralisch verwerflichen Handlungen kann ein Gefühl von Ekel erzeugen. Laut Val Curtis hat sich aus dem Ekel vor potenziell krankheitserregenden Dingen beim Menschen auch ein Ekel vor unmoralischem Verhalten entwickelt (Curtis, 2013, S.74). Dieser moralische Ekel erzeugt den Willen, sich der Gruppe auch auf eigene Kosten nützlich zu machen und führt zu einem Verlangen nach der Bestrafung derjenigen, die es nicht tun (Curtis, 2013, S.71). Moralischer Ekel hat sich durchgesetzt, weil kooperativere Gruppen erfolgreicher im Überleben sind als unkooperative Gruppen und durch bessere Organisation und Produktivität auch besser dazu fähig sind, die Territorien und Ressourcen der unkooperativen Gruppen sich mit Gewalt anzueignen (Curtis, 2013, S.71). Unfaire Situationen können den gleichen Gesichtsausdruck auslösen wie ekelerregende Substanzen (Curtis, 2013, S.75) Dabei wird vor allem auch parasitäres soziales Verhalten besonders ähnlich wie unhygienische Situationen wahrgenommen (Curtis, 2013, S.78). Damit kann ein Monster auch moralisch unrein sein und auf diese Weise Ekel auslösen, selbst wenn es vom Aussehen her wie ein normaler, gesunder Mensch aussieht.

4.8 Unerkennbare Gesichter

„Humans decipher other humans' inner states from reading their faces.

[...] When we are blocked from reading a face, the result is unease or even dread.

That's why many human or humanoid horror monsters besides clowns have highly distorted faces or wear masks.“

(Clasen, 2017, S.44).

Das Deuten von Gesichtern ist ein wesentliches Mittel, durch welches die Intentionen eines anderen Menschen beurteilt werden können (Orians, 2015, S.52). Die Unmöglichkeit, die Emotionen des Monsters abzulesen, lässt es furchteinflößender erscheinen, da man sich so nie sicher sein kann, was man von dem Monster erwarten kann.

In Horrorfilmen und -spielen werden alle möglichen Objekte als Masken verwendet. In Slasher-Filmen ist es üblich, dass der Bösewicht eine Maske trägt. Michael Myers aus der Halloween-Serie trägt eine ausdruckslose Latex-Maske. Jason Vorhees aus der Freitag der 13.-Serie trägt eine Eishockey-Maske, Leatherface aus der Texas Chainsaw Massacre-Serie trägt eine Ledermaske aus der Haut seiner Opfer. Der berühmte Pyramid Head aus der Silent Hill-Serie trägt eine unförmige Pyramide aus verrostetem Metall auf seinem Kopf. Nahezu alle Monster in der Silent Hill-Reihe haben keine richtigen Gesichter. Diese sind meistens entweder durch schwere Deformationen komplett entstellt, verdeckt oder in vielen Fällen einfach nur abwesend.

4.9 Trennung von der Gruppe

Die Angst vor Trennung ist eine wesentliche Angst des Menschen. Die frühen Menschen waren in großem Maße voneinander abhängig und das einzelne Individuum brauchte die Hilfe nahestehender Menschen, um zu überleben (Dozier Jr., 2015, S.234). Die Anerkennung durch die Gruppe kann im Gehirn zur Freisetzung von Stoffen führen, die das Gefühl von Furcht reduzieren (Dozier Jr., 2015, S.196). Bei den frühen Menschen konnten interne Konflikte eine Frage von Leben und Tod sein. Eine Verringerung des sozialen Status konnte zu einem geringeren Zugang zu überlebenswichtigen Ressourcen führen, verringerte Möglichkeiten der Fortpflanzung zur Folge haben oder sogar in Verbannung oder Hinrichtung enden. Diese schweren potenziellen Folgen sind einer der wesentlichen Gründe für die Existenz sozialer Phobien (Dozier Jr., 2015, S.234).

In den meisten Horrorspielen kommt es bereits zu Beginn des Spiels dazu, dass der Spielercharakter, soweit er Teil einer Gruppe ist, von dieser getrennt wird. Resident Evil beginnt damit, dass eine Gruppe von Spezialeinsatzkräften der Polizei von Zombiehunden angegriffen wird. Es kommt zu einer hektischen Flucht, bei der nur ein Teil der Gruppe beim Anwesen ankommt. Danach trennen sie sich beim Durchsuchen des Gebäudes auf und der Spieler verbringt den Großteil des Spiels alleine. Zu Beginn des Videospiels Silent Hill erleidet der Spielercharakter einen Autounfall beim Versuch, mit seiner Adoptivtochter zusammen in Silent Hill Urlaub zu machen. Nach dem Unfall wacht er alleine auf und verbringt das Spiel damit, nach seiner Tochter zu suchen.

In der ersten Staffel der Videospielserie The Walking Dead ist der Spielercharakter ein Mörder, der zu Beginn des Spiels eigentlich in ein Gefängnis gebracht werden sollte, was durch den Beginn der Zombieapokalypse verhindert wird. Diese Hintergrundgeschichte sorgt dafür, dass er sich ständig der Gefahr eines Verstoßes durch die Gruppe ausgesetzt sieht und zunächst immer versucht, seine Vergangenheit geheim zu halten. Ständige Streitigkeiten gefährden dabei immer wieder den Zusammenhalt der Überlebenden, bringen die Gefahr der Trennung mit sich.

4.10 Fremde Menschen

Kinder fangen bereits um die Zeit ihres ersten Geburtstags damit an, sich vor Fremden zu fürchten und ängstlich auf Annäherungsversuche durch Fremde zu reagieren. Auch fremde Umgebungen können sie verängstigen (Dozier Jr., 2015, S.124-125). Den Großteil der menschlichen Geschichte war uneingeschränktes Reisen unmöglich. Dörfer oder Stämme bildeten politische Einheiten (Diamond, 2006, Seite 228). Beziehungen zwischen benachbarten Stämmen waren von fremdenfeindlichen Konflikten geprägt, die nur in unregelmäßigen Abständen entspannt wurden, um Partner auszutauschen oder Handel zu treiben (Diamond, 2006, Seite 220). Die Verhaltensregeln, die für den Umgang mit den Mitgliedern des eigenen Stammes berücksichtigt werden mussten, verloren ihre Gültigkeit, wenn es um den Umgang mit den Nachbarn ging (Diamond, 2006, Seite 298). Die Toleranz von Fremden war undenkbar (Diamond, 2006, Seite 228). Dozier Jr. hält es für möglich, dass diese Situation zu einer genetisch vorbereiteten Angst vor Fremden geführt haben könnte. Auch bei Menschen mit sozialen Phobien scheint die Fremdheit der sie umgebenden Menschen einen wichtigen Teil der Angst vor dem öffentlichen Sprechen auszumachen (Dozier Jr., 2015, S.104).

„As I walked between New Guinea valleys, people who themselves practiced cannibalism and were only a decade out of the Stone Age routinely warned me about the unspeakably primitive, vile, and cannibalistic habits of the people whom I would encounter in the next valley.“

(Diamond, 2006, S.298)

Um den Effekt zu maximieren, muss deutlich erkennbar sein, dass der Protagonist und die Fremden eindeutig zu unterschiedlichen Stämmen gehören und besonders wenig Gemeinsamkeiten haben - und dass die Sitten und Werte der Fremden möglichst inkompatibel sind mit den Sitten und Werten des Protagonisten.

Dieses Thema wird oft in Horrorfilmen und -spielen benutzt, um eine feindselige Atmosphäre zu schaffen. Im Film *The Road* stellen Gruppen von fremden Menschen die Hauptbedrohung dar. Dabei werden diese als verwilderte Räuber und Kannibalen dargestellt. Im Kontrast zu diesen werden die Hauptfiguren, der Vater und sein Sohn, als in ihrem Verhalten noch einigermaßen zivilisiert und menschlich gezeigt.

In *Resident Evil 4* landet ein amerikanischer Agent auf der Suche nach der entführten Tochter des amerikanischen Präsidenten in einem abgelegenen Dorf in Spanien, dessen Bewohner (mit Ausnahme einiger weniger wichtiger Charaktere) alle nur auf Spanisch sprechen. Ihre Worte werden im Gegensatz zu den Dialogen der englischsprachigen Charaktere in demselben Spiel auch nicht durch Untertitel übersetzt. Dazu kommt auch, dass ihr Lebensstil als besonders zurückgeblieben und unzivilisiert dargestellt wird.

In *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* begibt sich ein Detektiv in eine abgelegenen Stadt an der Küste, in welcher die Bewohner seltsam aussehen und sich durchgehend feindselig und unkooperativ verhalten. Bei Versuchen, mit ihnen zu reden, betonen diese immer wieder, dass der Detektiv als jemand von außerhalb der Stadt bei ihnen nicht erwünscht ist. Im weiteren Verlauf seines Aufenthalts kommt es dann dazu, dass sie versuchen, den Protagonisten im Schlaf zu töten, während dieser in einem Hotel übernachtet, sodass er dann fliehen muss und von ihnen gejagt wird.

4.11 Raubtiere

Bereits zwischen ihrem 3. und 4. Lebensjahr entwickeln Kinder ein Verständnis für den Ablauf eines Angriffs eines Raubtieres, einschließlich des Bewusstseins davon, dass wenn die Beute vom Raubtier erwischt wird, diese permanent stirbt (Buss, 2019, Positionen 3067-3071). Kinder können sich Informationen zu Raubtieren schneller merken und besser in Erinnerung behalten als andere Arten von Informationen. Außerdem werden gefährliche Tiere von Erwachsenen auf Bildern schnell erkannt, selbst wenn sie von visuellen Ablenkungen umgeben sind (Buss, 2019, Positionen 3075-3077).

Raubtiere an sich (ohne Kombination mit weiteren Elementen) treten eher selten als Monster in Horrorfilmen auf und weitgehend gar nicht in Videospielen. Dafür aber lassen sich oft Hybriden sowohl in der Form von untoten Raubtieren als auch Monstern mit raubtierartigen Eigenschaften finden.

Sowohl in der Silent Hill-Serie als auch in der Resident Evil-Serie kommen immer wieder untote Hunde als Gegner vor. Im Fall von Silent Hill sollen sie nach Hunden aussehende Monster sein, während in Resident Evil sie als mit dem T-Virus infizierte Hunde-Zombies erklärt werden. Außerdem haben bestimmte Gegner wie die Licker in Resident Evil ein Verhalten, das an das von Raubtieren erinnert, auch wenn sie körperlich nach verunstalteten Menschen aussehen.

4.12 Schlangen

„Snakes evoke strong negative emotions in people who have never seen or been bitten by one. New Englanders, few of whom said that they had previous encounters with snakes, reported that snakes were the most prevalent objects of their intense fears.“

(Orians, 2015, S.43)

Die meisten Menschen schrecken beim Anblick einer Schlange oder einer abgeworfenen Schlangenhaut auf, viele Menschen empfinden Schlangen als ekelerregend (Orians, 2015, S.42-43). Da Schlangen Lauerjäger sind, sind sie nur dann gefährlich, wenn sie nicht rechtzeitig entdeckt werden (Orians, 2015, S.43), wodurch die Angst vor Schlangen in Umgebungen mit vielen gefährlichen Schlangen von Vorteil sein kann. Es gibt ein komplexes System, durch welches Säugetiere einschließlich Menschen besonders gut darin sind, Schlangen frühzeitig zu erkennen. Das visuelle System von Säugetieren wird besonders stark durch mosaikartige Muster stimuliert, die in der Natur hauptsächlich als Muster auf Schlangen vorkommen, abseits davon aber eher selten sind (Orians, 2015, S.43-44).

In der Resident Evil-Serie kommen Schlangen immer wieder vor. Im ersten Resident Evil kommt es an einem Punkt zur Konfrontation mit einer riesigen Schlange auf dem Dachboden des Anwesens. In Resident Evil 4 können manchmal gewöhnliche Schlangen aus Kisten springen, wenn man versucht diese aufzubrechen. In Resident Evil 6 kommt es an einer Stelle zu einem Kampf gegen eine riesige Schlange, die gegenüber Schusswaffen unempfindlich ist und sich unsichtbar machen kann.

4.13 Insekten und Spinnen

Insekten und vor allem Spinnen stellen eine häufige Phobie dar. Die Angst vor Insekten lässt sich damit erklären, dass in ihren Anfängen Menschen lange Zeit auf dem Boden schliefen, wo sie ein leichtes Ziel für Insekten abgaben. Giftige Spinnen gehören dabei zu den gefährlichsten Insekten (Dozier Jr., 2015, S.102). Generell bietet es sich an, nicht nur Insekten unmittelbar einzusetzen, sondern auch Aspekte ihres Aussehens in die Gestaltung von Monstern einfließen zu lassen.

Insekten, sowie auch insektenartige Monster kommen regelmäßig in Horrorfilmen und -spielen zum Einsatz. In Horrorfilmen wie *Die Fliege* (1986), *Formicula*, *Mimic - Angriff der Killerinsekten*, *Arachnid*, sowie auch zahlreichen anderen, spielen monströse Insekten eine prominente Rolle. Nahezu jeder Teil der *Resident Evil*-Serie beinhaltet irgendeine Form von Insektenmonster, wobei diese häufig Hybriden aus Menschen und Insekten sind.

5

Horrorspiel- Prototyp

5.1 Überblick

Ziel des Prototypen ist, möglichst viele der gefundenen Bausteine und Inszenierungsmöglichkeiten in einem kompakten Überlebenshorrorspiel umzusetzen, in gewisser Weise möglichst viele erschreckende Elemente des Horror-Genres in einem einzigen Szenario zu vereinen, dass dabei allerdings noch einigermaßen Sinn ergibt. Dabei entsteht zu einem gewissen Grad zwangsweise eine etwas klischeehafte Anhäufung von stereotypischen Elementen, wie sie sich in Horrorspielen und auch zum Teil in Horrorfilmen finden lassen.

Durch den Prototypen hindurch soll es kein Licht geben außer dem Schein der Taschenlampe. Dies soll neben der beängstigenden Wirkung der Dunkelheit an sich auch einen Effekt auf die Wahrnehmung der Umgebung haben.

Es gibt ein einzelnes Szenario, das aus drei verschiedenen Umgebung besteht. Einen Wald voller toter Bäume, in welchem sich das erste Monster (ein mutierter, krank aussehender Hund) zwischen den Bäumen herumtreibt und den Spieler verfolgt, bis es dann plötzlich angreift. Danach eine Kanalisation voller enger Gänge und überfluteter Stellen, in der sich zahlreiche Schlangen und Spinnen finden lassen. Schließlich landet der Spieler dann in einer Schlucht voller Abgründe, in welcher er von dem zweiten Monster verfolgt wird, bis er dann auf die erste Lichtquelle abseits der Taschenlampe trifft - mehreren Suchscheinwerfern - nur um dann beim sich Annähern erschossen zu werden.

Es wird keinen Einsatz von Szenen geben, bei denen Modelllernen vorkommt, da dies detailliert modellierte und animierte menschliche Gesichter voraussetzen würde, was einen unverhältnismäßigen Aufwand bedeuten würde. Zudem würde das den Einsatz von Synchronsprechern benötigen. Aus dem gleichen Grund werden die Bausteine „Trennung von der Gruppe“ und „Fremde Menschen“ nicht zum Einsatz kommen. Abseits davon soll aber alles andere im Prototypen zum Einsatz kommen.

Zu Beginn des Spiels soll der Spieler in einem Autowrack in einem Wald bei Nacht aufwachen, dessen Bäume allesamt tot aussehen (um zu zeigen, dass diese Landschaft krank und unbewohnbar ist). Bereits hier soll der Baustein „Dunkelheit“ eingesetzt werden, welcher durch das gesamte Szenario hindurch im Einsatz bleibt (es bleibt immer dunkel). Das einzige Licht soll von einer auf dem Boden liegenden Taschenlampe kommen, die dann vom Spielercharakter aufgehoben wird. Die eingeschränkte Sicht und das Hineingeworfen werden in die Situation sollen dem Spieler das Gefühl geben, dass er seine Situation nur eingeschränkt unter Kontrolle hat. Neben dem Wrack erhebt sich eine Felswand, über der gerade noch so die durchbrochene Schutzplanke einer Straße sichtbar ist. Von seiner Position aus soll ein Pfad zu einem Kanalisationsausgang führen, in welchem sich eine Tür befindet. Hier soll der Baustein „Unreinheit“ zum ersten Mal zum Einsatz kommen: Der Kanalisationsausgang soll sichtbar unhygienisch erscheinen. Von diesem aus soll ein offener Kanal tiefer in den Wald führen. Während der Spieler jetzt den Kanal entlanggeht, soll er durch Geräusche, sowie auch eine kaum in der Dunkelheit erkennbare, sich zwischen den Bäumen bewegende Form sensibilisiert werden. Nach einiger Zeit kommt er bei einer Hütte an, bei der die Tür mit Brettern zugenagelt ist.

Von dort soll ein Weg zurück in Richtung der Felswand führen. Auf dem Weg wird der Spieler weiter durch Geräusche sensibilisiert. Am Ende des Weges trifft dieser auf eine Treppe, die zur Straße hoch zu führen scheint. Weiter oben aber wird erkennbar, dass kurz vor der Straße mehrere Baumstämme den Weg blockieren, was wieder diesem seine Hilflosigkeit demonstrieren soll (Kontrollverlust). In ihnen steckt eine blutige Axt drin (Bausteine „Unreinheit“ und „Spitze Formen“). Wenn der Spieler die Axt herauszieht, kann er dann versuchen, diese gegen die Baumstämme einzusetzen, nur um festzustellen, dass er nicht durchkommt, was wieder dem Spieler zeigen soll, dass er die Situation nicht unter Kontrolle hat. Dem Spieler bleibt jetzt nichts anderes übrig, als zur Hütte zurückzukehren und mit der Axt die Tür aufzubrechen. Drinnen liegen eine doppelläufige Flinte, einige Schrotpatronen und ein Schlüssel.

Sobald der Spieler die Hütte verlässt, kommen die Bausteine „Plötzliche Geräusche und Bewegungen“, „Raubtiere“ und „Unreinheit“ zum Einsatz kommen: Aus dem Dickicht kommt ein wolfsartiges Monster gesprungen, dessen Körper deutliche Zeichen von Krankheit zeigt. Der Spieler muss jetzt die Flinte einsetzen, um sich zu wehren. Der Kampf hat drei potenzielle Ausgänge: Trifft der Spieler das Monster mindestens 2 mal, so stirbt es, gibt der Spieler mindestens 4 Schüsse ab, ohne zu treffen, so läuft das Monster davon. Wird der Spieler vom Monster zu Tode gebissen, weil er zu langsam war, so muss er von Vorne beginnen. Nachdem dieser Kampf überstanden ist, muss der Spieler zum Kanalisationsausgang gehen und mit dem Schlüssel aus der Hütte die Tür öffnen.

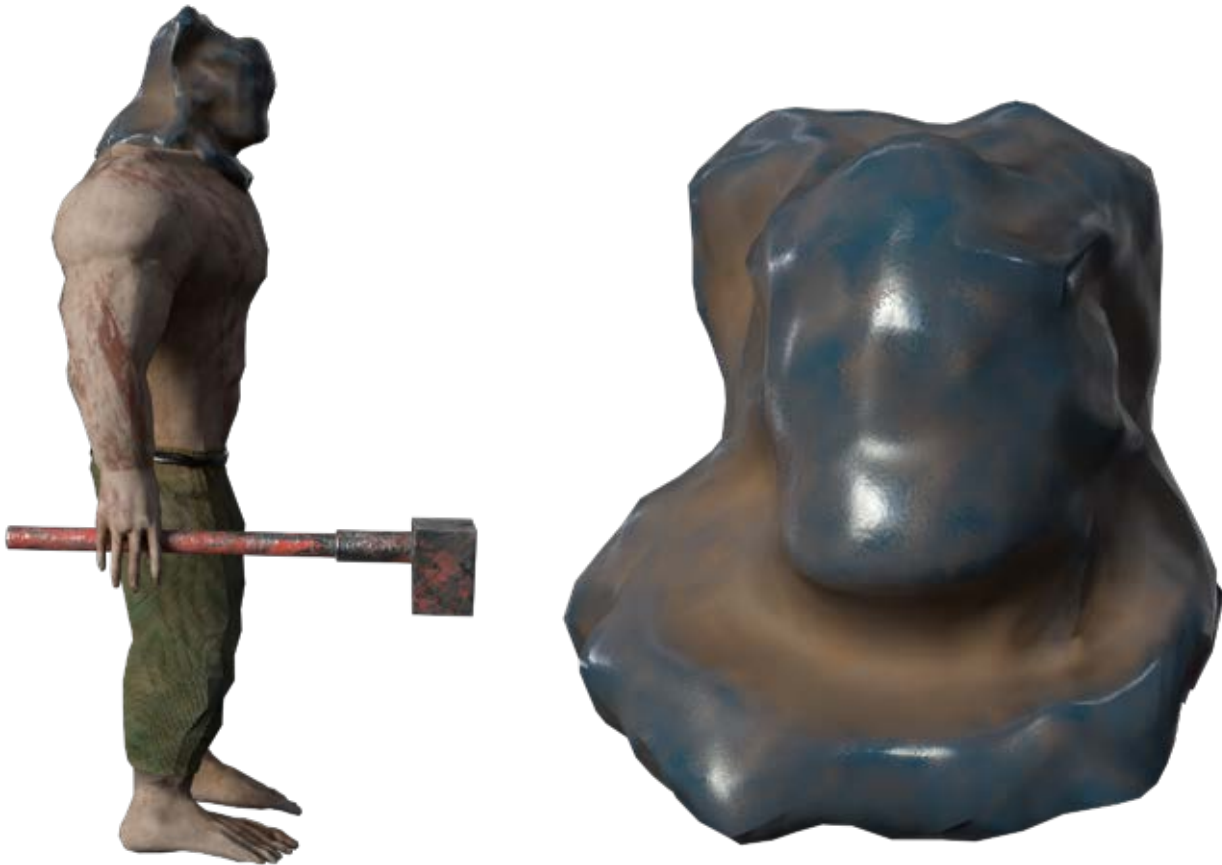
Drinnen kommen die Bausteine „Eingesperrtsein“, „Tiefes Wasser“, „Unreinheit“, „Schlangen“ und „Insekten und Spinnen“ zum Einsatz: Es ist eng drinnen, Teile des Kanal sind so stark überflutet, dass das Wasser fast bis zur Decke geht und hier und da kriechen Spinnen und schlangen herum. Nachdem der Spieler den Kanal betreten hat kommt wieder der Baustein „Plötzliche Geräusche und Bewegungen“ zum Einsatz: Die Tür fällt plötzlich zu. Versucht der Spieler zurückzugehen und die Tür zu öffnen, so stellt er fest, dass diese jetzt klemmt, was ihm wieder zeigen soll, dass er die Situation nicht unter Kontrolle hat. Sobald der Spieler durch den Kanal geirrt ist (welcher mehrere Abzweigungen hat), kommt er durch einen Riss in einer Wand in einer Schlucht nach draußen.

Hier kommen die Bausteine „Spitze Formen“, „Höhen“, „Unreinheit“ und „Unerkennbare Gesichter“ zum Einsatz: In der Schlucht gibt es überall Abgründe; einige Zeit, nachdem der Spieler sich durch die Schlucht bewegt hat, kommt diesem das zweite Monster entgegen. Das Monster sieht dabei wie ein großer Mann aus, der einen Plastiksack über dem Kopf trägt; seine Kleidung besteht aus nichts weiter als einer abgetragenen Hose, der nackte Oberkörper ist überzogen von Verletzungen. In seiner Hand trägt das Monster einen großen Spalthammer aus verrostetem Metall. Das Monster soll dabei immer wieder ein krankhaftes, unangenehmes Geräusch von sich geben, das von weitem zu hören ist. Hier soll der Spieler durch Furchtkonditionierung dazu gebracht werden, dieses Geräusch mit dem Monster zu assoziieren. Nun muss der Spieler durch die Schlucht vor dem Monster fliehen, während dieses ihn verfolgt. Auf Treffer durch die Schrotflinte reagiert es nicht. Das Monster verfolgt den Spieler in einer ungeordneten Weise; stellenweise bricht es seinen Verfolgung ab, um kurz danach unerwartet in der Nähe des Spielers irgendwo aus einer Felsspalte oder anderen Abzweigungen zu treten. Das Geräusch, das das Monster von sich gibt, ist dabei die einzige zuverlässige Möglichkeit, zu erfahren, ob es in der Nähe ist. Am einem Ende der Schlucht ist von Weitem das Licht von Suchscheinwerfern zu sehen. Nähert sich der Spieler diesen nahe genug, kommt es zum letzten Einsatz des Bausteins „Plötzliche Geräusche und Bewegungen“: Eine vom Licht der Scheinwerfer verdeckte, kaum erkennbare Figur feuert ein Gewehr ab und erschießt den Spieler. Damit endet der Prototyp. Durch die Abwechslung zahlreicher verschiedener Bausteine und Techniken der Inszenierung und dem sparsamen Einsatz von Monstern soll die Habituation des Spielers verhindert werden.

5.2.1 Großes Monster







Das Monster ist zunächst einmal physisch groß, mehr als 2 Meter hoch und hat den Körperbau eines Schwergewichthebers, was eindeutig signalisieren soll, dass eine physische Konfrontation zu einer unmissverständlichen Gefahr für Leib und Leben führt. Als Waffe trägt es eine grobe Spaltaxt, die gleichermaßen spitz und unförmig ist, sowohl spitze Formen besitzt als auch unrein wirkt. Das Monster trägt einen Müllsack auf dem Kopf, welcher eindeutig danach aussehen soll, als entstamme er unhygienischen Bedingungen. Gleichzeitig verdeckt dieser sein Gesicht, sodass der Spieler die Emotionen des Monsters nicht erkennen kann. Es soll ständig nach Ersticken klingende Geräusche von sich geben, aber trotzdem unbeirrt den Spieler verfolgen. Auf Angriffe des Spielers reagiert es genauso wenig wie auf das konstante Ersticken. Das soll einen Kontrollverlust für den Spieler darstellen, da das Monster gleichzeitig stirbt und lebt, womit es das Gefühl vermitteln soll, dass es nicht getötet werden kann. Außerdem soll der Spieler durch die Assoziation der Geräusche mit der Bedrohlichkeit des Monsters sich anfangen, vor den Geräuschen selbst zu fürchten (Furchtkonditionierung).

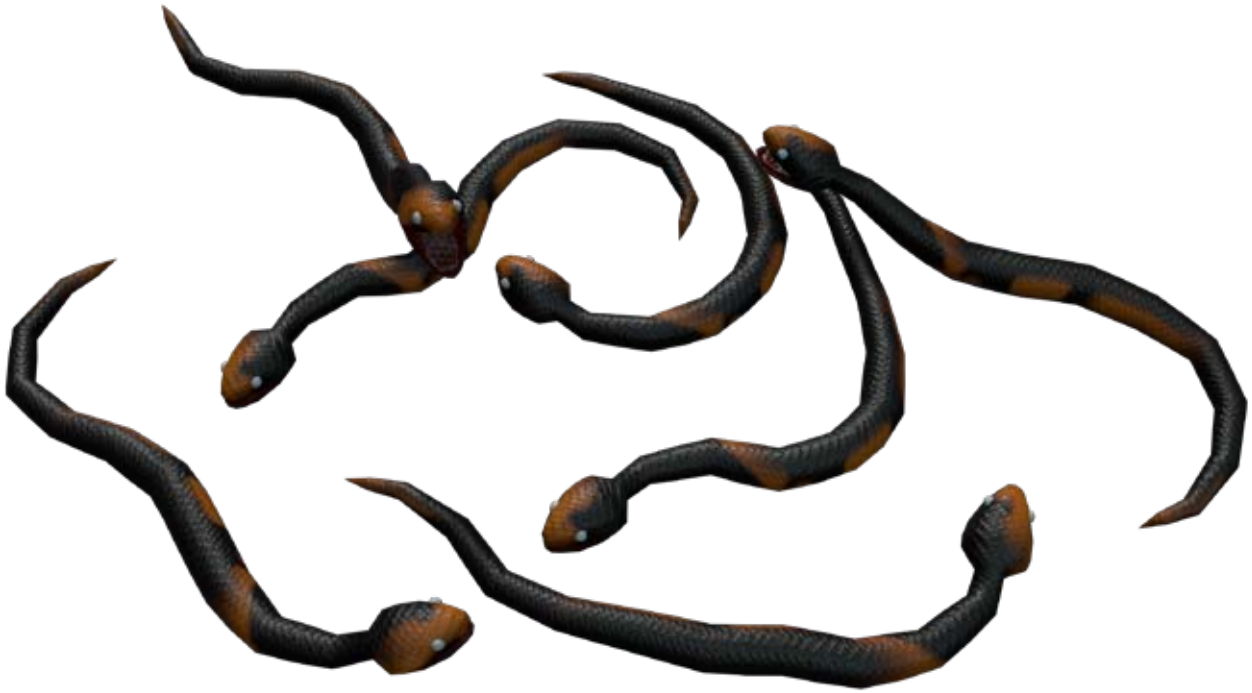


5.2.2 Kleines Monster



Dieses Monster stellt einen Hund dar, dessen Körper so stark krank ist, dass es mehr einem Kadaver ähnelt als einem lebendigen Hund. Aus dem Körper ragen auch zahlreiche Knochen wie Stacheln heraus. Das Monster ist gleichermaßen krank wie deformiert, was ein besonders starkes Gefühl der Unreinheit erzeugen soll. Als Hund, vor allem mit einem deutlich sichtbaren mächtigen Gebiss stellt es ein Raubtier dar, was entsprechende Urängste zurück ins Leben rufen soll. Bei der ersten Begegnung ist das Monster nur schemenhaft zwischen den Bäumen zu sehen und schwer mit der Taschenlampe auszumachen. Es folgt dem Spieler, wartet aber mit einem Angriff ab. Der Zustand der Ungewissheit hält lange an, während der Spieler ständig gegenüber einem potenziellen Angriff sensibilisiert werden soll, ohne dass dieser lange erfolgt. Erst sobald dieser den Schlüssel zur Kanalisation findet, springt das Monster plötzlich hervor und greift sofort an. Das Monster versucht so lange hektisch zuzubeißen, bis es entweder vom Spieler erschossen wird oder durch den Lärm der Schussgeräusche verscheucht. Wird es verscheucht, so bleibt dem Spieler unklar ob es permanent weg ist, oder gegebenenfalls erneut angreifen könnte. Aber auch wenn es erschossen wird, soll bei dem ohnehin schon kadaverartigen Aussehen unklar sein, ob es wie ein normales Lebewesen durch Verletzungen stirbt. Dadurch soll der Spieler verunsichert werden. Bleibt der Spieler zu lange im Wald, statt zur Kanalisation weiterzugehen, so wacht es wieder auf und greift wieder an, bis es erneut erschossen wird.

5.2.3 Schlangen



Bei der Art der Schlange fiel die Entscheidung auf die Fea-Viper, da sie mit ihrem schwarz-orangen Muster sehr deutlich gefährlich aussieht. Es kommt nicht zu richtigen Kämpfen mit ihnen, aber wenn der Spieler in der Dunkelheit eine Schlange übersieht und ihr zu nahe kommt, kann er gebissen werden. In bestimmten Teilen der Kanalisation finden sich große Ansammlungen von ihnen, was für Menschen mit einer entsprechenden Phobie beängstigend wirken müsste und solchen ohne entsprechende Phobie zumindest ein leichtes Gefühl des Unbehagens auslösen sollte.



5.2.4 Spinnen



Die Spinne basiert grob auf einer Tarantel, da diese ein eindeutig giftiges Aussehen hat. Auch die Spinnen kommen in bestimmten Teilen der Kanalisation in großen Mengen vor, sodass der Spieler jederzeit aus Versehen in eine Gruppe von ihnen treten kann, die dann plötzlich im Licht der Taschenlampe erkennbar werden.



5.2.5 Taschenlampe



Zu Beginn des Spiels wird der Spieler beim Aufwachen in der Nähe eines Autowracks von der Taschenlampe angeleuchtet, die in der Erde im Wald steckt. Nachdem der Spieler sie mitnimmt, bleibt sie bis zum Ende des Spiels die einzige Lichtquelle. Diese Taschenlampe soll dabei eine alte militärische Taschenlampe sein, die nur über eine geringe Leuchtkraft verfügt und kaum gegen die Finsternis der Umgebung ankämpfen kann.

5.2.6 Blutige Axt



Die blutige Axt soll gleichzeitig abschreckend wirken, aber dennoch notwendig sein, um die Hütte betreten zu können. Dadurch wird der Spieler gezwungen, mit etwas Unreinem in Berührung zu kommen, einerseits um so sensibilisiert zu werden und andererseits um sich dazu gezwungen zu fühlen, benutzen zu müssen, was auch immer verfügbar ist. Sie soll mit ihren Blutflecken eher als Mord- denn als Waldarbeitsinstrument erscheinen. Dadurch soll auf den ersten Blick der Anblick eher erschreckend wirken (vor allem da es bis zu dem Zeitpunkt noch keinen Kampf gab und der Spieler daher erwartet, dass in absehbarer Zeit etwas passiert). Auf den zweiten Blick soll allerdings klar werden, dass sie dazu benutzt werden kann, um sich Zugang in die Hütte zu verschaffen.



5.2.7 Schrotflinte



Die Schrotflinte soll nach einer sehr alten und nicht mehr ganz so funktionstüchtigen Jagdflinte aussehen, die kurz davor ist, auseinanderzufallen. Außerdem muss sie alle zwei Schüsse nachgeladen werden. Das Auffinden einer Schusswaffe im Kontext eines Videospiels, in welchem der Spieler Auseinandersetzungen erwartet und bereits von einem Monster verfolgt wurde, ohne bis jetzt kämpfen zu müssen kündigt dem Spieler einen Kampf an, gleichzeitig wirkt diese Schrotflinte nicht sehr zuverlässig und der Spieler selbst weiß nicht, wie genau der Kampf aussehen wird und wann genau dieser nach dem Auffinden der Waffe stattfinden wird. Die einzigen Schrotpatronen findet der Spieler in der selben Hütte, in der er die Flinte selbst findet. Prinzipiell kommt sie nur im Kampf gegen den Hund zum Einsatz, aber das kann der Spieler nicht im Voraus wissen. Insgesamt soll dies alles ein Gefühl des Kontrollverlusts erzeugen.



5.3.1 Wald



Sämtliche Vegetation im Wald ist abgestorben und die Nacht ist pechschwarz. Das einzige Zeichen von Leben ist das sich hinter den Bäumen bewegendes Monster, das den Spieler verfolgt. Die einzige Quelle von Licht ist die Taschenlampe. Der Wald soll ein grundlegendes Gefühl der Ungemütlichkeit erzeugen, indem er basierend auf den Erkenntnissen dieser Arbeit so stark es geht lebensfeindlich aussieht. Dabei kommt es erst dann zu einer Konfrontation, wenn der Spieler die Hütte wieder verlässt nachdem er die Schrotflinte mitgenommen hat.



5.3.2 Kanalisation



Bereits beim ersten Blick in das Innere der Kanalisation erscheint das Innere noch dunkler als der Wald. Je tiefer der Spieler eindringt, desto enger, und feuchter werden die Gänge. An vielen Stellen ist das Wasser so hoch und die Decke so tief, dass der Spieler den Kopf kaum über Wasser halten können wird, und die Wasseroberfläche direkt unter seinem Sichtfeld hat. Außerdem wird die Kanalisation von zahlreichen Schlangen und Spinnen bewohnt.



5.3.3 Schlucht



Direkt als es der Spieler schafft über ein Loch in einer Kanalwand nach draußen zu gelangen, stolpert er beinahe direkt in einen tiefschwarzen Abgrund. Die Schlucht konfrontiert den Spieler einerseits zum ersten Mal mit großen Höhen, die im Zusammenhang mit den schlechten Sichtverhältnissen nur mit Mühe vermieden werden können und andererseits tritt hier das unbesiegbare große Monster auf. Von diesem wird dann der Spieler durch die Schlucht gejagt. Da er immer darauf achten muss, wo er hintritt, muss der Spieler vor allem den Erstickungsgeräuschen des Monsters lauschen, um vorahnen zu können, wo es sich befindet.



5.3.4 Ende des Spiels



Sobald der Spieler von dem Monster in das zunächst schützend wirkende Licht von Suchscheinwerfern flieht (bis zu diesem Punkt des Spiels gab es ja in erster Linie nur Dunkelheit als Problem), zeigt sich, dass diese von Wachtürmen stammen. Dann fällt bald ein Schuss, der den Spieler niederstreckt. Es werden keine Fragen beantwortet und die ganze Situation bleibt unklar, was den Spieler dazu anregen soll, sich Gedanken zu machen, was genau passiert ist und was für ein grauerregendes Geheimnis dieser Ort verbergen könnte.

6

Abschluss

6.1 Umfrageergebnisse

Die Größe der Begriffe im Kasten basiert auf der Prozentzahl der gesamten Antworten, in welchen sie vorkamen.

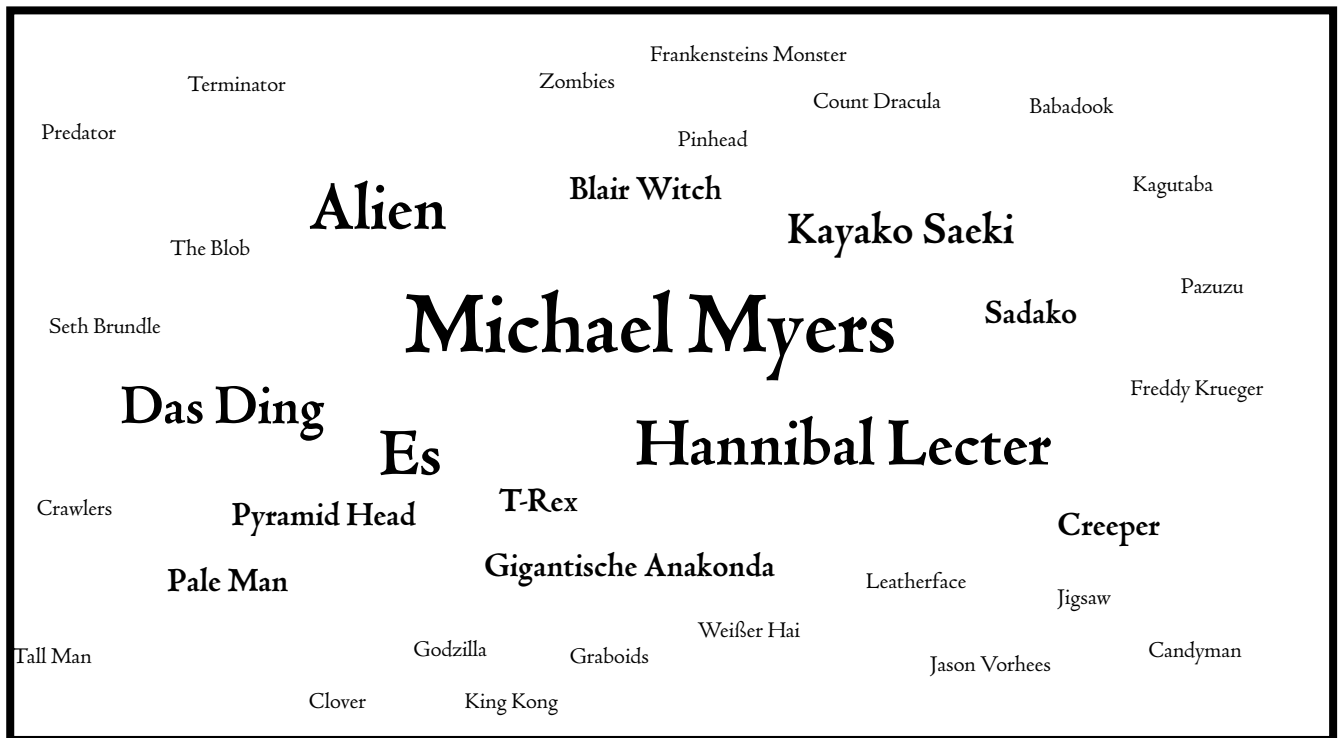
Situationen und Eindrücke, die in den Antworten gefunden werden konnten



Die expliziten und impliziten Erwähnungen von Dunkelheit werden in der Grafik zusammengezählt (insgesamt 43,33% der Stimmen) als das Wort „Dunkelheit“ dargestellt. Das Erwarten einer Bedrohung (40% der Stimmen) wird als das Wort „Spannung“ dargestellt. Die Erwähnung plötzlicher Geräusche oder Bewegungen (36,66% der Stimmen) wird als das Wort „Jump Scares“ dargestellt. Verlassene Orte (23,33% der Stimmen) werden als „Verlassene Orte“ dargestellt. Beschreibungen der Erscheinung eines Monster (23,33% der Stimmen) werden als „Monster erscheint“ dargestellt. Beschreibungen von Situationen, in denen der Spieler bzw. Charaktere in Filmen keine Kontrolle über ihre Lage haben (16,66% der Stimmen) werden als „Kontrollverlust“ dargestellt. Beschreibungen von Darstellungen (Verlust der Menschlichkeit, aus dem Mund quillendes Blut, entstellte Menschen, demonische Besessenheit eines Kindes), die als Unreinheit interpretiert werden können (13,33% der Stimmen) werden als „Unreinheit“ dargestellt. Klaustrophobische Situationen (6,66% der Stimmen) werden als „Eingesperrtsein“ dargestellt. Erwähnungen des Erwischtwerdens durch ein Monster an sich, ohne sonstige Besonderheiten (6,66% der Stimmen) werden als „von Monster erwischt“ dargestellt. Erwähnungen von Nebel als besonders angsteinflößende Begebenheit (6,66% der Stimmen) werden als „Nebel“ dargestellt. Die Erwähnung der Widersprüchlichkeit des Schauplatzes als beängstigend (6,66% der Stimmen) wird als „Widersprüchlichkeit“ dargestellt. Die Erwähnung von Puppen als beängstigendes Element der Situation (6,66% der Stimmen) wird als „Puppen“ dargestellt.

Auf der nächsten Seite werden in gleicher Weise die Monster in Filmen und Spielen dargestellt, abhängig von der Anzahl der Umfrageteilnehmer, die sie als am Gruseligsten ausgewählt haben. Monster, die gar keine Stimmen gekriegt haben, werden in ganz kleiner, dünner Schrift dargestellt.

Filmmonster, bewertet nach Gruseligkeit



Videospielmonster, bewertet nach Gruseligkeit



6.2 Fazit

Prinzipiell konnten die gesuchten Stilmittel des Horrors gefunden werden. Wie erwartet konnte festgestellt werden, dass es viele Möglichkeiten gibt, Horrorfilme und -spiele zu schaffen, die unabhängig vom kulturellen Hintergrund die weitgehend gleiche Wirkung entfalten. Furcht, Angst und Ekel, sowie auch die Auslöser dieser Emotionen sind tief in unserer Spezies verankert und bauen immer noch weitgehend auf den Lebensbedingungen von Jägern- und Sammlern in der afrikanischen Savanne auf. Die Erkenntnisse halten sich trotzdem eher in Grenzen.

Die Literaturrecherche verbrauchte den Großteil der Zeit. Zu Beginn war der Plan, sämtliche Arten von Literatur zu Ängsten einzubeziehen. Viele Bücher stellten sich als unbrauchbar heraus und konzentrierten sich entweder auf die Überwindung und Behandlung von Ängsten - selbst wenn der Titel vermuten ließ, dass es um Angst an sich geht - oder ließen sich kaum als wissenschaftliche Literatur bezeichnen. Psychoanalytische Literatur zu dem Thema zeigte sich als nicht für den Zweck zu gebrauchen. Schließlich zeigte sich vor allem die evolutionspsychologische Literatur als am besten dazu geeignet, Auslöser für Ängste, Fürchte und Ekel zu finden, die sich unabhängig vom kulturellen Hintergrund des Konsumenten einsetzen lassen und aus denen Bausteine geschaffen werden konnten.

Es konnte festgestellt werden, dass die Emotion Furcht weitgehend automatisch ausgelöst wird wenn entsprechende Teile des Gehirns davon ausgehen, dass der Körper bedroht ist und das Furcht nur eingeschränkt unterdrückt werden kann (auch wenn das Auftreten dieser Emotion sich durch Gewöhnung reduzieren lässt), dass auch Ekel weitgehend automatisch ausgelöst wird durch entsprechende Wahrnehmungen, dass Angst eine Form von Furcht vor potenziellen Bedrohungen in der Zukunft darstellt und das Angst zwar stärkerer Kontrolle durch das Bewusstsein unterliegt als Furcht oder Ekel, aber trotzdem durchaus auch außer Kontrolle gebracht werden kann.

Bei der weiteren Auseinandersetzung konnte die Erkenntnis gewonnen werden, dass der Kontext eine sehr große Rolle spielt. Daher kamen zusätzlich zu den Bausteinen von Auslösern auch Möglichkeiten der Inszenierung hinzu. Es wurde auch festgestellt, dass die korrekte Inszenierung das wichtigste Mittel zur Erzeugung starker Emotionen ist, vor allem wenn es um Angst geht. Bei den Mitteln zur Inszenierung konnte die Furchtkonditionierung gefunden werden (als Möglichkeit dafür zu sorgen, dass der Konsument dazu konditioniert wird, sich vor Eindrücken zu fürchten, die diesem vorher gleichgültig waren), das Modelllernen (bei dem in diesem Zusammenhang versucht wird, mit fiktiven Darstellungen von Menschen, die bestimmte Emotionen zeigen dafür zu sorgen, dass diese Emotionen unbewusst vom Konsumenten übernommen werden), die Sensitivierung (bei der es darum geht durch die möglichst subtile Andeutung von Bedrohungen den Konsumenten in einen zunehmend stärkeren Zustand der Angst zu versetzen, sodass dieser sich einerseits unfreiwillig potenzielle Horrorszenarien im Kopf ausdenkt und andererseits deutlich intensiver auf dann tatsächlich auftretende Bedrohungen stärker reagiert), dass der Einsatz von Nichtlinearer Musik Angst erzeugen kann und dass die Gefühle von Angst und Furcht verstärkt werden können durch Szenarien, in denen die Charaktere in Filmen und in Videospielen der Spieler selbst der Situation hilflos ausgeliefert sind und nicht davon ausgegangen werden kann, dass durch eigenes Handeln die Lage verbessert werden kann. Außerdem wurde festgestellt, dass bei der Inszenierung darauf geachtet werden muss, dass der Konsument sich nicht an die gezeigten Bedrohungen gewöhnt, da ansonsten sie zunehmend ihre Wirkung einbüßen werden.

Zudem wurden im Zusammenhang der Inszenierung Möglichkeiten zur Gestaltung von Landschaften und Monstern erkundet. Bei der Gestaltung von Landschaften wurde festgestellt, dass die Landschaft möglichst lebensfeindlich wirken muss, um dafür zu sorgen, dass der Konsument sich bedroht fühlt. Bei der Gestaltung von Monstern wurde festgestellt, dass unter Berücksichtigung dessen, dass Emotionen wie Furcht, Angst und Ekel sich entwickelt haben als Mechanismen zum Schutz des Körpers vor Bedrohungen, Noel Carroll damit recht hat, wenn er in seiner Philosophy of Horror schreibt, dass ein Monster in erster

Linie eine Bedrohung darstellen muss. Des Weiteren ist auch davon auszugehen, dass ein Monster, das bedrohlich wirkt, unabhängig vom kulturellen Hintergrund den erwünschten Effekt erzielt. Ebenfalls ist davon auszugehen, dass eine größere physische Größe und/oder größere Anzahl von Monstern tatsächlich den Effekt haben wird, dass es als größere Bedrohung wahrgenommen wird da die erhöhte Quantität bzw. Größe auch bedeutet, dass die Monster einen größeren Schaden bei einem Angriff anrichten können (und somit mehr Furcht und Angst erzeugt werden können, da der Körper stärker bedroht wird). Auch die von Noel Carroll in Horrormedien festgestellte Methode der Hybridisierung erscheint zweckmäßig, da so mehr Auslöser für Fürchte in ein einzelnes Monster integriert werden können und gleichzeitig so das Monster schwerer zu verstehen ist, was zu einem gewissen Grad zu einem Gefühl des Kontrollverlusts führen könnte. Schließlich erscheint auch die von Noel Carroll festgestellte Methode des Einsatzes der Umgebung, um das Monster durch Assoziation bedrohlich wirken zu lassen, als potentes Mittel, ein zweckmäßiges Monster zu schaffen.

Bei dem Versuch, Bausteine des Horrors zu isolieren, konnten insgesamt 13 Bausteine gefunden werden. Sie alle haben die Gemeinsamkeit, dass sie im Zusammenhang stehen mit den Lebensbedingungen des Menschen als Jäger- und Sammler in der afrikanischen Savanne (bzw. Stellenweise noch viel weiter zurückreichen), es bedingt durch natürliche Selektion dazu kam, dass eine Reaktion auf die durch die Bausteine verursachte Bedrohung im Menschen verankert wurde (die bei einigen der Bausteine allerdings nur vorbereitete Ängste darstellt, die bei den meisten Menschen zwar leicht durch negative Erlebnisse aktiviert werden können, im Regelfall aber inaktiv sind) und es kann davon ausgegangen werden, dass ihre Wirkung vom kulturellen Hintergrund des Betrachters unbeeinflusst eine Wirkung erzielen kann. Die so gewonnen Bausteine sind „Plötzliche Geräusche und Bewegungen“, „Spitze Formen“, „Höhen“, „Dunkelheit“, „Eingesperrtsein“, „Tiefes Wasser“, „Unreinheit“, „Unerkennbare Gesichter“, „Trennung von der Gruppe“, „Fremde Menschen“, „Raubtiere“, „Schlangen“ und schließlich „Insekten und Spinnen“.

Es ist nicht gelungen, eine ausreichend große Menge an Menschen zur Teilnahme an der Umfrage zu bringen, um an ein auch nur in irgendeiner Form repräsentatives Ergebnis zu kommen. Die Teilnehmerzahl lag am Ende bei nur 30 Personen. Die Art der Antworten lässt feststellen, dass die meisten Befragten die Umfrage nicht wirklich ernst genommen haben, und möglichst schnell eine Antwort geben wollten. Die Verwendung von offenen Antworten hat sich als Fehler herausgestellt; viele der Antworten waren nicht eindeutig interpretierbar. Insgesamt ergab die Umfrage keine neuartigen Erkenntnisse. Gleichzeitig hat die Auswertung wertvolle Zeit gekostet.

Bei den offenen Fragen kamen oft Antworten, die nicht eindeutig interpretiert werden konnten. Den expliziten Aufforderungen bei den Fragen zu den Schauplätzen, die Eindrücke zu beschreiben, zum Trotz beinhalteten viele Antworten nur die Angabe eines Ortes an sich, ohne dass erwähnt wurde, was an diesem als gruselig empfunden wurde.

Das Erwarten einer Bedrohung spielte für 12 Teilnehmer eine wesentliche Rolle (was wohl als Form von erfolgreicher Sensitivierung zu betrachten ist). Plötzliche Geräusche und Bewegungen tauchten in den Antworten von 11 Teilnehmern auf. Dunkelheit wurde explizit von 8 Teilnehmern erwähnt. Abseits davon erwähnten noch 5 weitere Teilnehmer spezifische Orte aus Filmen oder Spielen, die dunkel sind, ohne aber die Dunkelheit an sich explizit als beängstigenden Aspekt der Umgebung zu erwähnen. Verlassene Orte ließen sich in den Antworten von 7 Teilnehmern finden. Das Erscheinen eines Monsters an sich wurde in den Antworten von 7 Teilnehmern erwähnt. Situationen in denen ein Charakter einen Kontrollverlust erleidet, wurden von 5 Teilnehmern erwähnt. Verschiedene Formen der Unreinheit wurden von 4 Teilnehmern erwähnt. Jeweils 2 Teilnehmer erwähnten noch das Eingesperrtsein, das von einem Monster erwischt werden an sich, Nebel, die Widersprüchlichkeit des Schauplatzes und Puppen.

Bei den Filmmonstern führte Michael Myers aus der Halloween-Serie die Liste an mit 20% der Stimmen. Auf dem zweiten Platz landeten die Aliens (aus der Alien-Serie), Hannibal Lecter (aus Roter Drache, Das Schweigen der Lämmer, Hannibal und Hannibal Rising) und Es (aus dem gleichnamigen Film, der auf dem Roman von Stephen King basiert) mit jeweils 13,33% der Stimmen. Das Ding (aus dem Film Das Ding aus einer anderen Welt) bekam dann noch 10% der Stimmen. Bei den Videospielmonstern führte Slenderman die Liste an mit 33,33% der Stimmen. Als nächstes kam dann Pyramid Head (aus der Silent Hill-Serie) mit 13,33% der Stimmen. Auf dem dritten Platz landeten dann die Aliens (aus diversen Videospiel-Umsetzungen der Alien-Filme), die Clicker (aus The Last of Us) und die Hexe aus Left 4 Dead. Im Großen und Ganzen scheinen humanoide Monster insgesamt als gruseliger empfunden zu werden; sowohl Michael Myers als auch Slenderman sehen körperlich wie reguläre Menschen aus, haben aber keine erkennbaren Gesichter (Im Falle von Michael Myers aufgrund von der Maske die er trägt und im Falle von Slenderman weil dieser kein Gesicht besitzt). Bei Slenderman bietet sich allerdings das Problem, das er vor allem ein Internet-Phänomen war, bevor er in mehreren Videospielen erschien, und es gut möglich ist, dass er eher wegen seiner Bekanntheit im Internet als wegen seiner Gruseligkeit die meisten Stimmen bekam. Zudem lassen in vielen Fällen die Antworten zu den offenen Fragen vermuten, dass die Auswahl der Monster oft auch zufällig erfolgte. Wenn dann auch die geringe Anzahl an Teilnehmern an der Umfrage berücksichtigt wird, ist es nicht sinnvoll möglich, nutzbare Rückschlüsse daraus zu ziehen.

Das gewonnene Wissen basiert ausschließlich auf der Auseinandersetzung mit Literatur und der Reflexion des Autors zu eigenen Erfahrungen mit Horrorfilmen und Horrorspielen. Die im Rahmen der Arbeit durchgeführte Umfrage konnte zwar im Groben die Feststellungen bestätigen, aber die geringe Teilnehmerzahl und mangelnde Seriosität vieler der Antworten sorgen dafür, dass die Ergebnisse weder als repräsentativ, noch als zuverlässig betrachtet werden können. Um ein präziseres und umfangreicheres Wissen zu diesem Thema zu gewinnen wäre es nötig zeit- und kostspielige Experimente durchzuführen, was im Rahmen dieser Arbeit nicht möglich ist.

I

Literatur- verzeichnis

I Literaturverzeichnis

Buss, David M. (2019). *Evolutionary Psychology: The New Science of the Mind* (6. Aufl.) [Kindle version]. New York, NY: Routledge.

Carroll, Noel (2003). *The Philosophy of Horror* [Kindle version]. London: Routledge.

Clasen, Mathias (2017). *Why Horror Seduces* [Kindle version]. New York, NY: Oxford University Press.

Curtis, Valerie (2013). *Don't Look, Don't Touch, Don't Eat: The Science Behind Revulsion*. Chicago, IL: University of Chicago Press.

Diamond, Jared (2006). *The Third Chimpanzee: The Evolution and Future of the Human Animal*. New York, NY: HarperCollins Publishers.

Dozier Jr., Rush W. (2015). *Fear Itself: The Origin and Nature of the powerful Emotion that shapes our Lives and our World* [Kindle version]. New York, NY: St. Martin's Press.

Ellard, Colin (2015). *Places of the Heart: The Psychogeography of Everyday Life* [Kindle version]. New York, NY: Bellevue Literary Press.

Feldker, K., Diemer, J. (2019). Lerntheoretische Aspekte.
In: Peter Zwanzger (Hrsg.), *Angst: Medizin. Psychologie. Gesellschaft*.
Berlin: MWV Medizinisch Wissenschaftliche Verlagsgesellschaft.

Grimm-Stadelmann, Isabel (2019). Angst in der antiken Mythologie.
In: Peter Zwanzger (Hrsg.), *Angst: Medizin. Psychologie. Gesellschaft*.
Berlin: MWV Medizinisch Wissenschaftliche Verlagsgesellschaft.

Kirkland, Evan (2009). Storytelling in Survival Horror Video Games.
In: Bernard Perron (Hrsg.), *Horror Video Games - Essays on the Fusion of Fear and Play* [Kindle version].
Jefferson, NC: MacFarland.

Lüken, Ulrike (2019). Neurobiologie der Furcht - Wie uns unser Gehirn (und die Evolution) das Fürchten lehrt. In: Peter Zwanzger (Hrsg.), *Angst: Medizin. Psychologie. Gesellschaft*.
Berlin: MWV Medizinisch Wissenschaftliche Verlagsgesellschaft.

Niedenthal, Simon (2009). Patterns of Obscurity: Gothic Setting and Light in Resident Evil 4 and Silent Hill 2. In: Bernard Perron (Hrsg.), *Horror Video Games - Essays on the Fusion of Fear and Play* [Kindle version].
Jefferson, NC: MacFarland.

Orians, Gordon H. (2015). *Snakes, Sunrises, and Shakespeare: How Evolution Shapes Our Loves and Fears* [Kindle version]. Chicago, IL: University of Chicago Press.

Perron, Bernard (2012). *Silent Hill: The Terror Engine* [Kindle version].
Ann Arbor, MI: The University of Michigan Press.

Sachser, N., Bodden, C. & Lesch, K. (2019). Das Zusammenspiel von Genotyp und Umwelt bei der Entwicklung von Furcht und Angst.

In: Peter Zwanzger (Hrsg.), *Angst: Medizin. Psychologie. Gesellschaft.*

Berlin: MWV Medizinisch Wissenschaftliche Verlagsgesellschaft.

Schmidt, A., Fernholz, I., Mumm, J., Ströhle, A. & Plag, J. (2019). Angst und Musik.

In: Peter Zwanzger (Hrsg.), *Angst: Medizin. Psychologie. Gesellschaft.*

Berlin: MWV Medizinisch Wissenschaftliche Verlagsgesellschaft.

Sipos, Thomas M. (2010). *Horror Film Aesthetics: Creating the Visual Language of Fear* [Kindle version].

Jefferson, NC: MacFarland.

Zwanzger, Peter (2019). Das Zusammenspiel von Genotyp und Umwelt bei der Entwicklung von Furcht und Angst.

In: Peter Zwanzger (Hrsg.), *Angst: Medizin. Psychologie. Gesellschaft.*

Berlin: MWV Medizinisch Wissenschaftliche Verlagsgesellschaft.

II **Abbildungsverzeichnis**

Monster mit Spalthammer Erstellt durch den Autor	Titelseite
Großes Monster Frontseite Erstellt durch den Autor	30
Großes Monster Frontseite Erstellt durch den Autor	31
Großes Monster Seitenansicht Erstellt durch den Autor	32
Großes Monster Gesicht Nahansicht Erstellt durch den Autor	32
Spalthammer einzeln Erstellt durch den Autor	32
Kleines Monster Erstellt durch den Autor	33
Anhäufung von Schlangen Erstellt durch den Autor	34
Schlange einzeln Erstellt durch den Autor	34
Spinne Frontansicht Erstellt durch den Autor	35
Spinne von oben Erstellt durch den Autor	35
Taschenlampe Seitenansicht Erstellt durch den Autor	36
Taschenlampe Frontansicht Erstellt durch den Autor	36
Blutige Axt von oben Erstellt durch den Autor	37
Blutige Axt von unten Erstellt durch den Autor	37
Schrotflinte Seitenansicht Erstellt durch den Autor	38

Schrotflinte Nachladevorgang Erstellt durch den Autor	38
Einzelne Schrotpatronen Erstellt durch den Autor	38
Dunkler Wald mit Monster zwischen Bäumen Erstellt durch den Autor	39
Hütte in Wald Erstellt durch den Autor	39
Kanalisationseingang Erstellt durch den Autor	40
Überfluteter Gang in Kanalisation Erstellt durch den Autor	40
Schlucht mit Holzbrücke Erstellt durch den Autor	41
Schlucht mit großem Monster Erstellt durch den Autor	41
Militärische Installation mit Wachtürmen Erstellt durch den Autor	42
Umfrageergebnisse Situationen und Eindrücke Erstellt durch den Autor	44
Umfrageergebnisse Monster aus Filmen Erstellt durch den Autor	45
Umfrageergebnisse Monster aus Videospielen Erstellt durch den Autor	45

Sämtliche Abbildungen und Illustrationen in dieser Arbeit wurden vom Autor erstellt.

