



Filmförderungsanstalt German Federal Film Board

Filminhalte und Zielgruppen 4

Generalisierungen und Tendenzen zum Verständnis der Zielgruppenbildung im Kino

Wirkungspsychologische Analyse
der GfK-Paneldaten der Jahre 1998-2002

Prof. Dr. Dirk Blothner
Januar 2004

FFA-Filmförderungsanstalt, Große Präsidentenstraße 9, 10178 Berlin
Telefon: 030/27 577-0 Fax: 030/27 577-111 Internet: www.ffa.de

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	3
1.	Einleitung	4
2.	Vergleichsgrundlagen für Filminhalte	7
2.1	Herkömmliche Vergleichsgrundlagen	7
2.2	Erlebnisverfassungen als Vergleichsgrundlage	8
3.	Was Frauen und was Männer wollen	10
3.1	Filme für Männer	13
3.1.1	Durch entfesselte Zerstörung hindurch	14
3.1.2	Wiederherstellen bedrohter Ordnungen	14
3.1.3	Verdrehte Männergeschichten	15
3.2	Filme für Frauen	16
3.2.1	Sieg der wahren Liebe	16
3.2.2	Aus Fesseln befreien	16
3.2.3	Spiel mit dem Feuer	17
3.3	Filme für Frauen und Männer	18
3.3.1	Animationsfilme mit psychischer Thematik	18
3.3.2	Komödien mit psychischer Thematik	20
3.3.3	Thriller mit psychischer Thematik	20
3.4	Fazit	21
4.	Filminhalte und Altersgruppen	22
4.1	Kinder und Jugendliche (10–15 Jahre): Spaß im Schutz des elterlichen Halts	25
4.2	Ältere Teens (16–19 Jahre): Auf der Suche nach Spaß und Thrill	28
4.3	Junge Twens (20–24 Jahre): Experimentierfreude und Grenzen ausloten	32
4.4	Ältere Twens (25–29 Jahre): Übergang vom Gleiten in Entwicklung	35

4.5	„Thirtysomethings“ (30–39 Jahre): Zwischen eigenen Vorlieben und denen ihrer Kinder	38
4.6	Ältere Erwachsene (40 Jahre+): Verstärktes Interesse an tragikomischen Inhalten	43
4.7	Filme für alle Altersgruppen: Der Kampf ums Überleben	47
5.	Wie finden Kinofilme ihr Publikum?	51
5.1	Anziehungskraft	51
5.2	Verfassungsmodellierung	52
5.3	Tiefenthemen	52
5.4	Zeitbezug	53
6.	Zusammenfassung für eilige Leser	54
	Literaturangaben	56

Vorwort

Zum vierten Mal hat die FFA Prof. Dr. Dirk Blothner damit beauftragt, die Wirkungszusammenhänge zu untersuchen und zu beschreiben, die sich in den Daten des GfK-Panels zum Ausdruck bringen. Solche ins Detail gehenden Analysen sind sowohl in wirtschaftlicher als auch künstlerischer Hinsicht sehr aufschlussreich. Das belegt die sehr gute Resonanz auf die Studien seitens Produzenten, Verleihern, Marketingabteilungen anderer Branchen und wird nicht zuletzt durch die seit Jahren stattfindende, intensive Nutzung ihrer Essentials durch den Werbevermarkter Cinema Advertising Group (CAG) belegt.

In diesem Jahr legt Prof. Blothner Generalisierungen und Tendenzen zu den Wegen der Zielgruppenbildung vor, die er aus der wirkungsanalytischen Auswertung der GfK-Paneldaten von 1998 bis 2002, für die die FFA ausschließliche Nutzungsrechte besitzt, erarbeitet hat. Zwar konnten aus methodischen Gründen in diese Untersuchung nur die Top 50 der jeweiligen Jahre einbezogen werden, aber die daraus entwickelten Verallgemeinerungen sind dazu geeignet, den Kinomarkt im Ganzen besser zu verstehen.

Die FFA hat die vorangegangenen Studien von Prof. Blothner jeweils 2000, 2001 und 2003 veröffentlicht. Diese und die nun im Druck vorliegende neue Untersuchung können im Internet unter www.ffa.de abgefragt werden.

FILMFÖRDERUNGSANSTALT
Der Vorstand

Rolf Bähr

Berlin im Januar 2004

1. Einleitung

Seit vier Jahren untersucht das Institut für Psychologische Wirkungsanalysen in diesem Rahmen den Zusammenhang von Filminhalten und Zielgruppen im Kino. Dabei haben wir nach und nach erste Einblicke in die Wege der Filmauswahl erarbeitet. Während wir in den Studien der vergangenen Jahre die Mechanismen des Marktes an einzelnen Beispielen dargestellt haben, sind wir dieses Jahr erstmals dazu in der Lage, Generalisierungen und allgemeine Tendenzen zu beschreiben. Die filmbezogenen Daten des GfK-Panels der Jahre 1998 bis 2002 stellen eine solide Grundlage für solche Verallgemeinerungen dar.

Es sind im Wesentlichen drei Fragen, denen wir in dieser Untersuchung nachgehen wollen:

- Welche Art von Filmen werden von Frauen und welche von Männern bevorzugt?
- Welche Altersgruppen haben eine besondere Affinität zu welchen Filmsorten?
- Wie sind die Filme beschaffen, die von beiden Geschlechtern und von allen Altersgruppen gleichermaßen geschätzt werden?

So wie in den vergangenen Jahren auch, wollen wir diese Filme nicht nur einfach benennen, sondern die Vorlieben und Abneigungen einzelner Zielgruppen auch zu verstehen suchen. Dabei werden einige Generalisierungen und Trends herauskommen, die bei der Einschätzung von Filminhalten in Hinblick auf Zielgruppen und bei prognostischen Erwägungen Anwendung finden können.

Diese Ergebnisse sollten jedoch unter folgenden Prämissen gelesen werden:

- Die der Studie zugrunde liegenden Daten des GfK-Panels bilden die Kinogänger ab zehn Jahren ohne Ausländer ab.
- Die in die Untersuchung eingehenden Filme beschränken sich aus statistischen Gründen auf die Top 50 der Jahre 1998 bis 2002. Daher beziehen sich unsere Generalisierungen lediglich auf Filme mit in der Regel mindestens 0,7 bis 0,8 Millionen Zuschauern. Die restlichen circa 300 Filme des jeweiligen Jahres – z.B. auch die vielen Arthousefilme – können von uns derzeit leider nicht berücksichtigt werden.
- Wenn wir auf den folgenden Seiten inhaltliche Vorlieben einzelner Zielgruppen herausarbeiten, beschreiben wir damit keine Ausschließlichkeiten, sondern lediglich Tendenzen und Gewichtungen. Es gibt keinen Film, der nur von Männern oder nur von Frauen gesehen würde. Ebenso wenig lassen sich Filme ausmachen, die beispielsweise nur bei Twens ankommen. Die Wirkungswelt des Kinos ist nicht exakt im Sinne der Mathematik. Sehr unterschiedliche Menschen können sich mit ein und demselben Film sehr gut unterhalten. Männer haben etwas davon, wenn sie „Frauenfilme“ sehen und Frauen können durchaus etwas aus „Männerfilmen“ ziehen. Ältere Kinogänger haben nicht selten einen großen Spaß an Teenkomödien und junge Menschen lassen sich immer wieder auf Geschichten mit Protagonisten ein, die vom Alter her ihre Großeltern sein könnten. Ja gerade das Kino

wird von vielen dazu genutzt, sich auf andere und fremde Wirklichkeiten einzulassen.

- Weiterhin muss berücksichtigt werden, dass sich die Vorlieben der Kinogänger beständig verändern. Das liegt nicht nur daran, dass sie sich persönlich weiterentwickeln, sondern auch daran, dass der Markt ständig neue Erlebnisformen hervorbringt, die immer wieder neue Bedürfnisse entstehen lassen.
- Außerdem ist nicht außer Betracht zu lassen, dass sich die Kultur im Ganzen verändert und sich daher fortwährend auch neue Erwartungen an die Kinounterhaltung geltend machen. Auch aus diesen Gründen können unsere Generalisierungen nur als Richtlinien verstanden werden.
- Manche Ergebnisse unserer Studie sind für die Kulturpsychologie außerordentlich interessant. Kann man doch an ihnen ablesen, mit welchen Inhalten heute Männer und Frauen, Junge und Ältere ein viel versprechendes Erlebnis verbinden. Aber auch hier sollte man sich nicht zu voreiligen Verallgemeinerungen über den mentalen Zustand unserer Gesellschaft verlocken lassen. Denn die Kinogänger bilden nicht die Gesamtbevölkerung ab. Ihr Anteil liegt bei circa 40 Prozent.

Aus den genannten Gründen legt unsere Untersuchung keine Ist-Beschreibung des Marktes vor. Sie ist vielmehr eine Studie, die aktuelle inhaltliche Tendenzen bei der Filmauswahl herausarbeitet, um die Mechanismen des Marktes besser zu verstehen.

2. Vergleichsgrundlagen für Filminhalte

Wie kann man die Inhalte einzelner Filme fassen, um sie zu bestimmten Zielgruppen in Beziehung zu setzen? Was kann als Vergleichsgrundlage herangezogen werden?

2.1 Herkömmliche Vergleichsgrundlagen

Häufig wird davon ausgegangen, dass Filme mit jungen Protagonisten von jungen und Filme mit älteren Hauptfiguren von älteren Zuschauern gewählt werden. Oder man glaubt, dass sich Männer gerne Filme mit männlichen und Frauen bevorzugt Filme mit weiblichen Protagonisten ansehen. Mit dieser Faustregel kann man sich auf dem Markt tatsächlich ein Stück weit bewegen, aber sehr weit kommt man damit nicht. Viele der von uns in den vergangenen Jahren analysierten Beispiele haben das belegt.

Auch Genres sind ein Anhaltspunkt zur Einschätzung der Zielgruppenaffinität einzelner Filme. Weiß man doch, dass Männer gerne Actionfilme sehen und Frauen Romantische Komödien. Und hat es sich in den vergangenen Jahren doch immer wieder erwiesen, dass Horrorfilme ein durchweg junges Publikum haben. Allerdings gelten solche Zuweisungen nur für Genres, die durch Inhalte definiert sind. Mit Action- und Horrorfilmen, mit Romantischen Komödien sind spezifische Erzählmuster verbunden, die erlauben, von einer ungefähren inhaltlichen Homogenität der damit bezeichneten Filme auszugehen. Das ist jedoch bei Komödien, Dramen und den meisten anderen Genres in dem Maße nicht gegeben. Sie können die unterschiedlichsten Geschichten erzählen und lassen sich daher weniger verlässlich einzelnen Zielgruppen zuordnen.

Hinzu kommt, dass die heute gängigen Genrebezeichnungen nicht im Rahmen einer wissenschaftlichen Systematisierung entstanden sind. Erst kürzlich legte auch Gehrau (2003) dar, dass mit Genres mindestens vier unterschiedliche Aspekte verknüpft sind: Kulturelle, ökonomische, psychologische und soziale Gesichtspunkte. Manche Genres sind zustande gekommen, weil die Filmproduktion danach verlangte. Andere bilden eine inhaltliche Einheit. Wiederum andere fassen Wirkungen zusammen. Außerdem muss berücksichtigt werden, dass sich Genres beständig wandeln. Der Western, der Ausstattungsfilm, der Film Noir sind Bezeichnungen, die vor einigen Jahren noch gebräuchlich waren, heute aber kaum noch Relevanz haben. Sei es, dass sie nicht mehr produziert werden, sei es, dass sie sich in andere Genrebezeichnungen verwandelt haben. Aus diesen Gründen wurden von Wissenschaftlern wie Grodal (2001) oder Altman (2000) kürzlich systematische Neubestimmungen von Filmgenres vorgelegt.

2. 2 Erlebnisverfassungen als Vergleichsgrundlage

Um die Einschätzung auf sichere Füße zu stellen, müssen wir eine andere Vergleichsgrundlage finden. Bei unseren Untersuchungen konnten wir beobachten, dass vor allem die mit einem Film gegebene *Erlebnisverfassung* darüber entscheidet, ob er eher von jüngeren oder älteren, von Männern oder Frauen gesehen wird. Filme realisieren sich als ganzheitliche Erlebniswelten und bilden als solche im Laufe der Vorstellung eine spezifisch getönte psychische Verfassung aus. Diese schließt bestimmte Erlebnisformen ein und andere aus. Je nachdem, wie sich die Erlebniswelt des Films anfühlt, welche Geschwindigkeit sie hat, wie komplex oder kompliziert sie ist, welche Tiefenthematik sie

belebt und in welche Wendungen sie einbezieht, sind unterschiedliche Menschen dazu bereit, sich auf sie einzulassen. Die einen wollen es einfach, die anderen eher komplex. Die einen suchen nach physischen Erregungen, die anderen wollen sich auf vertiefte psychische Entwicklungen einlassen. Die einen wollen von einer Attraktion, von einem Witz zum anderen gleiten und dabei relativ distanziert bleiben können, die anderen erwarten, von einem stringenten Werk gefesselt und tief berührt zu werden. Die mit den Erlebnisverfassungen der Filme unmittelbar gegebenen Wirkungsqualitäten entscheiden daher darüber, wie sich das Publikum eines Films schließlich zusammensetzt.

3. Was Frauen und was Männer wollen

Seit circa 30 Jahren beschäftigt sich die Forschung intensiv mit der Frage, was Frauen und Männer seelisch eigentlich unterscheidet. Nach dem herkömmlichen Stereotyp fallen die psychischen Geschlechtsunterschiede gravierend aus. Tatsächlich aber hat sich herausgestellt, dass die meisten, sich als feste Eigenschaften ausgebenden Differenzen gering oder unbedeutend sind, wenn Rollen- und Situationsmerkmale berücksichtigt werden. Was ein Mann und eine Frau jeweils empfinden, wie sie handeln und welche Eigenschaften sie zeigen, ist demnach nicht unveränderlich festgelegt, sondern wesentlich durch die Anforderungen der Kultur und durch situative Bedingungen bestimmt. Die Psyche von Männern und Frauen ist kulturell vermittelt, was Männer und was Frauen wollen, ist daher abhängig von den Erwartungen und Rollenzuweisungen der Gesellschaft, in der sie leben.

Von traditionellen Geschlechtsrollen aus gesehen, erscheinen Männer als der aktive Teil der Spezies Mensch. Ihre gesellschaftliche Aufgabe soll es sein, Lebensräume zu erobern, feindliche Angriffe abzuwehren und für den Erhalt ihrer Familien und Gemeinschaften zu kämpfen: Der Mann als phallischer Eroberer und Krieger. Frauen sollen demgegenüber die Männer in ihrem kämpferischen Leben unterstützen, Kinder groß ziehen und sich für ein erholsames und angenehmes Heim engagieren: Die Frau als integrierende, aufopferungsvoll liebende und dienende Bewahrerin. Diese Rollenunterschiede wurden von der wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Entwicklung der westlichen Kultur in den vergangenen Jahrzehnten in Frage gestellt. Gar nicht selten verlangt die Gesellschaft heute von Männern die Übernahme traditionell weiblicher Rollensegmente und geht davon aus, dass auch Frauen

„ihren Mann stehen“. Immer mehr Frauen erobern inzwischen lange Zeit nur den Männern zugängliche Berufsfelder, sie werden Chefs, Flugkapitäne, ja selbst Soldaten. Umgekehrt sind heute gar nicht wenige Männer dazu bereit, als Hausmänner die berufliche Karriere ihren Frauen zu überlassen und sich auf Kindererziehung und Haushalt einzulassen.

Wenn man das generelle Verhalten der Kinogänger in Deutschland in den Blick nimmt, finden die beschriebenen Veränderungen auch hier ihren Ausdruck. Viele Frauen sehen sich Kriegsfilm an und lassen sich mit Begeisterung auf Geschichten von Gladiatoren, Eroberern und Abenteurern ein. Männer zeigen sich von Melodramen gerührt oder haben Spaß an Romantischen Komödien. Die meisten Filme sprechen sowohl Männer als auch Frauen an. Von daher könnte man davon ausgehen, dass die Aufweichung stereotyper Geschlechtsrollen im Kino inzwischen Realität geworden ist.

Wenn man jedoch die Filme herausfiltert, die in den vergangenen fünf Jahren am häufigsten entweder von Frauen oder von Männern gesehen wurden, zeichnen sich dann doch recht unterschiedliche inhaltliche Interessen der beiden Geschlechter ab. Um diese stark differenzierenden Filme zu bestimmen, haben wir aus den Top 50 jeweils die sechs Filme mit den höchsten Frauen- bzw. Männeranteilen herausgesucht. Von Filmgenres her betrachtet, fällt zunächst einmal auf, dass Männer Actionfilme und Frauen Liebeskomödien favorisieren. Diese Beobachtung entspricht der stereotypen Auffassung, dass Männer sich für Kampf, Eroberung und Technik interessieren und Frauen sich vor allem mit Kindern und Liebesdingen beschäftigen.

JAHR	MAENNER	%	JAHR	FRAUEN	%	GENRES
1999	AUSNAHMEZUSTAND-TI	70,17	1999	EINE WIE KEINE-SHES	72,34	Kömdie
2001	FAST AND THE FURIOUS	68,92	1999	AUF DIE STUERMISCHE	66,67	Liebeskomödie
2000	6TH DAY, THE	65,50	1998	EINE HOCHZEIT ZUM VE	66,00	Actionfilm
2002	PAKT DER WOELFE, DER	65,00	1999	BRAUT, DIE SICH NICHT	65,75	Kriegsfilm
2000	GLADIATOR	65,00	1998	HOCHZEIT MEINES BES	65,00	Scifi-/Fantasy
2001	TIGER U. DRAGON-CRO	64,83	2001	BRIDGET JONES-SCHO	64,90	Abenteuerfilm
2002	ANSCHLAG, DER-SUM O	64,00	2001	WEDDING PLANNER-VE	64,02	Thriller / Krimi
2001	LARA CROFT: TOMB RAI	63,55	2002	SCHWER VERLIEBT-SH	63,30	Horrorfilm
1998	DEEP IMPACT	63,00	2001	AMERICA'S SWEETHEA	62,07	Drama
2000	THREE KINGS	79,30	2001	SAVE THE LAST DANCE	74,62	Liebesdrama
1998	SOLDAT JAMES RYAN, D	67,00	1999	EISKALTE ENGEL, DER-	67,33	Animationsfilm
1999	AUSTIN POWERS-SPIO	71,82	1999	SEITE AN SEITE-STEPM	66,40	Kinderfilm
2000	OTTO-DER KATASTROF	69,40	2000	ERIN BROCKOVICH-EIN	61,50	
1999	WERNER-VOLLES ROO	68,55	2000	GOTTES WERK UND TE	60,20	
1998	SEHR VERDAECHTIG-W	67,00	2000	ANNA UND DER KOENIG	70,10	
2000	GALAXY QUEST-PLANL	64,80	2002	UNTREU-UNFAITHFUL	65,10	
2001	EY MANN-WO IST MEIN	63,69	1998	PFERDEFLUESTERER, D	62,00	
1998	STARSHIP TROOPERS	68,00	2002	DISNEY-PLOETZLICH P	74,70	
2001	PLANET DER AFFEN-PL	67,67	2002	40 TAGE UND 40 NAECH	67,20	
2000	X-MEN-DER FILM	66,60	1998	BIN ICH SCHOEN	64,00	
2002	STAR WARS: EPISODE II	63,20	2002	SANTA CLAUSE-2-EINE	61,80	
2002	RESIDENT EVIL	76,10	2002	BIBI BLOCKSBERG	67,20	
1999	DEEP BLUE SEA	66,67	2001	SAMS, DAS	63,18	
1998	BLADE	66,00	2001	KLEINE EISBAER, DER	62,30	
1999	END OF DAYS-NACHT C	74,60	2000	STUART LITTLE	62,00	
1998	STAATSFREUND NR. 1-EN	65,00	1998	ARIELLE, DIE MEERJUN	69,00	
2001	FINAL FANTASY-DIE MA	75,74	2000	DISNEY-TIGGERS GROS	67,60	
1999	ASTERIX UND OBELIX	63,97	2000	POKEMON-2-DIE MACH	60,70	
2002	SCORPION KING, THE	64,40	1998	MANN IN DER EISERNE	67,00	
2002	ROAD TO PERDITION	62,00	1999	RENDEZVOUS MIT JOE	67,74	

Abb.1: Jeweils 6 Filme der Jahre 1998–2002 mit den höchsten Anteilen an männlichen und weiblichen Zuschauern nach Genres

So weit der erste Eindruck. Aber erst wenn man inhaltlich eine Ebene tiefer geht und die Geschichten der favorisierten Filme analysiert, wird der Einblick in die Kinoseele der beiden Geschlechter wirklich interessant. Die inhaltliche Auswertung der Filmvorlieben von Frauen und Männern auf der Basis der Einspielergebnisse von 1998 bis 2002 zeigt, dass es sich dabei um sehr unterschiedliche Inhalte handelt. Sie erlaubt einen Einblick in diejenigen Tagträume, die Männer und Frauen derzeit vom Kino bevorzugt ausgestalten lassen.

3.1 Filme für Männer

Zunächst einmal fällt auf, dass fast alle Filme, die von männlichen Kinogängern favorisiert wurden, inhaltlich von physischer Bedrohung, physischem Kampf von spektakulären Materialschlachten und von Technik dominiert werden. Demgegenüber ist bei den Vorlieben der Frauen nur ein Film, in dem der physische Kampf eine Rolle spielt – *Der Mann in der eisernen Maske* mit dem bei weiblichen Kinogängern Ende der 90er Jahre überaus beliebtem Leonardo DiCaprio – auszumachen. Offensichtlich wollen Männer im Kino am liebsten von physischen Bedrohungen beeindruckt werden und erleben, wie man sich ihnen gegenüber behaupten kann. Wenn man noch eine Ebene tiefer in die Geschichten eindringt, lassen sich drei typisch „männliche“ Erlebnissorten unterscheiden. Diese sind bei den einzelnen Filmen nicht immer ganz scharf voneinander zu unterscheiden und tendieren dazu – besonders im zeitgenössischen Kino –, ineinander überzugehen.

3.1.1 Durch unfassbare Zerstörung hindurch

Die erste Sorte besteht aus Filmen, die eine mehr oder weniger unfassbare Zerstörung und Bedrohung ausbreiten. Hierbei kann es um blutrünstige Monster wie in *Resident Evil* (2002), um Vampire wie in *Blade* (1998), um außer Rand und Band geratene Haifische wie in *Deep Blue Sea* (1999) oder auch – wie in *Scorpion King* (2002) – um Geister der Vergangenheit gehen, die mit üblichen Mitteln kaum zu kontrollieren sind. Den Protagonisten solcher Geschichten gelingt es entweder nicht oder nur unvollständig, die Zerstörung abzuwehren und die Gefahr für immer zu bannen. Das liegt weniger daran, dass sie gravierende Fehler machen oder unfähig sind, sondern mehr an der unfassbaren, kaum zu beeinflussenden Macht der zerstörerischen Gegenkräfte. Für die Zuschauer gestalten sich solche Filme als Durchhalteerlebnisse. Es geht im Wesentlichen darum, durch die entfesselte Zerstörung einigermaßen heil hindurch zu kommen.

3.1.2 Wiederherstellen bedrohter Ordnungen

Die zweite Sorte bezieht die Zuschauer in eine als wertvoll erachtete Lebensordnung ein und setzt diese in der Folge einer Bedrohung durch antagonistische oder feindliche Mächte aus. Der Unterschied zu der ersten Gruppe besteht darin, dass darüber die Grundfesten der von allen Menschen geteilten Wirklichkeit nicht außer Kraft gesetzt werden. Die Protagonisten haben eine reelle Chance, die durch die Bedrohung angeschlagene Ausgangsordnung wieder herzustellen. Sie begeben sich in Gefahr, nehmen den Kampf auf, wachsen damit in vielen Fällen über eigene Begrenzungen hinaus und verstehen es schließlich, die gefährlichen Antagonisten zu besiegen und die Ordnung

wieder herzustellen. Beispiele für diese Erlebnissorte sind: *Der Anschlag* (2002), *Final Fantasy* (2001), *Gladiator* (2001), *Lara Croft – Tomb Raider* (2001), *Staatsfeind Nr. 1* (1998) oder *Ausnahmezustand* (1999). Die Zuschauer werden von solchen Filmen nicht in dem Maße belastet und schockiert, wie von den Beispielen der ersten Gruppe. Die Filme weisen eine hoffnungsvollere Tönung auf und eröffnen Welten, in denen Helden und moralische Werte dafür stehen, dass sich die menschliche Ordnung gegen das Böse schließlich zu behaupten weiß. Der Sieg über die Antagonisten und die Wiederherstellung der bedrohten Ordnung sind bei dieser Gruppe daher die Regel.

3.1.3 Verdrehte Männergeschichten

Die dritte Sorte bilden Filme, in denen männliche Rollenstereotype – *Ey Mann – Wo ist mein Auto?* (2001) – und die beiden erstgenannten Gruppen persifliert oder verdreht werden. *Austin Powers – Spion in geheimer Mission* (1999) ist eine komische Version von Agentenfilmen wie *James Bond* oder *Der Anschlag* (2002). In *Galaxy Quest – Planlos durchs Weltall* (2000) werden Sciencefictionfilme und in *Otto – Der Katastrophenfilm* (2000) die großen Weltuntergangs-Blockbuster am Ende des 20. Jahrhunderts persifliert. Die Vorliebe der männlichen Kinogänger für solche Verdrehungen lässt erkennen, dass sie ihre eigenen Kampf- und Heldenträume nicht immer ernst nehmen müssen. Sie kann auch als ein Hinweis dafür gesehen werden, dass manche Männer die stereotypen Rollenerwartungen leid sind und daher dazu bereit sind, sich im Kino an einer humorvollen Demontage des herkömmlichen Männerbildes zu beteiligen.

3.2 Filme für Frauen

Wenn man von den Animations- und Kinderfilmen einmal absieht, die sich Frauen in der Regel als Begleitpersonen ihrer Kinder ansehen, handeln die meisten der von weiblichen Kinogängern in den vergangenen fünf Jahren favorisierten Filme von der Liebe – sei es in Form von Liebeskomödien oder von Liebesdramen. Doch damit ist nur die erste Ebene der inhaltlichen Interessen von Frauen erfasst. Wenn man die Geschichten der Filme auf einer tieferen inhaltlichen Ebene analysiert, lassen sich auch hier drei typische Erlebnissorten beschreiben.

3.2.1 Sieg der wahren Liebe

Eine Sorte von Geschichten behandelt die Sehnsucht nach Authentizität in der Beziehung zwischen Mann und Frau. In *Eine Hochzeit zum Verlieben* (1998), *Auf die stürmische Art* (1999), *Wedding Planner* (2001), *Bridget Jones – Schokolade zum Frühstück* (2001) und *Schwer verliebt* (2002) geraten die Protagonisten zunächst an den falschen Partner, müssen nach mehreren Enttäuschungen feststellen, dass sie sich getäuscht haben und schließlich eine Entscheidung für die „wahre Liebe“ treffen. Die Beispiele zeigen, dass viele Frauen das Kino nutzen, um dem Tagtraum vom Sieg der wahren Liebe zu frönen.

3.2.2 Aus Fesseln befreien

Filme dieser Sorte beschäftigen sich mit der Frage, ob Frauen gesellschaftliche oder persönliche Begrenzungen hinnehmen müssen oder ob sie dagegen angehen können. Auffällig ist, dass Geschichten, in denen missachtete und

unterschätzte Außenseiterinnen oder von Männern übersehene Mauerblümchen Zutrauen in sich und ihre Fähigkeiten gewinnen, die höchsten Frauenanteile aufweisen: *Eine wie keine* (1999) hatte 72,3, *Save the Last Dance* (2001) 74,6 und *Plötzlich Prinzessin* 74,7 Prozent weibliche Kinogänger. Julia Roberts sprengt in dieser Sorte von Filmen gleich dreimal scheinbar unverrückbare Fesseln. In *Die Braut, die sich nicht traut* (1999) kämpft sie gegen ihre Bindungsangst an, in *Erin Brokovich* (2000) gegen gesellschaftliche Missstände und Vorurteile und in *America's Sweethearts* (2001) verwandelt auch sie sich von einem unbeachteten Mauerblümchen in eine begehrte Frau. Diese Beispiele verweisen darauf, dass sich trotz Emanzipation und gesellschaftlichem Wandel offensichtlich immer noch viele Frauen unterschätzt und nicht gesehen erleben und das Kino dazu nutzen, über solche Hindernisse hinauszugehen.

3.2.3 Spiel mit dem Feuer

Die dritte Gruppe von typischen Frauenfilmen dreht sich um den Komplex von Leidenschaft und Verzicht. In diesen Filmen wird spürbar, wie sehnsüchtig und erregbar die Menschen in ihren Leidenschaften sind, welche Gefahren sie damit eingehen und wie aufwendig es ist, die Leidenschaft zu steuern oder gar niederzuringen. *Der Pferdeflüsterer* (1998), *Anna und der König* (2000) und *Untreu* (2002) führen in solche Konstellationen und die mit ihnen gegebenen Konsequenzen hinein und laufen schließlich auf Verzicht oder auf Zerstörung zu. Aber auch das Drama *Eiskalte Engel* (1998) und die Komödie *40 Tage, 40 Nächte* (2002) machen spürbar, welch ein explosives Gemisch die Anziehung zwischen den Geschlechtern erzeugen kann. Weil bei dieser Erlebnissorte

Erregung und Zerstörung, Anziehung und Verzicht meist ineinander greifen, kann man sie als ein „Spiel mit dem Feuer“ beschreiben.

3.3 Filme für Frauen und Männer

Filme, die Männer und Frauen so deutlich voneinander trennen wie *End of Days* (74,6 % Männer) und *Resident Evil* (76,1 % Männer) auf der einen oder *Save the Last Dance* (74,6 % Frauen) und *Plötzlich Prinzessin* (74,7% Frauen) auf der anderen Seite, sind selten. Der Markt wird dominiert von Produktionen, die weibliche und männliche Kinogänger in ähnlichem Maße oder weniger stark differenzierend anziehen. Daher wollen wir in diesem Kapitel die Frage stellen, auf welche Filminhalte sich Frauen und Männer gleichermaßen gerne einlassen. Abbildung 2 auf der gegenüberliegenden Seite zeigt, dass es sich auf der Genreebene hierbei vor allem um Komödien, Thriller und Animationsfilme handelt.

3.3.1 Animationsfilme mit psychischer Thematik

Auffällig ist zunächst die große Anzahl von Animationsfilmen, bei denen der Anteil von weiblichen und männlichen Kinogängern über 10 Jahren ähnlich hoch ausfällt. Dieses Phänomen erklärt sich zum einen dadurch, dass sie mit ihren Inhalten oft die ganze Familie ansprechen. Darüber hinaus lässt sich feststellen, dass Filme wie *Antz* (1998), *Chicken Run* (2000), *Shrek der tollkühne Held* (2001) oder *Ice Age* (2002) neben genreüblichen Slapstickszenen auch bedeutsame psychische Thematiken behandeln. Es geht in ihnen um Inhalte wie Gemeinschaft, Solidarität,

MAENNER		FRAUEN	JAHR	GENRES
51,84	SONNENALLEE	48,16	1999	Komödie
51,73	DER SCHUH DES MANITU	48,27	2001	Liebeskomödie
51,48	AMERICAN PIE 2	48,52	2001	Actionfilm
50,36	TEUFLISCH-BEDAZZLED	49,64	2001	Kriegsfilm
50,20	COYOTE UGLY	49,80	2000	Scifi-/Fantasy
49,00	VERRUECKT NACH MARY-THERE'S SOMETHIN	51,00	1998	Abenteuerfilm
48,46	BIG DADDY	51,54	1999	Thriller / Krimi
50,00	6 TAGE,7 NAECHTE-6 DAYS,7 NIGHTS	50,00	1998	Horrorfilm
49,00	BESSER GEHT'S NICHT-AS GOOD AS IT GETS	51,00	1998	Drama
51,30	HOLLOW MAN-UNSICHTBARE GEFAHR	48,70	2000	Liebesdrama
51,20	EXPERIMENT,DAS	48,80	2001	Animationsfilm
51,20	TALENTIERTE MR.RIPLEY,DER	48,80	2000	Kinderfilm
50,90	SIXTH SENSE,THE	49,10	2000	
50,80	SIGNS-ZEICHEN	49,20	2002	
50,60	OCEAN'S ELEVEN	49,40	2002	
49,60	PANIC ROOM	50,40	2002	
49,00	VANILLA SKY	51,00	2002	
49,00	IM AUFTRAG DES TEUFELS-DEVIL'S ADVOCAT	51,00	1998	
51,89	SHREK DER TOLLKÜHNE HELD	48,11	2001	
50,90	ASTERIX UND OBELIX-MISSION KLEOPATRA	49,10	2002	
50,80	CHICKEN RUN-HENNEN RENNEN	49,20	2000	
50,25	ATLANTIS-DAS GEHEIMNIS D.VERLORENEN S	49,75	2001	
50,00	ANTZ	50,00	1998	
49,30	ICE AGE	50,70	2002	
49,21	TARZAN	50,79	1999	
49,20	POKEMON-DER FILM	50,80	2000	
49,00	LOLA RENNT	51,00	1998	
50,00	EYES WIDE SHUT	50,00	1999	
48,92	GEISTERSCHLOSS,DAS-THE HAUNTING	51,08	1999	
48,15	PUENKTCHEN UND ANTON	51,85	1999	

Abb.2: Jeweils 6 Filme der Jahre 1998–2002 mit ähnlich großen Anteilen an männlichen und weiblichen Zuschauern nach Genres

Freundschaft und Anerkennung. Offensichtlich lassen sich männliche und weibliche Kinogänger gleichermaßen von Animationsfilmen ansprechen, die ihren Slapstick in psychische Inhalte einbetten.

3.3.2 Komödien mit psychischer Thematik

Situationskomödien wie *Ey Mann wo ist mein Auto?* (2001) oder *Austin Powers* (1999) imponieren mit Slapstick und werden daher in der Regel von Männern favorisiert. Umgekehrt sind emotionale Liebeskomödien wie *Eine wie keine* (1999), *Die Braut, die sich nicht traut* (1999) die Domäne der weiblichen Kinogänger. Wenn Liebeskomödien das romantische Moment zurücknehmen und die männliche Hauptrolle mit virilen Schauspielern besetzen, sind offensichtlich Männer in demselben Maße wie Frauen dazu bereit, sich auf sie einzulassen. Für diese These sprechen die Filme *6 Tage, 7 Nächte* (1998) und *Besser geht's nicht* (1998). Der erstgenannte wird von Harrison Ford und der zweite von Jack Nicholson dominiert. Umgekehrt sind Frauen dazu bereit, sich auf Situationskomödien mit physischem Slapstick einzulassen, wenn diese eine insgesamt „weiche“ Tönung aufweisen wie z.B. *Der Schuh des Manitu* (2001) oder psychische Themen wie *Sonnenallee* (1999) mitbewegen.

3.3.3 Thriller mit psychischer Thematik

Es sind weniger Thriller mit aufwendigen Actionszenen, die von Frauen und von Männern gleichermaßen gesehen werden, als vielmehr Filme mit bewegenden oder intellektuell interessanten Inhalten. Besonders die folgenden Beispiele sind dazu geeignet, diese These zu

belegen: *The Sixth Sense* (2000) thematisiert – über seine Schauer Momente hinaus – die Möglichkeit zwischenmenschlichen Verstehens und den Umgang mit der Unfassbarkeit des Todes. In *Signs* (2002) geht es um die Rolle des Glaubens in einer letztlich unfassbaren Wirklichkeit. *Vanilla Sky* (2002) fragt, wie man die Konsequenzen eigenen Handelns akzeptieren kann. In *Das Experiment* (2001) und in *Hollow Man* (2000) geht es um die Frage, wie sehr man sich auf gesellschaftliche Werte wie Moral und Wissenschaft verlassen kann und wie schnell sich Vernunft und Normalität in Wahnsinn und Zerstörung verkehren können. *Der talentierte Mr. Ripley* (2000) wurde nach einer Vorlage von Patricia Highsmith entwickelt, die grundsätzlich das psychologische Moment betont. *Ocean's Eleven* kann man als einen „Feel-Good-Thriller“ bezeichnen, der seine Handlung nicht nur mit sehr viel Humor, sondern auch mit der Anziehungskraft von George Clooney und Brad Pitt aufgeladen hat.

3.4 Fazit

Die Herzen der Frauen kann man im Kino auf der Genreebene mit Liebeskomödien und Dramen, auf der Ebene der Geschichten vor allem mit drei Erlebnissorten erobern: Sieg der wahren Liebe, Befreiung aus Fesseln und Spiel mit dem Feuer. Die von Männern bevorzugten Genres sind vor allem Actionfilme. Die Inhalte, von denen sie sich mitreißen lassen, umschreiben ein Durchkommen durch unfassbare Zerstörung, Kämpfe für die Wiederherstellung bedrohter Ordnungen und komische Verdrehungen typischer Männerthemen. Wenn Filme eine ausgewogene Mischung von physischen und psychischen Inhalten aufweisen, werden sie von beiden Geschlechtern gerne gesehen.

4. Filminhalte und Altersgruppen

Die Tatsache, dass der menschliche Körper gegen Ende des zweiten Lebensjahrzehnts zu wachsen aufhört, führt häufig zu der Auffassung, dass damit auch psychisch ein Reifestadium erreicht ist und die Entwicklung des Menschen seinen mehr oder weniger geglückten Abschluss gefunden hat. Doch diese Orientierung an der körperlichen Entwicklung trägt. Psychologisch gesehen hört Entwicklung nicht auf. Leben ist gleichbedeutend mit Entwicklung. Und weil das so ist, ändern sich mit fortschreitendem Alter auch die inhaltlichen Vorlieben der Kinogänger.

Es gibt zwei Forschungsrichtungen, die für unsere Zwecke bedeutsam sind. Das eine ist das Konzept der Entwicklungsphasen oder Entwicklungslinien wie es zum Beispiel von E. Erikson (1968), Daniel J. Levinson (1978), vor allem aber von Anna Freud (1965) erarbeitet wurde. Das andere ist das Konzept der Entwicklungsaufgaben, zu dessen prominenten Vertretern R. Murray Thomas (1990) gehört. Diese Ansätze sprechen dafür, dass Leben die Entwicklung eines primär Ganzen bedeutet, das sich in den Abschnitten seiner Wandlung unterschiedlichen Aufgaben und Konflikten ausgesetzt sieht, für das es nach Lösungen sucht, die wiederum neue Aufgaben und Konflikte entstehen lassen. Anders ausgedrückt: Leben ist immer und in jedem Alter Kultivierung. Es vollzieht sich in den Drehungen und Wendungen eines Ganzen, das die Wirklichkeit zu behandeln sucht. (W. Salber 1993)

Die Aufzählung einer kleinen Auswahl von Aufgaben und Konflikten, die im Verlauf des Lebens auf jeden Menschen zukommen, soll die oben genannten Konzepte verdeutlichen:

- Geschlechtsreife und Ablösung von den primären Bezugspersonen
- Zurechtkommen mit neuen Freiheiten und Möglichkeiten und Identitätsbildung
- Auseinandersetzen mit den Werten der Eltern und soziale Identitätsfindung
- Räumliche Trennung von den Eltern und eigene Haushaltsführung
- Eingehen von geschlechtlichen und beruflichen Bindungen
- Gründung einer eigenen Familie und Elternschaft
- Veränderungen, Verluste, Trennungen und persönliche Weiterentwicklung
- Verlust von Autorität und Einfluss

Die Reihe von Entwicklungsaufgaben macht deutlich, dass die Menschen im Laufe des Lebens nur dann „sie selbst“ bleiben können, wenn sie sich auf Veränderungen einlassen. Wer sich gegen den Wandel versperrt, bezahlt mit seelischen Einschränkungen, beruflichem Stillstand und sozialer Isolierung. Für die Aspekte der Filmauswahl in den unterschiedlichen Lebensphasen ist vor allem der Aspekt einer mit der Entwicklung verbundenen, zunehmenden seelischen Differenzierung bedeutsam. Häufig wird dieser Prozess als „Verinnerlichung“ bezeichnet. Im Laufe des Lebens nimmt die Bezogenheit auf äußere Dinge ab und die Autonomie des Psychischen nimmt zu. Junge Menschen neigen mehr zum Ausagieren ihrer Impulse und Spannungen, während ältere diese zunehmend auf psychischem Gebiet behandeln oder vor der Aktion ein inneres Probehandeln durchführen. Die Neigung zur Impulsivität lässt nach und macht einer größeren Vorsicht, aber auch seelischen Vertiefung Platz. Je öfter ein Mensch in den Drehungen und Wendungen des Lebensganzen erfahren hat, wie schnell sich die Bedeutungen der Dinge

wandeln können, desto differenzierter wir sein Blick auf die Welt und desto mehr Einfluss räumt er psychischen Wirkungen ein.

Um Lebensalter und Filminhalte zueinander in Beziehung setzen zu können, führen wir an dieser Stelle zwei gegensätzliche, psychisch-kulturelle Zustände ein: Gleiten und Entwickeln. Freiheiten in der Lebensgestaltung, ein großes Angebot an Freizeitformen und Medieninhalten begünstigen eine Form der Alltagsgestaltung, die man als *Gleiten* beschreiben kann. Gleiten bedeutet, einen nicht endenden Strom von Erregung aufrechtzuerhalten und darin Halt und Inhalt zu sehen. Auf der anderen Seite lässt sich die Notwendigkeit von *Entwicklung* nicht übergehen. Nur in Entwicklungen, in aufwändigen Wendungen des Ganzen, kommt das Leben des Einzelnen und der Kultur schließlich weiter. Gleiten bedeutet hohe, lang andauernde Erregung, Leichtgängigkeit und schneller Wechsel ohne Konsequenzen. Entwicklung bedeutet Aufwand, Spannung, Konflikt und das Akzeptieren von ungefähren Lösungen.

Jüngere Menschen haben heute – besonders in ihrer Freizeitgestaltung – einen starken Bezug zum Gleiten. Der Begriff „Party“ ist daher zu einem Synonym ihres Lebensgefühls geworden. Ältere Menschen, die sich auf Verpflichtungen und Verbindlichkeiten eingelassen haben, müssen mit Entwicklungsaufgaben fertig werden und sehen daher in Entwicklungsprozessen einen Wert. Das Kino bietet mit seinen Inhalten Erlebnisse an, die mal mehr ein Gleiten und mal mehr die Erfahrung von Entwicklung unterstützen.

Die von Jugendlichen und jungen Erwachsenen favorisierten Filme zeigen, dass sie im Kino nur wenig über Entwicklungsaufgaben erfahren wollen. Sie wollen im Kino

Spaß haben und über extreme Inhalte manchmal Grenzen überschreiten. Das Kino ist für sie eine hervorragende Gelegenheit, den Zustand ihres Gleitens zuzuspitzen. Im vierten Lebensjahrzehnt findet unter dem Eindruck der Anstrengungen, die mit Kindererziehung und Berufsleben verbunden sind, eine Hinwendung zu Inhalten statt, die auf der einen Seite dazu geeignet sind, das Leben zu idealisieren und zu verschönern, es auf der anderen Seite aber auch ermöglichen, im Mitleiden und tieferen Verstehen Trost zu finden. Erst ab dem fünften Lebensjahrzehnt entsteht eine deutliche Tendenz, das Kino als ein Medium zu benutzen, über das man die Tragik und Tragikomik des menschlichen Lebens zugespitzt erfahren kann. Auf den folgenden Seiten werden wie diese hier nur grob skizzierten Veränderungen bei der Filmauswahl genauer beschrieben.

4.1 Kinder und Jugendliche (10–15 Jahre): Spaß im Schutz des elterlichen Halts

Kinder und Jugendliche bis 15 Jahre werden von Gesellschaft und Eltern von den Härten und Schwierigkeiten des Lebens weitgehend abgeschirmt. Sie sehen sich im Genuss einer Versorgung, um die sie sich selbst nicht kümmern müssen und haben auf diesem Hintergrund Zeit und Raum für Experimente, Späße und Abenteuer zur Verfügung. Von daher ist es nicht verwunderlich, dass die von ihnen favorisierten Filme Komödien (*gelb*) und Animationsfilme (*hellblau*) sind. (Abbildung 3) Von den Geschichten her betrachtet, möchte diese Altersgruppe im Kino am liebsten lachen und Spaß haben, denn der überwiegende Teil der von ihnen bevorzugten Animationsfilme sind ebenfalls Komödien.

RANG/JAHR	ANTEIL %		
42	1998	SPICEWORLD-DER FILM	31,00
37	2002	NICHT NOCH EIN TEENIE-F	29,10
29	2000	CRAZY	29,00
21	2001	MAEDCHEN,MAEDCHEN	28,46
36	2002	SUPER SUESS UND SUPEF	26,20
13	1998	FLUBBER	26,00
20	2001	DISNEY-102 DALMATINER	24,43
27	2000	HARTE JUNGS	23,40
30	2002	DISNEY-PLOETZLICH PRIN	22,50
41	2002	KNALLHARTE JUNGS	22,40
44	2002	DISNEY-SNOWDOGS-ACHT	21,00
11	2000	ROAD TRIP	20,20
4	2001	AMERICAN PIE 2	20,14
39	1999	AUSTIN POWERS-SPION IN	20,00
35	2000	ERKAN UND STEFAN	19,40
23	2001	DR. DOOLITTLE 2	18,79
45	2000	COYOTE UGLY	16,90
40	1998	MR.MAGOO	16,00
24	1998	GEORGE DER AUS DEM DS	15,00
6	2000	POKEMON-DER FILM	36,60
42	2001	CATS AND DOGS-WIE HUN	33,67
26	2002	ASTERIX UND OBELIX-MISS	23,60
32	1998	ANTZ	22,00
13	1999	WERNER-VOLLES ROOAEA	19,50
34	1999	MULAN	18,00
27	1999	SCHWEINCHEN BABE IN DE	17,12
45	1998	ANASTASIA	16,00
25	2001	EMIL UND DIE DETEKTIVE	28,44
17	1999	EINE WIE KEINE-SHES ALL	20,21
18	1999	GEISTERSCHLOSS,DAS-THI	16,67

Abb. 3: Favoriten Altersgruppe 10–15

dass in den meisten von ihnen erwachsene Schauspieler die Hauptrollen übernommen haben. In *Flubber* mimt Robin Williams einen zerstreuten Professor, der eine fliegende

Die Vorliebe sowohl für Animationsfilme, als auch für Komödien, bringt aber auch die Zerrissenheit dieser Altersgruppe zum Ausdruck. Sie befindet sich in einem spannungsvollen Übergang zwischen Kindheit und Erwachsenenalter. Zum einen sind die Jugendlichen dieses Alters noch der kindlichen Erlebniswelt von Animationsfilmen wie *Anastasia* (1998), *Mulan* (1999) und *Pokemon* (2000) zugewandt. Zum anderen machen sich bei ihnen im Zuge der Geschlechtsreife Orientierungen und Bedürfnisse bemerkbar, die von vielen der angezeigten Komödien thematisiert werden. Sehen wir uns die Komödien einmal genauer an.

Zunächst lässt sich eine Gruppe von Slapstickkomödien herausheben. Auffällig ist,

Gummimasse erfunden hat. In *Snowdogs* erbt ein von Cuba Gooding Jr. dargestellter Zahnarzt ein Rudel von Schlittenhunden in Alaska und in *102 Dalmatiner* (2001) ist Glenn Close eine zentrale Figur. Der Altstar Leslie Nielsen ist in der Actionkomödie *Mr. Magoo* zu sehen und Mike Myers in *Austin Powers – Spion in geheimer Missionsstellung*. Nur *Erkan und Stefan* (2000) sind dem Alter der Jugendlichen nahe.

Die größere Gruppe bilden Teenkomödien: *Road Trip* (2000), *Coyote Ugly* (2000) *Harte Jungs* (2000), *Crazy* (2000), *American Pie 2* (2001), *Mädchen, Mädchen* (2001), *Knallharte Jungs* (2002), *Nicht noch ein Teeniefilm* (2002), *Super süß und super sexy* (2002). Alle Filme spielen im Milieu der Jugendlichen, wobei eine leichte Altersverschiebung besteht: Die Filmfiguren sind in der Regel ein paar Jahre älter als 15 Jahre. Hauptthemen sind die enormen körperlichen Veränderungen durch die Geschlechtsreife und die neuen Bedürfnisse und Aufgaben, die daraus entstehen. Bis auf wenige Ausnahmen (z.B. *Crazy*) dominieren physische Filminhalte die psychischen. Obwohl bekannt ist, dass – subjektiv gesehen – die Pubertät zu den schwierigsten Lebensphasen des Menschen gehört, genießen es die Jugendlichen offensichtlich, im Kino darüber ausgiebig zu lachen. Sie wollen sich dort weniger auf eine Vertiefung ihrer Entwicklungsprobleme einlassen, als vielmehr diese im „Gleiten“ überwinden. Daher sind Jugenddramen im Bereich der Top 50 kaum anzutreffen und wenn, dann gehören sie nicht zu den Favoriten der Altersgruppe.

Fazit: Die Altersgruppe der 10 bis 15jährigen will im Kino vor allem lachen und Spaß haben.

4.2 Ältere Teens (16–19 Jahre): Auf der Suche nach Spaß und Thrill

RANG/JAHR	ANTEIL %	FILMTITEL	ANTEIL %
24	2001	SCARY MOVIE 2	37,93
46	2001	EY MANN-WO IST MEIN AUT	35,54
19	2002	RUSH HOUR 2	30,10
14	2002	40 TAGE UND 40 NAECHTE	28,30
7	2000	SCARY MOVIE	28,20
41	2002	KNALLHARTE JUNGS	27,60
37	2002	NICHT NOCH EIN TEENIE-FI	27,50
45	2000	COYOTE UGLY	26,40
1	2000	AMERICAN PIE	26,20
4	2001	AMERICAN PIE 2	26,07
30	2001	NATUERLICH BLOND LEGAL	25,28
39	2002	SCOOPY-DOO UND DIE CYE	24,90
42	1998	SPICEWORLD-DER FILM	18,00
14	1999	WILD WILD WEST	17,97
29	1998	NIX ZU VERLIEREN	16,00
17	1999	EINE WIE KEINE-SHES ALL	21,81
45	2002	RESIDENT EVIL	31,80
32	2000	FINAL DESTINATION	28,70
25	2000	SCREAM-3-	26,00
35	1999	ICH WEISS NOCH IMMER.W	25,56
40	1999	DUESTERE LEGENDEN-URE	20,35
36	1999	BLAIR WITCH PROJECT	20,00
30	1998	SCREAM-2-	18,00
34	1998	BLADE	18,00
37	2000	SHAFT	29,20
32	2001	FAST AND THE FURIOUS.TH	35,07
5	1998	SOLDAT JAMES RYAN.DER-	18,00
21	1998	MANN IN DER EISERNEN M	18,00
35	2001	SAVE THE LAST DANCE	32,78
19	1999	EISKALTE ENGEL.DER-CRU	30,20

Abb. 4: Favoriten Altersgruppe 16–19

Mit 16 Jahren haben sich Jugendliche von vielen Einschränkungen der Kindheit befreit. Sie unterstreichen ihre neu erreichte Unabhängigkeit mit einer entschiedenen Abwendung von allen Filmen, die sich an der kindlichen Erlebenswelt orientieren. Daher ist unter den Favoriten dieser Zielgruppe nicht mehr ein einziger Animationsfilm anzutreffen. Auch die von Kindern gern gesehene Komödien mit älteren Hauptdarstellern gehen in der Gunst deutlich zurück. Die Aufstellung der von ihnen bevorzugten Filme zeigt jedoch auch, dass sie erstaunlicherweise im Kino ihre neuen Freiheiten kaum nutzen. Denn es sind im Grunde nur zwei Genres, die sie bevorzugen: Komödien (*gelb*) und Horrorfilme (*lila*). Action-, Sciencefictionfilme, Thriller z. B. fehlen in der Aufstellung oder sind nur vereinzelt vertreten.

Jugendliche haben die Aufgabe, ihre durch Geschlechtsreife und größere soziale Freiheiten zugefallenen Möglichkeiten mit den Forderungen des Selbst und der Gesellschaft zu synchronisieren. Sie befinden sich auf der Suche nach einem Bild, das dazu geeignet ist, diese enorm widerstreitenden Anforderungen und Bedürfnisse auszurichten: Identitätsbildung. Da ihnen die zeitgenössische Kultur kein verbindliches Lebensbild vorschreibt, halten sie sich sehr viel länger in diesem Übergangsstadium auf als vielleicht frühere Generationen. Gleiten als Lebensform wird ihnen von der Kultur sozusagen nahe gelegt.

In den von ihnen bevorzugten, meist drastischen Slapstickkomödien wie *Wild Wild West* (1999), *American Pie* (2000), *Scary Movie* (2000), *Ey Mann wo ist mein Auto* (2001), *American Pie 2* (2001), *Scary Movie 2* (2001) oder *Rush Hour 2* (2002) erscheint die Welt ähnlich beliebig kombinierbar und sprunghaft wie sich Jugendliche im Alltag oft fühlen und verhalten. Alles kann sich drehen, im Nu auseinander fallen und sich wieder neu zusammensetzen. Darüber hinaus suchen sich Jugendliche über solche Filme in der Illusion zu wiegen, dass der Alltag keine größeren Beschränkungen oder gar Anforderungen aufweist. Dies ist ein Ausdruck ihres altersgemäßen Narzissmus, der die Funktion hat, sich in der schwierigen Umbruchphase unverletzlicher zu erfahren, als es der Realität entspricht. Da Jugendliche spüren, dass mit zunehmendem Alter die „Härte des Lebens“ auf sie zukommen wird, nutzen sie Kinokomödien dazu, das ihnen von der Gesellschaft eingeräumte, scheinbar sorgenfreie Übergangsstadium auszubauen.

In sieben der acht ermittelten Horrorfilme werden Gruppen von jungen Leuten – mehr oder weniger schockierend – von übernatürlichen, zerstörerischen Kräften attackiert: *Scream 2* (1998), *Blair Witch Project* (1999), *Düstere Legenden* (1999), *Ich weiß noch immer, was du ...* (1999), *Scream 3* (2000), *Final Destination* (2000) und *Resident Evil* (2002). Tiefenpsychologisch gesehen, treten jugendlichen Kinogängern in solchen Filmen die seelischen Dämonen, die sie in ihrem Alter zu bändigen suchen, in Gestalt von Monstern, Geistern und Psychopathen gegenüber. Sie setzen ihr Fassungsvermögen und ihre seelische Kohärenz dem fiktionalen Schrecken aus, um zu erproben, was sie aus- und zusammenhalten können. Man kann ihre Begeisterung für Horrorfilme aber auch als einen Versuch sehen, die Härte und die Verkehrungen des menschlichen Alltags aus dem realen Lebenskreis herauszurücken. Jugendliche ahnen, dass die Übergangszeit irgendwann zu Ende sein wird und dass die Welt enorme Belastungen für sie bereithält. Als wollten sie sich gegen diese Unwägbarkeiten des Lebens impfen, bannen sie das Ungeheuerliche der Welt in ein extremes Kinoerlebnis und nehmen es auf diese Weise in den Griff. In Gruppen mit Gleichaltrigen lassen sich solche alterstypischen Erfahrungen besonders gut machen.

Aus dem Übergangsstadium der Jugendlichen erklärt sich auch, warum sie kein großes Interesse an klassischen Actionfilmen haben. In solchen Filmen nimmt meist ein einsamer Held zum Wohle der Gemeinschaft den Kampf gegen eine Übermacht auf und ist dafür manchmal sogar bereit – z.B. in *Armageddon* (1998) oder *Gladiator* (2000) – sein Leben zu opfern. Solche Filme machen das Gewicht von Verantwortung und von Konsequenzen eigenen Handelns spürbar und sind nicht dazu geeignet, dem spaßorientierten Gleiten auf wechselnden Erregungswellen

Ausdruck zu verleihen, das Jugendliche vor allem anderen suchen und so gut beherrschen.

Über das Kino hinaus haben ältere Teens viele andere Medien und Freizeitangebote zur Verfügung, um ihre Entwicklungsaufgaben zu bewältigen. Video- und Computerspiele, Musikträger, Sportereignisse, Daily Soaps, TV-Shows und Fernsehserien, aber vor allem Treffen mit Gleichaltrigen („Party“) sind auch dazu geeignet, ihrem starken Ausdrucksdrang und ihren Suchbewegungen Form und Inhalt bereitzustellen.

Pessimistischen Lesern, die in den Filmvorlieben der Jugendlichen ein böses Omen erblicken, ist entgegenzuhalten, dass es sich bei unserer Auswahl nur um die absoluten Favoriten handelt. Selbstverständlich interessieren sich Jugendliche auch für Filme, in denen die Notwendigkeiten des Alltags und Entwicklungsaufgaben stärker berücksichtigt werden. Außerdem ist zu berücksichtigen, dass sie mit ihrer Vorliebe für Persiflagen, Situations- und Slapstickkomödien eine ungewöhnliche Wendigkeit, schnelle Intelligenz und Auffassungsgabe zum Ausdruck bringen. Schließlich lassen sich an der Tatsache, dass sie solche Filme gerne in Gruppen sehen, ihre guten sozialen Kompetenzen und ihre Bereitschaft, sich einem Kollektiv unterzuordnen, ablesen. Die Jugend ist sehr viel ‚besser‘, als es im Spiegel ihrer Filmvorlieben aussehen mag.

Fazit: Jugendliche im Alter zwischen 16 und 19 Jahren sind am stärksten über Komödien und Horrorfilme zu erreichen. Sie wollen im Kino vor allem zwei Erlebnisse: In der Gruppe über drastische Witze lachen und die Grenzen ihres Fassungsvermögens auf die Probe stellen.

4.3 Junge Twens (20–24 Jahre): Experimentierfreude und Grenzen ausloten

RANG/JAHR		ANTEIL %	
46	1999	FIGHT CLUB	56,92
49	1999	INSTINKT	36,62
39	2000	CELL, THE	35,60
26	2001	EXPERIMENT, DAS	34,32
15	2000	ANATOMIE	33,10
33	1998	MERCURY PUZZLE, DAS-ME	32,00
27	2002	BOURNE IDENTITAET, DIE	28,60
13	2001	HANNIBAL	27,84
29	1998	NIX ZU VERLIEREN-NOTHIN	37,00
39	1999	AUSTIN POWERS	36,36
46	2000	28 TAGE	33,50
36	2002	SUPER SUESS UND SUPER	30,20
42	2002	PARTY ANIMALS-NATIONAL	29,90
33	2001	EVOLUTION	27,64
43	1998	ICH WEISS WAS DU LETZTE	50,00
40	1999	DUESTERE LEGENDEN-URE	46,90
30	1998	SCREAM-2-	41,00
33	1999	DEEP BLUE SEA	37,37
22	2002	BLADE II	30,80
38	2000	ROMEO MUST DIE	39,20
34	2002	ANSCHLAG, DER-SUM OF AI	33,30
16	2002	XXX-TRIPLE X	32,90
25	1998	STARSHIP TROOPERS	31,00
43	2000	6TH DAY, THE	30,70
50	2000	THREE KINGS	34,80
48	1999	EYES WIDE SHUT	36,49
36	2001	TRAFFIC-MACHT DES KART	35,44
22	1998	GOOD WILL HUNTING	33,00
48	2001	A.I. KUENSTLICHE INTELLIG	32,78
44	2001	FINAL FANTASY-DIE MAECH	34,50

Abb. 5: Favoriten Altersgruppe 20–24

Das Spektrum der bevorzugten Filmgenres wird im dritten Lebensjahrzehnt größer. Bei den jungen Twens geht das Interesse für Komödien zurück, dafür rücken das Thriller- (*braun*) und das Actiongenre (*blau*) in ihrer Gunst deutlich auf. Die Vorliebe für Horrorfilme (*lila*) bleibt bestehen. Charakteristisch für diese Altersgruppe ist, dass die großen Mainstreamproduktionen nicht zu ihren Favoriten gehören. Nicht ein Blockbuster aus den Top 10 der vergangenen fünf Jahre ist auszumachen. Dafür rangieren zehn (In der Spalte „Rang“ rot markiert) ihrer Vorlieben auf den letzten Plätzen der jeweiligen Top 50. An dieser gegen den Strom gerichteten Auswahl wird sichtbar, dass sich junge Twens für eine eigene, unabhängige Position in den Unterhaltungsangeboten des Kinos interessieren. Sie

lassen sich von den breiten Strömungen weniger gerne mitreißen und suchen nach ungewöhnlichen Filmen, meist auch nach solchen, die einen künstlerischen Anspruch haben, wie zum Beispiel *Traffic* (2001). Auch Filmereignisse, die in der Öffentlichkeit Anstoß erregen wie *Starship Troopers* (1998) und *Fight Club* (1999), werden von ihnen besonders bereitwillig angenommen. Oder sie bevorzugen Produktionen, die mit ihrem desillusionierenden Blick auf die Errungenschaften der menschlichen Zivilisation und mit besonders intensiven Gewaltszenen das Publikum verstören: *Das Experiment* (2001) und *Hannibal* (2001).

Vielen Favoriten der jungen Twens ist gemein, dass sie technische oder moralische Grenzen überschreiten oder mit ungewöhnlichen Erzählformen experimentieren. Letzteres gilt für Kubricks *Eyes Wide Shut* (1999) ebenso wie für das von Steven Spielberg umgesetzte Kubrick-Projekt *A.I. – Artificial Intelligence* (2002). Grenzüberschreitungen bestimmen nicht nur die Wirkung von *Fight Club*, *Hannibal* und *Starship Troopers*, sondern auch von weniger bekannten Filmen: *Instinkt* (1999) erzählt von einem Mann, der sich nur unter Affen wirklich als Mensch fühlen kann. *The Cell* (2000) ist ein Serienkillerfilm mit sadomasochistischer Ikonographie. *Final Fantasy* (2001) galt als ein technischer und visueller Meilenstein des Kinos.

Man kann dieses Interesse für ungewöhnliche Produktionen aus der Lebenssituation der jungen Twens heraus zu verstehen suchen. Von der Gesellschaft aus gesehen, sind sie nun selbständige Individuen, die ohne Beschränkung ihren Freizeitinteressen nachgehen können. Die meisten Twens haben das Elternhaus verlassen. Diejenigen, die im „Hotel Mama“ verblieben sind, haben aufgrund der Versorgung den Rücken für Experimente frei. Ihre neue Unabhängigkeit bedeutet einen großen Reiz, muss von

ihnen aber auch ausgefüllt werden. Da sie in der Regel noch keine eigenen Familien haben und auch beruflich wenig Verantwortung übernehmen müssen, steht ihnen ein Experimentierraum zur Verfügung, in dem sie herausfinden können, was für sie wichtig ist. Jüngere Twens fühlen sich nicht selten als Eroberer. Das Gleiten als Grundhaltung spitzt sich bei ihnen zu einem Ausloten von Grenzen zu. Wie weit kann man im Rahmen der gegebenen Kultur gehen und wann stößt man auf Gegenwirkungen, die sich nicht mehr in einen Spaß verwandeln lassen? Solchen Fragen können junge Twens auch in den von ihnen bevorzugten Kinofilmen nachgehen.

Die Experimentierfreude der jungen Twens spiegelt sich auch in den sechs von ihnen bevorzugten Komödien (*gelb*) wider. Sie imponieren in der Regel mit physischer Situationskomik und Slapstick. *Nix zu verlieren* (1998) ist ein rasantes Roadmovie, *Austin Powers* (1999) eine gagreiche Agentenfilmparodie, *Super süß und super sexy* (2002) eine Situationskomödie mit derber Tönung, *Party Animals* (2002) ein stark überdrehter Collegeklamauk und in *Evolution* (2001) erobert außerirdischer Urschleim die Erde. In punkto Horrorfilme unterscheiden sich die jüngeren Twens kaum von den Vorlieben der Jugendlichen.

Fazit: Jüngere Twens nutzen das Kino, um ihrer Experimentierfreude und ihrem Drang nach neuen Erlebnissen Ausdruck zu verleihen. Sie sind die Eroberergeneration unserer Kultur und haben ein großes Interesse, auch in unvertraute und noch nicht kartierte Erlebniswelten vorzustoßen. Sie wollen im Kino auf höherem, künstlerischem Niveau an die Grenzen des Fassbaren und Denkbaren herangeführt werden.

4.4 Ältere Twens (25–29 Jahre): Übergang vom Gleiten in Entwicklung

RANG/JAHR	ANTEIL %
47	2000 TALENTIERTE MR.RIPLEY,D 30,40
42	1999 8 MM 28,21
37	1998 OUT OF SIGHT 27,00
44	1998 JACKIE BROWN 27,00
22	1999 END OF DAYS 23,00
40	2002 SPY GAME-DER FINALE CO 20,20
22	2001 UNBREAKABLE-UNZERBRE 18,20
31	2002 VANILLA SKY 17,20
26	2001 EXPERIMENT,DAS 17,10
24	2002 PANIC ROOM 16,30
48	2000 KEINE HALBEN SACHEN-WI 33,20
41	1999 DIAMENTENCOP,DER-BLUE 29,03
44	2000 GALAXY QUEST-PLANLOS E 28,60
36	1998 SEHR VERDAECHTIG-WROI 24,00
15	2002 ABOUT A BOY ODER DER T 17,90
28	1998 HOCHZEIT MEINES BESTEN 27,00
8	1998 BESSER GEHT'S NICHT-AS 25,00
8	2001 BRIDGET JONES-SCHOKOL 19,02
39	2001 AMERICA'S SWEETHEARTS 18,09
16	1998 LETHAL WEAPON 4 26,00
43	2000 6TH DAY,THE 23,70
6	1999 MATRIX 23,29
50	2001 TIGER U.DRAGON-CROUCH 20,08
48	2002 PAKT DER WOELFE,DER-LI 17,20
15	1999 STAR TREK-DER AUFSTAN 29,35
12	2000 X-MEN-DER FILM 22,00
47	1999 JOHN CARPENTERS VAMPI 26,00
24	2000 SLEEPY HOLLOW 22,50
36	2001 TRAFFIC-MACHT DES KART 18,63
12	2002 A BEAUTIFUL MIND-GENIE 16,10

Abb. 6: Favoriten Altersgruppe 25–29

In der zweiten Hälfte des dritten Lebensjahrzehnts geht das Interesse an Horrorfilmen (*lila*) deutlich zurück und steigen Liebeskomödien (*rot*) erstmals zu Favoriten einer Altersgruppe auf. Ähnlich wie bei den jüngeren Twens sind auch bei den älteren 30 Prozent der Lieblingsfilme Produktionen, die sich im jeweiligen Jahresergebnis mit den Ränge 40 bis 50 begnügen mussten. (*Rangplätze rot*) Das Interesse für Filme am Rande des Mainstreams bleibt also bestehen. Zugleich aber lassen sich – in Unterschied zu der jüngeren Altersgruppe – drei Top-Ten-Filme ausmachen: *Besser geht's nicht* (1998), *Matrix* (1999) und *Bridget Jones* (2001). Das verweist darauf, dass die Abneigung der jüngeren Twens gegen breitenwirksame Filme aufzuweichen beginnt.

Thriller (*braun*) dominieren die Vorlieben dieser Altersgruppe, aber ihre Auswahl weist deutlich weniger physische Gewalt und Grenzverletzungen auf, als die der jüngeren Twens: *Out of Sight* (1998) und *Der talentierte Mr. Ripley* (2000) haben eine deutlich romantische Tönung. *Jackie Brown* (1998) und *Vanilla Sky* (2002) behandeln in ihrem Kern die Frage, worauf es in zwischenmenschlichen Beziehungen ankommt. Ähnliche Fragen werden in *Unbreakable* (2001) und *Spy Game* (2002) aufgeworfen.

Sex thematisierende College- und Partykomödien, die noch von jüngeren Twens gerne gesehen wurden, sind unter den von älteren Twens favorisierten Komödien überhaupt nicht mehr anzutreffen. Stattdessen rücken Liebeskomödien (*rot*), die die psychische Beziehung zwischen Mann und Frau thematisieren, in der Gunst auf. Während sich in *Besser geht's nicht* (1998) Jack Nicholson um der Liebe willen aus seiner Zwangsneurose zu befreien sucht, erzählen *Die Hochzeit meines besten Freundes* (1998), *Bridget Jones* (2001) und *America's Sweethearts* (2001) von Frauen, die nach mehreren Anläufen schließlich die „wahre Liebe“ finden.

In der zweiten Hälfte des dritten Lebensjahrzehnts beginnen sich viele junge Menschen von der Experimentierlust und vom Partyleben der Jugendlichen und jüngeren Twens allmählich zu verabschieden. Das Gleiten als Grundeinstellung wird in Frage gestellt. Die einen werden durch private Bindungen dazu gezwungen, die anderen erklären sich aus Karrieregründen dazu bereit, Notwendigkeiten und Zwänge des beruflichen Lebens zu akzeptieren. Aber vielleicht bringt die Geschichte des egozentrischen Singles Hugh Grant in *About a Boy* (2002), der sich unfreiwillig der Freundschaft eines kleinen Jungen ausgesetzt sieht, am besten zum Ausdruck, womit sich die

Altersgruppe der 25–29jährigen beschäftigt: Der Übergang von einer mehr spaßorientierten und selbstbezogenen Einstellung zu einer Lebensform, die auch Verbindlichkeiten und Verantwortung einzugehen bereit ist. Denn das Einlassen auf festere Bindungen und Verpflichtungen wird zwischen dem 25. und 29. Lebensjahr nicht nur im Berufs-, sondern auch im Privatleben mehr und mehr zu einem zentralen Thema.

Fazit: Von ihren Filmvorlieben her gesehen, befinden sich ältere Twens in einem Übergangszustand. Einerseits bleibt ihr Interesse an ausgefallenen Produktionen und Filmen, die das Gleiten zuspitzen, bestehen. Andererseits deutet sich an, dass sie vermehrt nach Inhalten Ausschau halten, die in spürbare und in gewisser Weise auch als aufwändig erlebte Entwicklungsprozesse einbeziehen.

4.5 „Thirtysomethings“ (30–39 Jahre): Zwischen eigenen Vorlieben und denen ihrer Kinder

RANG/JAHR	ANTEIL %		
34	2000	DISNEY-TIGGERS GROSSE	60,40
46	1998	ARIELLE, DIE MEERJUNGFR	52,00
28	2002	SPIRIT-DER WILDE MUSTAN	45,40
34	1999	MULAN	44,00
10	2000	DISNEY-DINOSAURIER	43,70
49	2000	POKEMON-2-DIE MACHT DE	43,70
31	2000	DISNEY-TARZAN	41,00
8	2000	DISNEY-TOY STORY 2	36,20
49	2001	DISNEY-DINOSAURIER	35,03
6	1998	MULAN	35,00
21	2002	DISNEY-LILO UND STITCH	34,50
5	1999	TARZAN	34,13
47	2001	POKEMON-2-DIE MACHT DE	34,09
15	2001	DISNEY-EIN KOENIGREICH	33,82
7	1999	GROSSE KRABELN, DAS-A	31,00
43	1999	MEIN GROSSER FREUND J	35,90
18	2001	KLEINE EISBAER, DER	57,59
18	2002	BIBI BLOCKSBERG	51,70
45	2001	PETTERSSON U.FINDUS	49,23
13	2000	STUART LITTLE	48,40
35	1998	PIPPI LANGSTRUMPF-PIPPI	46,00
27	2001	SAMS, DAS	45,12
23	2002	STUART LITTLE 2	39,40
4	1998	DR.DOLITTLE	33,00
50	2002	SANTA CLAUSE-2-EINE SCH	29,70
13	1998	FLUBBER	29,00
16	1999	MESSAGE IN A BOTTLE	32,91
29	2002	UNTREU-UNFAITHFUL	29,70
48	1998	IM AUFTRAG DES TEUFELS	32,00
44	1999	BUENA VISTA SOCIAL CLUE	42,67

Abb. 7: Favoriten Altersgruppe 30–39 mit Kinderfilmen

Mit Familiengründung und Kindererziehung entstehen neue Verantwortlichkeiten und Restriktionen im Tageslauf. Die Kinder bestimmen das Leben ihrer Eltern in der Freizeit, weswegen diese nun seltener ausgehen. Aber wenn Kinder das geeignete Alter erreicht haben, sind die Erwachsenen dazu bereit, sie ins Kino zu begleiten. Dieses Verhalten drückt sich deutlich in den Vorlieben der 30–39jährigen aus. Sie kommen bevorzugt als Begleiter ihrer Kinder in die Kinos und sehen sich mit ihnen Animations- (*hellblau*) und Kinderfilme (*rosa*) an.

Doch welche inhaltlichen Interessen haben Erwachsene unabhängig von ihren Kindern? Um diese Frage beantworten zu können, haben wir die Animations- und Kinderfilme aus den Vorlieben der

„Thirtysomethings“ herausgefiltert. An dem größeren Farbenspektrum (Genres) wird mit einem Blick sichtbar,

RANG/JAHR	ANTEIL %		
2	1999	NOTTING HILL	27,30
4	1999	BRAUT, DIE SICH NICHT TR	27,16
10	1999	E-MAIL FUER DICH-YOU'VE	26,79
27	1998	6 TAGE, 7 NAECHTE-6 DAYS	26,00
39	2001	AMERICA'S SWEETHEARTS	25,35
8	2001	BRIDGET JONES-SCHOKOL	22,94
16	1999	MESSAGE IN A BOTTLE	32,91
29	2002	UNTREU-UNFAITHFUL	29,70
36	2000	ANNA UND DER KOENIG	25,70
6	2001	CASTAWAY-DIE INSEL-VER	25,63
9	2000	ERIN BROCKOVICH-EINE W	24,00
40	2000	GOTESS WERK UND TEUFEL	22,40
47	1998	BIN ICH SCHÖN	26,00
15	2002	ABOUT A BOY ODER DER T	25,90
31	2001	MEINE BRAUT, IHR VATER U	24,30
14	2001	CHOCOLAT	23,62
12	2001	MISS UNDERCOVER-MISS C	22,99
48	1998	IM AUFTRAG DES TEUFELS	32,00
40	2002	SPY GAME-DER FINALE CO	26,80
4	2000	SIXTH SENSE, THE	23,80
42	2000	KNOCHENJAEGER, DER-TH	23,30
16	2000	STURM, DER-THE PERFECT	28,70
2	1998	ARMAGEDDON-DAS JUENG	27,00
7	1998	DEEP IMPACT	27,00
9	2002	STIRB AN EINEM ANDEREN	27,00
1	1999	STAR WARS:EPISODE 1-DU	28,86
5	2002	STAR WARS:EPISODE II-AN	26,30
11	2002	MINORITY REPORT	26,10
41	1998	LOST IN SPACE	26,00
44	1999	BUENA VISTA SOCIAL CLUE	42,67

Abb. 8: Favoriten Altersgruppe 30–39 ohne Kinderfilme

dass sich die Filmvorlieben im vierten Lebensjahrzehnt noch weiter ausdifferenzieren. Eine neue Gruppe wird von Sciencefiction- und Fantasyfilmen (*türkis*) gebildet. Und sechs Dramen (*grün* und *violett*) zeigen ebenfalls an, dass sich die Vorlieben in dieser Lebensphase verändern. Auch der hohe Anteil von 12 Blockbustern der Top 10 (in der Rangspalte *hellgrün* markiert) verdient Beachtung. Macht er doch einerseits darauf aufmerksam, dass die Kinogänger über 30 Jahren – nach Ausbrüchen in die Randbereiche – nun in die Mitte des Mainstreams einschwenken und verweist er andererseits darauf, dass sie offenbar besonders gut über Filme mit Eventcharakter – z.B. *Die Braut, die sich nicht traut* (1999), *Castaway* (2001), *Armageddon* (1998), *Star Wars* (1999, 2002) – ansprechbar sind. Während

die Kinogänger unter 30 Jahren mit ihren Filmvorlieben dokumentieren, dass sie sich in einem Experimentierstadium befinden, in dem es ihnen darum geht, möglichst viele unterschiedliche und auch extreme Erfahrungen zu machen, verlangen die Lebensaufgaben der über Dreißigjährigen (Verbindlichkeiten und Verantwortlichkeiten in Familie und Beruf) andere Geschichten. An einigen wollen wir diese Umorientierung noch etwas genauer beschreiben.

30–39jährige Kinogänger suchen ihre Festlegungen im Alltag weniger dadurch zu kompensieren, dass sie sich die Favoriten jüngerer Zeitgenossen ansehen, sondern steuern im Kino Erlebnisse an, die den Wandel ihrer eigenen Wertigkeiten spiegeln und vertiefen können. In diesem Zusammenhang verstärkt sich das Interesse an Filmen, die in aufwändige Entwicklungen einbeziehen. Zum Beispiel die von Tom Hanks in *Castaway* (2001), der auf einer kleinen Insel den schnellen, modernen Alltags hinter sich lässt, die einfachen und materialen Seiten des Lebens entdeckt und darüber eine Umordnung seiner Wertigkeiten erfährt. Oder indem sie in *Gottes Werk und Teufels Beitrag* (2000) mitvollziehen, wie aufwändig das Erwachsenwerden ist und welche Desillusionierungen man dabei in Kauf nehmen muss. Die Drehung des Lebens aus der Position des „Alles ist möglich“ in Festlegungen und Verbindlichkeiten des vierten Jahrzehnts findet über solche Dramen eine Behandlung.

Interessant ist auch, dass sich eine bemerkenswerte Vorliebe für Liebesfilme erst in einem Alter formiert, in dem es sich die Menschen zum großen Teil in festen Bindungen eingerichtet haben. Man kann dies nachvollziehen, wenn man sich vor Augen hält, dass es in den meisten der neun angeführten Liebesfilme weniger um den mühelosen

Rausch der Vereinigung geht, als vielmehr um Konflikte, die das Zusammensein und Zusammenkommen von Mann und Frau beleben und belasten. *Notting Hill* (1999) thematisiert die außerordentliche Verletzbarkeit, die Menschen riskieren, wenn sie sich der Liebe öffnen. *Die Braut, die sich nicht traut* (1999) thematisiert die Angst vor Verbindlichkeit und *Untreu* (2002) macht eindringlich spürbar, dass auch mit der Ehe die Liebe ihre destruktiven Seiten nicht verliert und in fürchterliche Konsequenzen führen kann. In diesem Alter werden also Filme bevorzugt, die etwas von den Konstruktionsproblemen der Liebesbindung erfahrbar machen.

Neben solchen Thematiken auf der Tiefenebene, nutzen die 30–39jährigen das Kino aber auch, um ihren schwieriger gewordenen Alltag zu vergessen und zu kompensieren. Dieser Aspekt darf gerade bei dieser Altersgruppe nicht aus dem Blick verloren gehen. Das zeigen die von ihnen favorisierten Thriller, Action- und Fantasyfilme. In vielen solcher, technisch meist aufwändig hergestellten Blockbuster werden die Belastungen des Lebens zwar nicht ausgeblendet, dafür aber in fantastische Welten, die ferne Zukunft oder alltagsferne Milieus verschoben. Mit ihnen werden Erlebniswelten angeboten, zu denen die Zuschauer stets eine beruhigende Distanz wahren können. Diesen Aspekt kann man an den erfolgreichen Weltuntergangsfilmern der 90er Jahre deutlich machen. *Armageddon* (1998) und *Deep Impact* (1998) verschoben die Alltagssorgen von Erwachsenen auf die Gefährdung des menschlichen Lebens überhaupt und verstanden es, vor dem Hintergrund einer kollektiven Bedrohung sehr breit auch Familienbindungen und Verantwortungsgefühle mit zu bewegen. Solche Filme können zwischen den mehr auf ein folgenloses Gleiten bezogenen Filmvorlieben der Twens

und dem wachsenden Interesse für Entwicklungsmühen bei den „Thirtysomethings“ eine Brücke schlagen.

Fazit: Ein großer Teil der Zuschauer zwischen 30 und 39 Jahren kommt als Begleiter von Kindern ins Kino. Davon einmal abgesehen, steigt das Interesse an Entwicklungserlebnissen in dieser Altersgruppe an. „Thirtysomethings“ sehen sich im Alltag vielen Desillusionierungen und Verpflichtungen ausgesetzt, für deren Verarbeitung sie auch das Kino nutzen. Die Inhalte ihrer Lieblingsfilme zeigen, dass sie sowohl nach Möglichkeiten zur Ablenkung und Erholung, als auch nach Filmerlebnissen suchen, die ihre Lebenssituation vertiefen können.

4.6 Ältere Erwachsene (über 40 Jahre): Verstärktes Interesse an tragikomischen Inhalten

RANG/JAHR	ANTEIL %		
41	2001	BROT UND TULPEN-PANE E	62,94
49	2002	ITALIENISCH FUER ANFAE	52,00
32	2002	8 FRAUEN-8 FEMMES	40,90
28	1999	LEBEN IST SCHOEN,DAS-LA	40,48
14	2001	CHOCOLAT	38,94
16	2001	FABELHAFTE WELT DER AM	37,29
24	1998	GEORGE DER AUS DEM DS	37,00
38	2002	SCHUH DES MANITU,DER	34,60
47	1998	BIN ICH SCHOEN	33,00
44	2002	DISNEY-SNWO DOGS-ACHT	32,50
35	2002	NIRGENDWO IN AFRIKA	65,90
15	1998	COMEDIAN HARMONISTS	41,00
38	1999	SEITE AN SEITE-STEPMOM	39,20
32	1999	AIMEE UND JAGUAR	34,78
9	2000	ERIN BROCKOVICH-EINE W	27,20
36	2000	ANNA UND DER KOENIG	46,70
3	1998	PFERDEFLUESTERER,DER-	43,00
29	2002	UNTREU-UNFAITHFUL	30,90
26	1999	PUENKTCHEN UND ANTON	40,74
25	2001	EMIL UND DIE DETEKTIVE	36,35
13	2000	STUART LITTLE	36,10
35	1998	PIPPI LANGSTRUMPF-PIPPI	35,00
45	2001	PETTERSSON U.FINDUS	33,32
27	2001	SAMS,DAS	33,09
45	1998	ANASTASIA	38,00
27	1999	SCHWEINCHEN BABE IN DE	34,23
31	2000	DISNEY-TARZAN	33,90
10	2000	DISNEY-DINOSAURIER	25,60
43	1999	MEIN GROSSER FREUND JC	35,89
16	2000	DER STURM	23,10

Abb. 9: Favoriten Altersgruppe 40+ mit Kinderfilmen

An der Aufstellung der von älteren Erwachsenen bevorzugten Genres ist erkennbar, dass sich die Verpflichtungen, die sie mit der Elternschaft eingegangen sind, allmählich wieder lockern. Nach wie vor kommen sie zu einem guten Teil als Begleitpersonen von Kindern – teilweise jetzt auch ihrer Enkel – ins Kino. Aber sie haben wieder mehr Zeit zur Verfügung, auch ihren eigenen Interessen nachzugehen. Dementsprechend nehmen außer Animations- (*hellblau*) und Kinderfilmen (*rosa*) nun Komödien (*gelb*) und Dramen (*grün* und *violett*) eine bevorzugte Stellung bei ihnen ein.

Auch bei den älteren Erwachsenen haben wir die Filme, die sie in der Regel als Begleitpersonen gesehen haben, herausgenommen, um ein noch deutlicheres Bild von

ihren inhaltlichen Vorlieben zu erhalten. Ähnlich wie bei Jugendlichen konzentrieren sich auch die Vorlieben der Über-40jährigen im Wesentlichen auf zwei Genres. Aber während die 10–15jährigen Komödien und Animationsfilme, die 16–19jährigen Komödien und Horrorfilme bevorzugen, sehen Über-40jährige am liebsten Komödien und Dramen. Actionfilme, Thriller und Sciencefictionfilme, die noch bei den 30–39jährigen hoch im Kurs standen, verlieren in der höheren Altersgruppe an Bedeutung. Sogar das Interesse an Liebeskomödien geht deutlich zurück. Darüber hinaus fällt auf, dass die überwiegende Mehrzahl der Komödien und erstmals einige Dramen europäische Produktionen sind. Das zeigt, dass ältere Kinogänger entweder vom dominierenden Markt amerikanischer Filme nicht in dem Maße beeinflusst sind wie jüngere oder dass

	RANG/JAHR		ANTEIL %
41	2001	BROT UND TULPEN-PANE E	62,94
49	2002	ITALIENISCH FUER ANFAEN	52,00
32	2002	8 FRAUEN-8 FEMMES	40,90
28	1999	LEBEN IST SCHOEN,DAS-LA	40,48
14	2001	CHOCOLAT	38,94
16	2001	FABELHAFTE WELT DER AM	37,29
38	2001	SCHUH DES MANITU,DER	34,60
47	1998	BIN ICH SCHOEN	33,00
49	1998	CAMPUS,DER	31,00
11	1999	SHAKESPEARE IN LOVE	26,11
31	2001	MEINE BRAUT,IHR VATER U	25,39
3	2001	WAS FRAUEN WOLLEN-WH	24,05
3	2000	AMERICAN BEAUTY	22,50
35	2002	NIRGENDWO IN AFRIKA	65,90
15	1998	COMEDIAN HARMONISTS	41,00
38	1999	SEITE AN SEITE-STEPMOM	39,20
32	1999	AIMEE UND JAGUAR	34,78
1	1998	TITANIC	31,00
12	2002	A BEAUTIFUL MIND-GENIE U	29,70
9	2000	ERIN BROCKOVICH-EINE W	27,20
40	2000	GOTTES WERK UND TEUFFE	22,20
36	2000	ANNA UND DER KOENIG	46,70
3	1998	PFERDEFLUESTERER,DER-	43,00
16	1999	MESSAGE IN A BOTTLE	31,62
29	2002	UNTREU-UNFAITHFUL	30,90
4	1999	BRAUT,DIE SICH NICHT TR	27,75
39	1998	EINE HOCHZEIT ZUM VERL	26,00
40	2001	MOULIN ROUGE	25,13
16	2000	STURM,DER-THE PERFECT	23,10
33	2000	THE BEACH	20,80

Abb. 10: Favoriten Altersgruppe 40+ ohne Kinderfilme

sie sich seiner Dominanz zu entziehen suchen.

Wie lassen sich die Veränderungen der inhaltlichen Vorlieben im fünften Lebensjahrzehnt verstehen? Zum einen genießen die Menschen wieder einen größeren Freiraum und neue Unabhängigkeit, wenn die eigenen Kinder erwachsen sind und das Haus verlassen haben. Zum anderen aber werden sie nun mit dem drohenden oder faktischen Verlust der eigenen Eltern konfrontiert und müssen es hinnehmen, dass in manchen Lebensbereichen Autorität und Einfluss nachlassen. Vor allem aber müssen sie sich mit dem eigenen Älterwerden arrangieren und Wege aus drohender Stagnation finden. Mit anderen Worten: Im fünften Lebensjahrzehnt müssen sich die Menschen mit einschneidenden Desillusionierungen abfinden und diese in ihren Alltag integrieren. Die große Anzahl von Dramen, die nun zu ihren Favoriten gehören, bringen solche Veränderungen zum Ausdruck. Von den in der Abbildung angeführten Dramen gilt dies vor allen anderen für *Seite an Seite* (1999), in dem sich Ehefrau und Geliebte desselben Mannes, angesichts des drohenden Todes der erstgenannten, gegenseitig unterstützen.

Zwar dominieren Komödien die Vorlieben der älteren Kinogänger in einem ähnlichen Ausmaß wie bei Kindern und Jugendlichen, aber deren Tönung ist anders. Sie laden weniger zum Lachen und Lästern, dafür mehr zum Schmunzeln und Nachdenken ein und eröffnen in manchen Fällen ungewöhnliche Einsichten in die menschliche Natur. Slapstick bestimmt nur in *Der Schuh des Manitu* (2001), *Meine Braut, ihr Vater und ich* (2001) und *Was Frauen wollen* (2001) die Erlebnisverfassung. Dagegen führen Filme wie *Das Leben ist schön* (1999) oder *American Beauty* (2000) in Inhalte hinein, die den unfassbaren Kern der menschlichen Wirklichkeit berühren. *Das Leben ist*

schön behandelt in sowohl komischer, als auch stark anrührender Weise den Triumph der menschlichen Vorstellungskraft über physischen Terror. *American Beauty* macht schonungslos satirisch deutlich, dass sich viele Menschen heute über Obsessionen aus gesellschaftlichen Zwängen befreien. Diese Filme sind nicht nur gute Unterhaltung. Sie machen zugleich spürbar, dass wir in einer spannungsvollen Wirklichkeit leben, die in vielen Konstellationen tragikomische Züge annimmt. Aber auch Komödien wie *Brot und Tulpen* (2001), *Italienisch für Anfänger* (2002) und *8 Frauen* (2002) sind Produktionen mit teils absurder, teils tragikomischer Tönung und werden als solche nur von dieser Altersgruppe bevorzugt gesehen. Es sind vor allem ältere Kinogänger, die in solchen Inhalten eine Ausdrucksform für ihr eigenes Lebensgefühl sehen.

Fazit: Menschen über 40 Jahren wollen im Kino – ähnlich wie die Jugendlichen – vor allem lachen. Aber ihr Lachen ist anders. Es ist nicht nur ein folgenloses Lachen, das ein Gleiten aufrecht erhalten soll, sondern eine Reaktion auf Einblicke in die tragikomische Grundsituation des menschlichen Lebens. Außerdem suchen Menschen über 40 Jahren im Kino nach Erlebnissen, die ihnen erfahrbar machen, dass sie mit ihren eigenen desillusionierenden Lebenserfahrungen nicht alleine sind: Dramen als Spiegel des menschlichen Lebens.

4.7 Filme für alle Altersgruppen: Events und der Kampf ums Überleben

Für welche Filme können sich Jung und Alt gleichermaßen begeistern? Um sie zu bestimmen, wurden zunächst die Durchschnittsalter der Top 50 von 1998 bis 2002 berechnet. Im zweiten Schritt wurden die Filme mit den höchsten Abweichungen vom Gesamtdurchschnitt herausgefiltert. Schließlich wurde ermittelt, welche dieser Filme mindestens von fünf der hier beschriebenen Altersgruppen ähnlich häufig gesehen wurden. Nicht in allen Jahren ließen sich auf diese Weise sechs Durchschnittsfilme bestimmen. 1998 und 2002 waren es nur fünf, 1999 gar nur drei. Abbildung 11 zeigt die 25 altersgruppenübergreifenden Filme nach Genres geordnet.

Zunächst einmal fällt auf, dass es sich bei ihnen zum überwiegenden Teil (72%) um Blockbuster aus den Top 10 der Jahreshitlisten handelt. Sie sind in der Rangspalte hellgrün markiert. Darunter sind Produktionen, die schon vor ihrem Kinostart einen sehr hohen Bekanntheitsgrad hatten: *Titanic* (1998), die *James–Bond–*Filme (1999, 2002), *Herr der Ringe* (2001, 2002), *Star Wars Episode II* (2002) und *Lethal Weapon 4* (1998). Diese Titel oder die Themen, die sie behandeln, sind den Menschen in manchen Fällen seit Generationen ein Begriff. Im Fall von *Titanic*, zum Beispiel, handelt es sich nicht einfach um eine ergreifende Geschichte, sondern um einen Mythos der Moderne, der die Menschen seit 1912 beschäftigte und Hoffnungen und Befürchtungen im Zusammenhang mit dem anstehenden Jahrhundertwechsel zum Ausdruck brachte. *Herr der Ringe* ist die Verfilmung eines Romans, der seit den 1940er Jahren bekannt ist. *James Bond* unterhält die Kinogänger und Fernsehzuschauer seit 1963. Die *Star–Wars–*Reihe begann in Deutschland 1978 und die *Lethal–*

RANG/JAHR

9	2002	STIRB AN EINEM ANDEREN TAG-DIE ANOTHER
21	2000	PATRIOT, DER-MEL GIBSON
5	2000	GLADIATOR
8	1999	JAMES BOND-DIE WELT IST NICHT GENUG
2	1998	ARMAGEDDON-DAS JUENGSSTE GERICHT
9	1998	GODZILLA
9	2001	MUMIE KEHRT ZURUECK, DIE-MUMMY
3	1999	MUMIE, DIE-THE MUMMY
4	2002	HERR DER RINGE, DER-2-DIE ZWEI TUERME
5	2002	STAR WARS: EPISODE II-ANGRIFF D. KLONKRI
5	2001	HERR DER RINGE, DER-1-DIE GEFAEHRTEN
3	2001	WAS FRAUEN WOLLEN-WHAT WOMEN WANT
12	2001	MISS UNDERCOVER-MISS CONGENIALITY
1	2001	SCHUH DES MANITU, DER
23	2000	MEINE BRAUT, IHR VATER UND ICH
31	1998	MERKWUERDIGE VERHALTEN GESCHLECHTSR
16	1998	LETHAL WEAPON 4
8	2002	OCEAN'S ELEVEN
4	2000	SIXTH SENSE, THE
22	2000	SCHATTEN DER WAHRHEIT-WHAT LIES BEN
31	1999	VERLOCKENDE FALLE-ENTRAPMENT
6	2001	CASTAWAY-DIE INSEL-VERSCHOLLEN
3	2000	AMERICAN BEAUTY
1	1998	TITANIC
2	2002	ICE AGE

Abb. 11: Filme, die bei allen Altersgruppen hohe Zuschaueranteile haben

beiden *James-Bond*-Filme, *Der Patriot*, *Gladiator*, *Lethal Weapon*, *Armageddon*, *Godzilla*, *Star Wars Episode II*, *Schatten der Wahrheit*, *Die Mumie* und *Die Mumie kehrt zurück*, *Herr der Ringe 1* und *2* und selbstverständlich *Titanic*. Dieses Filmmotiv, das zum Kernbestand klassischer Hollywood-Blockbuster gezählt werden kann, löst die Erwartungen jüngerer und älterer Kinogänger am besten ein. Denn es eignet sich dazu, ein Grundmotiv des

Weapon Reihe 1987. Solche Themen, Titel und Jahrzehnte überdauernde Filmmarken können eine beachtliche Anziehungskraft entfalten. Wenn sich nach dem Kinostart herumspricht, dass sie gut gemacht sind und ein paar wirklich unterhaltsame Stunden anbieten, können sie Generationen auf sich vereinigen.

Auf der Ebene der Erlebnisarten ist eine Dominanz von Geschichten zu erkennen, die ein Durchkommen durch Bedrohung und Zerstörung thematisieren: Die

menschlichen Lebens zu symbolisieren, nämlich den Kampf ums Überleben, die Abweisung von Gefahr und Zerstörung. Es gibt wohl kein Motiv, das alle Menschen, gleich welchen Alters, in ähnlichem Maße angeht. Genauer betrachtet sind es – bis auf *Schatten der Wahrheit* – Filme, die den Überlebenskampf entweder in eindeutig fiktionaler oder zeitlich entrückter Schauplätze verlegen. Das breite Publikum möchte im Kino offensichtlich in den Kampf ums Überleben verwickelt werden, aber es will dabei eine Distanz zum eigenen Alltag aufrechterhalten können. Über ein Transponieren des Motivs in andere Zeiten und in fiktive Wirklichkeiten ist dies möglich.

Eine weitere Erklärung bietet sich an, wenn wir noch einmal die Grundspannung von Gleiten und Entwickeln in den Blick nehmen. Viele der altersübergreifenden Filme modellieren sowohl *Gleit- als auch Entwicklungserlebnisse*. Das Gleiten von Erregung zu Erregung macht sich gerne an physischen Attraktionen, an Slapstick und einer schnellen Abfolge von Aktion und Reaktion fest. Entwicklungserlebnisse brauchen demgegenüber Komplexität, doppelte Sinnebenen im Dialog und Wendungen eines Ganzen, bei dem sich die Bedeutung der Teile spürbar ändert. Wenn man die Auswahl auf dieser Ebene analysiert, wird erkennbar, dass viele von den angeführten Filmen sowohl ein Gleiten als auch ein Entwickeln unterstützen: Am deutlichsten gilt dies für *Herr der Ringe* (2001, 2002) und *Titanic* (1998). Beide Filme beeindrucken mit spektakulären Bildern und Actionszenen, machen zugleich aber eine Wirklichkeit in Entwicklung und mit Konsequenzen erfahrbar. Sie rücken tiefe Lebenserfahrungen in ein spektakuläres Gleichnis. Auf ähnliche Weise greifen *Verschollen* (2001), *Der Patriot* (2000), *Gladiator* (2000) und *Armageddon* (1998) sowohl den Wunsch zu gleiten als auch die Sehnsucht nach Entwicklungserlebnissen auf. Denn auch sie imponieren

sowohl mit ästhetisierten Actionszenarien als auch mit konsequenten Entwicklungen, die spürbare Opfer und Folgen mit sich bringen.

Fazit: Mit Grundmotiven des menschlichen Lebens lassen sich im Kino alle Altersgruppen gleichermaßen ansprechen, wenn die Filme sowohl auf den Wunsch nach Gleiterlebnissen eingehen als auch im Blick behalten, dass letztlich nur spürbare Entwicklungsprozesse dazu geeignet sind, das Filmerleben zu vertiefen.

5. Wie finden Kinofilme ihr Publikum?

In den vorangegangenen Abschnitten haben wir beschrieben, welche Filmsorten mit den Erlebniswelten spezifischer Zielgruppen zusammenpassen. In diesem abschließenden Kapitel wollen wir die Zielgruppenbildung als ein Ganzes beschreiben.

5.1 Anziehungskraft

Die Grundvoraussetzung dafür, dass ein neu zu startender Film überhaupt eine Wirkung erzeugt, ist seine Anziehungskraft. Filme können mit Geschichten ihrer Produktion, mit anziehenden Themen, spektakulärer Technik, bekannten Schauspielern und vielen anderen Aspekten die Aufmerksamkeit der Kinogänger auf sich ziehen. Werbung und Marketing suchen ihren anziehenden Anreiz auszugestalten und gezielt zu kommunizieren. Denn ohne Anziehungskraft kann kein Film die Menschen dazu bringen, ihr Heim zu verlassen und sich ins Kino zu begeben. Je nachdem mit welchen Inhalten der Film auf sich aufmerksam macht, findet eine erste Vorsortierung potentieller Zielgruppen statt. Männer sprechen bekanntlich mehr auf physische Beeindruckungen, Frauen mehr auf psychische Thematiken an. Jüngere Kinogänger lassen sich von jugendlich anmutenden Bildern und ältere von bedächtigeren Erzählformen anziehen. Je stärker die Anziehungskraft eines Films ist, desto mehr werden sich unterschiedliche und breite Zuschauergruppen von ihm anziehen lassen. Die Anziehungskraft ist der wichtigste Faktor, über den Filme ihr Publikum erreichen. Bei sehr hoher Anziehungskraft können sie wahre Events ausgestalten.

5.2 Verfassungsmodellierung

Über den bildlichen Anreiz, mit dem ein Film seine Anziehungskraft erzeugt, können viele Kinogänger ungefähr einschätzen, welche Erlebnisverfassung mit ihm voraussichtlich gegeben ist. Aber erst die Vorstellung selbst schafft in dieser Hinsicht Gewissheit. Nur wenn sie sich dem Film von der ersten bis zur letzten Einstellung aussetzen, können die Zuschauer erfahren, ob er ihrer Erlebniswelt und ihren Erwartungen wirklich entspricht. Daher werden im Kino selbst und aus der sich hieraus entfaltenden Mundpropaganda noch einmal entscheidende Weichen der Zielgruppenbildung gestellt. Jugendliche, die auf ein rasantes Gleiterlebnis aus waren und von dem Film in dieser Hinsicht enttäuscht wurden, werden dies anderen potentiellen Besuchern mitteilen. Umgekehrt werden ältere Kinogänger, die ein intensives Entwicklungserlebnis machen konnten, dies ihren Bekannten und Freunden mitteilen und sie auf diese Weise eventuell dazu bringen, sich den Film ebenfalls anzusehen. Kinogänger bewerten Filme nach den psychischen Verfassungen, die sie ihnen in den zwei Stunden im Kino beschert haben, und sprechen mit ihren Bewertungen und Berichten andere Kinogänger an, die auf ähnlich geartete Erlebnisse aus sind.

5.3 Tiefenthemen

Eine dritte Sortierung von Filminhalten und Zielgruppen findet auf der Ebene der Tiefenthemen statt. Unsere Untersuchungen sprechen dafür, dass auf diese Weise vor allem entschieden wird, ob ein Film eher von Frauen oder eher von Männern gesehen wird. Das Thema von Bemächtigung und Kampf berührt die Psyche der Männer offensichtlich mehr als die von Frauen. Umgekehrt lassen

sich Frauen lieber auf Filme ein, in denen sie eine Erfahrung über die Wege der Liebe oder über die Befreiung aus einschränkenden Fesseln machen können. Auf der anderen Seite sind allgemeine, also nicht geschlechtsspezifische Tiefenthemen wie zum Beispiel der Kampf ums Überleben, dazu geeignet, unterschiedliche Zielgruppen auf ein und denselben Film zu vereinigen.

5.4 Zeitbezug

Spielfilme behandeln nicht nur die sozusagen unsterblichen Tiefenthemen des menschlichen Lebens wie Liebe, Macht und Verrat. Manchen Produktionen gelingt es darüber hinaus, einen wirksamen Nerv der Zeit zu berühren. So griffen zum Beispiel die Weltuntergangsfilme Ende der 1990er Jahre die Befürchtungen im Zusammenhang mit dem Millennium auf und stellte insbesondere *Titanic* die Frage, worin die Menschen einen Halt finden können, wenn sich die Versprechungen der Wissenschaft auf Naturbeherrschung als trügerisch erweisen. Filme, die einen Zeitbezug herstellen, der das Schicksal aller Menschen berührt, werden daher im Kino eine eher breite, und Filme, die das Zeitgefühl einer bestimmten Generation zum Ausdruck bringen, eine eher begrenzte Wirkung entfalten.

6. Zusammenfassung für eilige Leser

Verleih, Marketing und Mediaplanung wollen wissen, bei welchen soziodemographisch definierten Zielgruppen Kinofilme voraussichtlich ihre stärkste Wirkung entfalten. Auf der Grundlage der GfK-Paneldaten von 1998 bis 2002 haben wir Generalisierungen und Tendenzen zur Beantwortung dieser Frage erarbeitet. Dabei hat sich unsere These bestätigt, dass die Zusammensetzung des Publikums weniger über Einzelheiten wie Stars, Effekte oder Alter der Figuren entschieden wird, als vielmehr über ganzheitliche Wirkungsqualitäten.

Ob ein Film bevorzugt von Frauen oder von Männern gesehen wird, entscheidet sich vor allem auf der Ebene der Tiefenthemen. Männer sind zum Beispiel auf Kinoerlebnisse aus, die sie durch Zerstörungsszenarien hindurchführen, die tragende soziale Ordnungen ins Schwanken bringen und mit physischem Einsatz wieder herstellen. Oder sie wollen Filme sehen, in denen Männerhelden und -geschichten karikiert und verdreht werden. Frauen sind anders. Sie suchen im Kino nach Filmen, die ihnen zeigen, dass die wahre Liebe eine echte Chance hat oder wollen etwas über die kniffligen Probleme erfahren, die mit Leidenschaften verknüpft sind. Außerdem interessieren sich Frauen für Geschichten, in denen sich ihre Geschlechtsgenossinnen aus begrenzenden Fesseln befreien und gesellschaftliche Vorurteile über Frauen durchbrechen.

Ob ein Kinofilm ein eher älteres oder jüngeres Publikum hat, entscheidet sich auf einer anderen Ebene. In der westlichen Kultur wollen junge Menschen durch die vielfältigen Unterhaltungsangebote reisen, ohne von ihnen zu stark eingebunden oder zu tief bewegt zu werden. Sie wollen vor allem Spaß haben, man kann auch sagen sie

wollen gleiten. Dementsprechend suchen Kinogänger unter 20 Jahren nach Filmen, die ihr unverbindliches Gleiten weiterführen und zuspitzen. In drastischen Komödien, alltagsfernen Horrorfilmen und Thrillern kommen sie auf ihre Kosten. Ältere Menschen hingegen sind durch die nicht immer leichte Schule des Lebens hindurchgegangen und haben in den damit verbundenen Entwicklungsprozessen erfahren, wie aufwändig und manchmal auch schwer das Leben sein kann. Sie interessieren sich daher auch für Unterhaltungsangebote, die in die Kernprobleme der menschlichen Wirklichkeit hineinführen. Ältere Kinogänger lassen sich daher lieber auf Filme ein, die sie stark berühren und in denen sie unmittelbar an Entwicklungen teilnehmen können. Bewegende Dramen und Tragikomödien kommen ihrer Erwartung entgegen.

Bei allen Unterschieden darf nicht vergessen werden, dass die meisten Filme einzelne Altersgruppen und Männer und Frauen nicht wirklich scharf differenzieren. Wenn sie sowohl physische Beeindruckungen aufweisen als auch psychische Thematiken, sind Mann und Frau gleichermaßen dazu bereit, sich im Kino von ihnen unterhalten zu lassen. Und wenn sie – wie zum Beispiel *Herr der Ringe* – als ungewöhnliche Kinoevents auf den Markt kommen, oder wenn sie Inhalte für sowohl junge als auch ältere Kinogänger – wie zum Beispiel *The Sixth Sense* – anbieten, werden sie von allen oder doch den meisten Altersgruppen angenommen.

Literaturangaben

Altman, Rick (2000): Film/Genre. British Film Institute Publishing, Bury St. Edmunds.

Erikson, Erik H. (1959): Identität und Lebenszyklus. Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1970.

Freud, Anna (1965): Wege und Irrwege in der Kinderentwicklung. Huber/Klett, Stuttgart 1971.

Gehrau, Volker (2003): (Film-) Genres und die Reduktion von Unsicherheit. In: Medien & Kommunikationswissenschaft 2/2003, S. 213-231.

Grodal, Torben (1999): Moving Pictures. A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition. Clarendon Press, Oxford.

Levinson, Daniel, J. (1978): The Seasons of a Man's Life. Knopf, New York.

Salber, Wilhelm (1993): Seelenrevolution. Bouvier, Bonn.

Thomas, R. Murray (1990): Developmental Tasks. In: Thomas, R. Murray (Ed.): The Encyclopedia of Human Development and Education, S. 118-120.