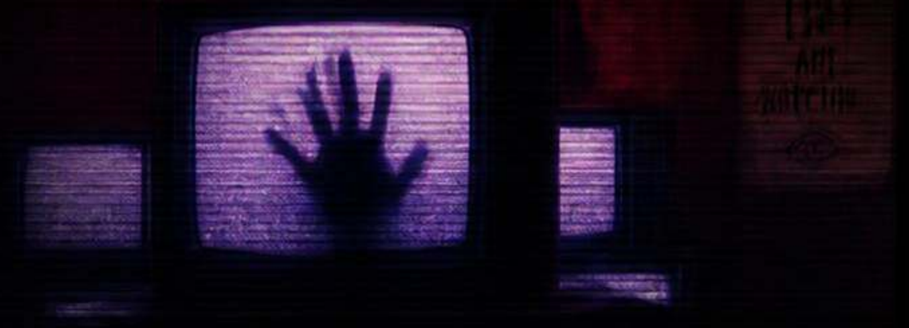
Warum haben Menschen Freude an Angst?

Popkultur als Spiegel der Gesellschaft



• CHAPTER 02

ZEITPLAN DER EINHEITEN



EINHEIT 1

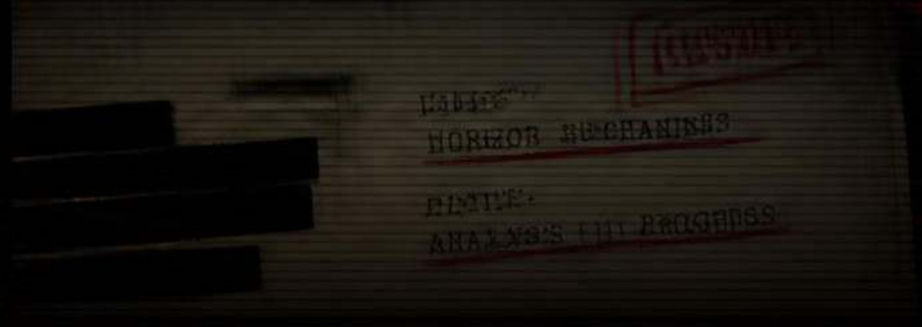
In der ersten Einheit werden die **psychologischen Mechanismen** des Horrors untersucht, mit einem Fokus auf Klassiker und die Debatte über Jumpscapes versus atmosphärische Spannung.

EINHEIT 2

Die zweite Einheit vertieft das Thema Zombies und Survival Horror, begleitet von interaktiven Phasen zur Reflexion über Medienwirkung in Film und Spiel.

ABSCHLUSS

Am Ende der Präsentation wird eine **Zusammenfassung** der wichtigsten Erkenntnisse gegeben, gefolgt von offenen Fragen und einer Reflexion über die Lerninhalte der Veranstaltung.



CAUTION
CONTENT MAY BE DISTURBING

Warum gruseln wir uns?

Faszination und Emotionen im Horror

Horrorfilme und -spiele faszinieren durch die **Erzeugung von Spannung** und Angst. Diese Medien bieten kontrollierte Grenzerfahrungen, die ein Spiel mit unseren Emotionen ermöglichen und den Nervenkitzel intensivieren.



PSYCHOLOGIE DES HORRORS



● REC

01 Angst

Angst aktiviert den Flucht- oder Kampfmechanismus in der **Amygdala**, was zu physiologischen Reaktionen wie erhöhter Herzfrequenz und Stress führt.



DOSSIER // SUBJECT: HUMAN RESPONSE

02 Spannung

Spannung entsteht durch Ungewissheit und Erwartung, die den Zuschauer in einen Zustand der **Vorfreude** versetzen, während sie auf den nächsten Schreckmoment warten.



CHAPTER // 04

DOSSIER 05

EKEL UND NEUGIER IM HORROR



01 Ekel

Ekel schützt vor Gefahren und lenkt zugleich unsere Aufmerksamkeit auf verstörende Inhalte.

02 Neugier

Neugier führt uns zu kontrollierten Grenzerfahrungen mit Horror.

PSYCHOLOGISCHE TRIGGER
UNTERSUCHT & DOKUMENTIERT

EINSATZ

INDIVIDUELLE UNTERSCHIEDE



Warum Menschen Horror unterschiedlich erleben

PERSÖNLICHKEIT

Risikobereitschaft und Sensitivität prägen die Horrorvorlieben.

ALTER

Jüngere suchen häufiger Nervenkitzel; Ältere bevorzugen eher psychologischen Horror.

KULTUR

Gesellschaft und Erfahrungen beeinflussen, wovor wir uns fürchten.

SUBJEKT:
HORROR

CHAPTER 2. 2

HISTORISCHE ENTWICKLUNG



STUMMFILMZEIT

Der Horrorfilm nahm seinen Anfang in der Stummfilmzeit mit „Nosferatu“ (1922), einem wegweisenden Werk, das das Publikum durch seine düstere Atmosphäre und innovative Technik fesselte.

GOLDEN AGE

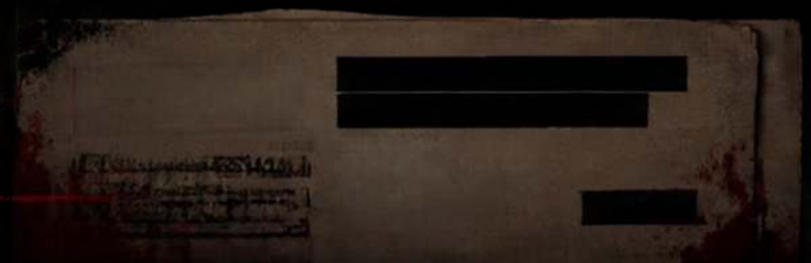
In den 1930er und 1940er Jahren erlebte das Genre mit Klassikern wie „Dracula“ und „Frankenstein“ einen Höhepunkt, der Horrorfilme als bedeutendes kulturelles Phänomen etablierte.

SLASHER-WELLE

Die 1970er Jahre brachten die Slasher-Welle mit Filmen wie „Halloween“ (1978), die das Subgenre revolutionierten und eine neue Ära des Horrors mit intensiven Spannungselementen einführten.

MODERNE ÄRA

In der modernen Ära dominieren Filme wie „The Conjuring“ und „Get Out“ (2017), die psychologischen Horror und gesellschaftliche Themen miteinander verbinden und das Genre neu definieren.



KLASSIKER DES HORRORS IM VERGLEICH

Vergleiche zwischen „Halloween“ und „Smile“





Der **unbekannte Täter** in „Halloween“ und die **psychologische Horrorfigur** in „Smile“ zeigen unterschiedliche Ansätze, wie Spannung und Angst im Film erzeugt werden können.

REC

JUMPSCAPES VS ATMOSPHÄRE

EIN VERGLEICH DER EFFEKTIVITÄT BEIDER MITTEL

CHAPTER 09

Jumpscares

Jumpscares bieten **plötzliche Schreckmomente**, die den Adrenalinpegel steigern und sofortigen Schreck hervorrufen. Sie sind oft effektiv, können jedoch die langfristige Spannung mindern.



Atmosphäre

Eine gut aufgebaute Atmosphäre schafft ein **langsames Gefühl der Unruhe** und hält die Zuschauer in einer ständigen Erwartung. Sie fördert nachhaltige Angst und intensives Eintauchen in die Handlung.



ANALYSE EINES JUMPSCARES

Ein Jumpscape nutzt **stille und Erwartung**, gefolgt von plötzlichem Lärm und Bildwechsel. Diese Technik erzeugt einen intensiven Schreckreflex und Adrenalinschub, der das Publikum fesselt und überrascht.



Aktuelle Trends im Horrorfilm



Psychologischer Horror

Immer mehr Filme verwenden psychologische Elemente.



Found Footage

Diese Technik erhöht die **Realitätsnähe** und Spannung.



Gesellschaftliche Themen

Horrorfilme reflektieren aktuelle gesellschaftliche Ängste.

Austausch und Diskussion

Reflexion über Horrorerlebnisse und Filmtechniken

Zusammenfassung der Erkenntnisse

Angst, Ekel und Neugier im Horror



EMERGENCY BROADCAST
THIS IS NOT A DRILL
STAY INSIDE, STAY ALIVE.

EINSTIEG UND RÜCKBLICK

Wiederholung der wichtigsten Punkte aus Einheit 1



Kritische Prüfung

Analyse von Horrorfilmen und Realität



Faktencheck

Viele Horrorfilme behaupten, auf wahren Begebenheiten zu beruhen, was oft übertrieben oder verzerrt dargestellt wird, um das Publikum zu fesseln und zu schockieren.

Mythen vs. Realität

Beispiele wie „Friedhof der Kuscheltiere“ zeigen, wie **Fiktionalisierung** von Ereignissen gezielt eingesetzt wird, um eine tiefere emotionale Wirkung und Spannung zu erzeugen.

Vermarktungseffekt

Die Verbindung von Horrorfilmen mit „wahren Begebenheiten“ steigert oft die **Attraktivität** des Films, da Zuschauer das Gefühl haben, dass die Angst real und direkt nachvollziehbar ist.

FIELD REPORT // 77-A
SUBJECT: [redacted]
LOCATION: [redacted]
STATUS: UNVERIFIED
CONFIDENTIAL







SIGNAL STRENGTH
STATUS: CAUTION

Zombies in Film und Gaming

BROADCAST CHANNEL 7





01 Klassische Zombies

Langsame, untote Wesen, die Menschen jagen.

02 Infizierte

Schnelle Überträger, die sofortige Gefahr darstellen.

03 Andere Untote

Figuren wie Chucky oder Hellraiser, die variieren.

ZOMBIE-MOTIVE IN FILM UND SPIELEN



ENDNIGHT

Bedrohung

Zombies symbolisieren die Angst vor Verlust und Chaos.

Überleben

Survival Horror fördert Ressourcenmanagement und strategisches Denken.

CLASSIFIED

FURTHER INSTRUCTIONS:
ADAPT. PLAN. ENDURE.

STATUS: SURVIVING

KNOWLEDGE IS SURVIVAL

MERKMALE DES SURVIVAL HORRORS

01 Ressourcenmanagement



Spieler müssen **knappe Ressourcen** strategisch nutzen.

02 Erkundung



Spieler sind herausgefordert, **die Umgebung zu** erkunden.

03 Verletzlichkeit



Charaktere sind oft **verletzlich und angreifbar.**

04 Psychologische Effekte



Angst und Spannung werden **gezielt erzeugt.**

Anwendung von Survival Horror

Merkmale am Beispiel von „Resident Evil“



Ressourcenmanagement

In „Resident Evil“ ist das Ressourcenmanagement entscheidend, da Spieler begrenzte Munition und Heilmittel finden müssen, was den Druck erhöht und die Spannung steigert.



Verletzlichkeit

Die Verletzlichkeit der Charaktere wird durch gefährliche Gegner und begrenzte Rückzugsmöglichkeiten verstärkt, was die Angst und Nervenkitzel der Spieler intensiviert.



Erkundung

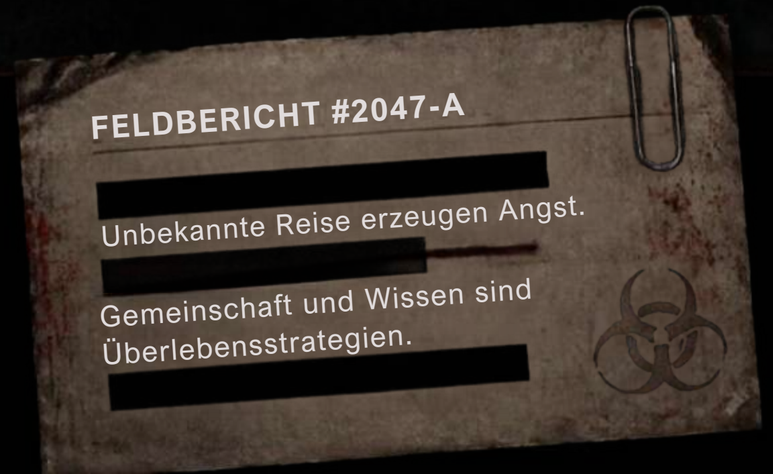
Das Spiel fördert die **Erkundung** von Umgebungen, wobei unbekannte Bereiche und versteckte Hinweise Neugier und Angst erzeugen, die für das Überleben entscheidend sind.

ERKENNTNISSE VERKNÜPFEN

Psychologie, Geschichte und Medien im Horror

Die Verbindung zwischen psychologischen Mechanismen, historischen Entwicklungen und medialen Darstellungen zeigt, wie **Horrorformen unterschiedliche Bedürfnisse** bedienen und die Faszination für das Unbekannte aufrechterhalten.









FREUDE AN ANGST

Kontrollierte Grenzerfahrungen im Horror

Menschen genießen Horror, weil sie in einem **sicheren Rahmen** kontrollierte Grenzerfahrungen suchen. Diese Faszination bietet einen Ausblick auf Ängste und gesellschaftliche Tabus.

Glossar zentraler Begriffe

QUARANTINE ZONE
KEEP OUT

01 Slasher

Horrorfilm mit einem **mörderischen Protagonisten.**

02 Zombie

Untote, die **Menschen angreifen** oder verfolgen.

03 Survival Horror

Genre, das **Ressourcenknappheit** und **Angst** kombiniert.

04 Jumpscare

Plötzlicher Schreckmoment zur **Steigerung der Spannung.**

05 Atmosphere

Langsame Stimmungserzeugung durch **Geräusche und Bilder.**



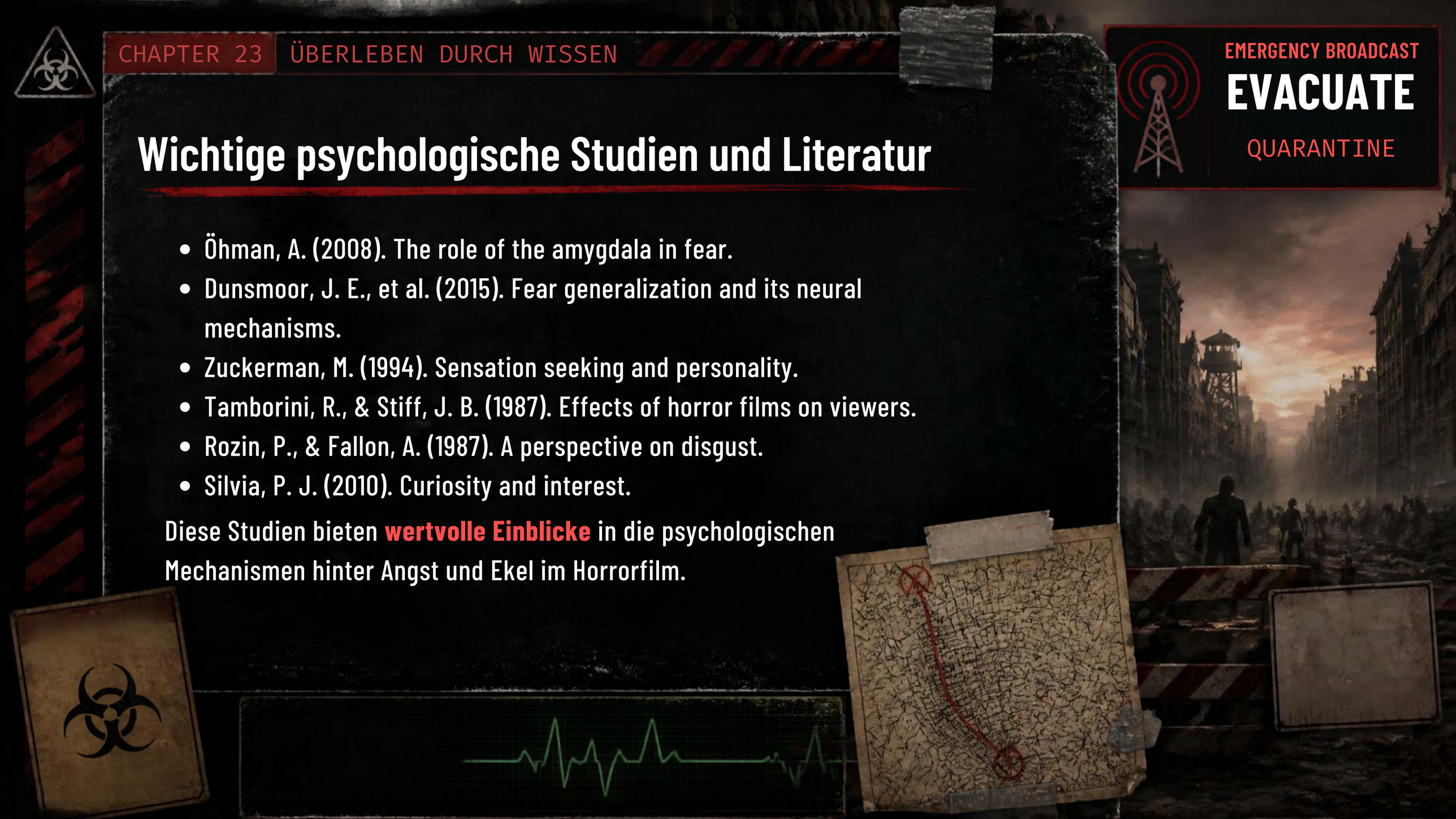
RADIO LINK
CH 07
548.335 MHZ

EMERGENCY BROADCAST
EVACUATE
QUARANTINE

Wichtige psychologische Studien und Literatur

- Öhman, A. (2008). The role of the amygdala in fear.
- Dunsmoor, J. E., et al. (2015). Fear generalization and its neural mechanisms.
- Zuckerman, M. (1994). Sensation seeking and personality.
- Tamborini, R., & Stiff, J. B. (1987). Effects of horror films on viewers.
- Rozin, P., & Fallon, A. (1987). A perspective on disgust.
- Silvia, P. J. (2010). Curiosity and interest.

Diese Studien bieten **wertvolle Einblicke** in die psychologischen Mechanismen hinter Angst und Ekel im Horrorfilm.



Wichtige Literatur zur Filmgeschichte und Medien

- Clover, C. (1992). **Men, Women, and Chainsaws**. Routledge.
- Skal, D. J. (1993). **The Monster Show: A Cultural History of Horror**. Faber and Faber.
- Pinedo, I. (1997). **Recreational Terror: Women and the Horror Film**. State University of New York Press.
- Filmkritiken aus **variety.com** und **thehollywoodreporter.com**.
- Benshoff, H. M. & Griffin, S. (2004). **Horror Films and Film Theory**. Routledge.



Wichtige Quellen zu Spielen und Produktionsprozessen

- “Game Studies” von S. R. McCauley (2015)
- “The Art of Game Design” von J. Schell (2014)
- “Playing Video Games: An Introduction to Game Studies” von M. J. P. Wolf (2003)
- “The Game Production Handbook” von T. O'Leary (2015)
- “Zombies in Video Games: An Analysis” von L. R. Smith (2020)

Diese Quellen bieten eine umfassende Analyse von Spieleentwicklung, -design und -kultur. Sie behandeln sowohl technische Aspekte als auch die psychologischen Effekte, die Spiele auf Spieler ausüben, und helfen, die Faszination für das Genre zu verstehen.



Medienverzeichnis und Quellenangaben der verwendeten Materialien

- Filmstills aus „The Conjuring“, „Smile“ und „Paranormal Activity“
- Plakate von „Halloween“ (1978) und „Saw“
- Bildmaterial und Illustrationen zur Psychologie des Horrors
- Quellen für wissenschaftliche Belege und Analysen
- Lizenzhinweise für alle verwendeten Medien
- Alle Materialien wurden sorgfältig ausgewählt, um die **Wirkung** und **Analyse** des Horrorgenres zu unterstützen und eine tiefere **Verbindung** zu den Themen der Präsentation herzustellen.

Reflexion und Ausblick

Offene Fragen und Feedbackrunde

In dieser Abschlussphase reflektieren wir über die wichtigsten Erkenntnisse und diskutieren, was Sie aus dem Seminar mitnehmen. **Was hat Sie besonders beeindruckt?**

