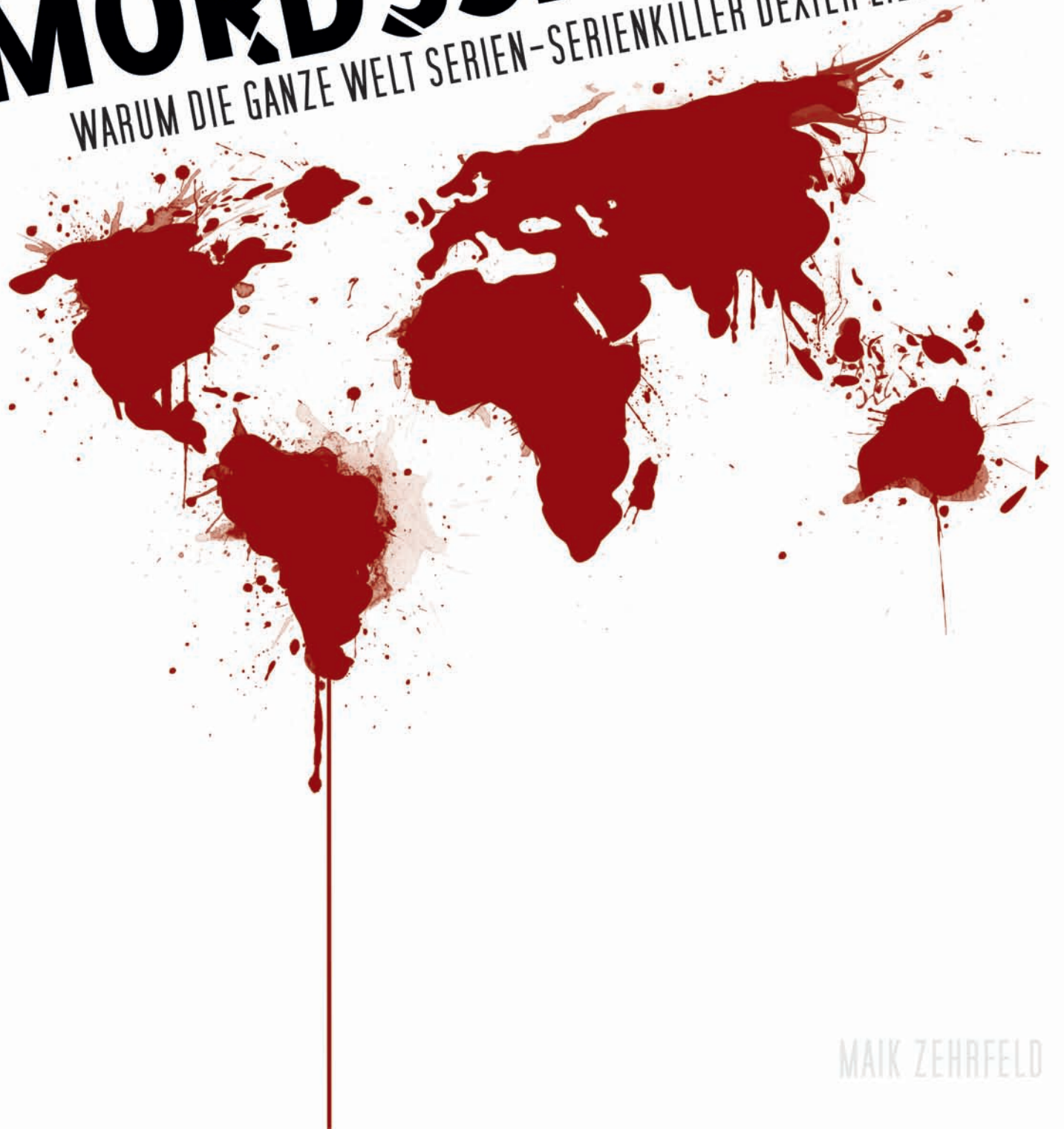


MORDSSPASS

WARUM DIE GANZE WELT SERIEN-SERIENKILLER DEXTER LIEBT



MAIK ZEHRFELD

MORDSSPASS. Warum die ganze Welt Serien-Serienkiller Dexter liebt.

Masterarbeit zur Erlangung des Hochschulgrades „Master of Arts in Medienmanagement“

Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover
Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung

Eingereicht von	Maik Zehrfeld
Erstgutachterin:	Prof. Dr. Beate Schneider
Zweitgutachterin:	Dr. Daniela Schlütz

Hannover, den 06. September 2010

„Am I evil? Am I good? I’m done asking those questions. I don’t have answers. Does anyone?”

Dexter Morgan, *Dexter*, 2.12 (Cerone, Rosenberg & Shill, 2007)

Abstract

Theoretische Erkenntnisse der Medienwirkungsforschung zeigen deutlich, dass Zuschauer fiktionaler Inhalte vorkommende Charaktere anhand ihrer Handlungen moralisch einstuft. Dadurch ist gewährleistet, dass man den persönlichen Protagonisten ausmachen und so der richtigen Figur zujubeln kann. Doch wie ist das, wenn ein Serienmörder die Hauptfigur einer Serie darstellt? Können wir das auch gutheißen und mitfiebern? Das aus den USA stammende Serienbeispiel *Dexter* macht genau jenes und setzt Serienkiller und Soziopath Dexter Morgan in die Hauptrolle und versetzt der klassischen Medienwirkungstheorie einen gezielten Stich in die Seite. Denn anscheinend funktioniert das Konzept. So verbucht die Serie national wie international hohe Akzeptanzdaten und Anerkennungen.

In dieser Ausarbeitung werden die Gründe für diesen Erfolg untersucht. Ausgegangen von der Moral Disposition Theory und insbesondere des Moral Judgment Prozesses stellt eine weltweite Onlinebefragung heraus, ob und wie sehr die Serie und ihr blutversessener Protagonist von den Zuschauern gemocht wird. Dabei wird genauer betrachtet, welche bewussten und unbewussten Wege Rezipienten gehen, um teilweise sogar Formen der Beziehungsbildung zu Dexter ermöglichen zu können.

Es zeigt sich, dass Zuschauer die durch und durch negativen Taten Dexters keineswegs ausblenden, sondern sie bewusst als schlecht wahrnehmen und eben solche beurteilen. Jedoch findet ein Distanzierungsprozess statt, der die Inhalte als fiktional einstuft und so positiven Dispositionen gegenüber Dexter Tür und Tor öffnet. Zudem werden von der Serie gegebene Anknüpfungspunkte zur Legitimation genutzt, die eine abschwächende bis verzerrte Einordnung von Dexters Taten zulässt. Nicht zuletzt wird herausgestellt, dass interkulturelle Unterschiede in der Wahrnehmung und Bewertung *Dexters* bestehen. Vor allem hinsichtlich moralischer Einstellungen lassen sich deutliche Differenzen zwischen einzelnen Nationen feststellen. Außerdem wird heraus gestellt, welche Elemente besonderen Einfluss auf das letztlich durch *Dexter* generierte Unterhaltungserleben besitzen.

Gliederung

Abstract	I
Gliederung	II
Tabellenverzeichnis	V
Abbildungsverzeichnis	VII

1. INTRO 1

1.1	A very neat monster	1
1.2	Forschungsinteresse	2
1.3	Relevanz	3

2. SPUREN & BEWEISE 4

2.1	Forschungsgegenstand	4
2.1.1	Dexter	4
2.1.2	Forschungsstand	7
2.2	Unterhaltungsforschung	8
2.2.1	Unterhaltungserleben	9
2.2.2	Aufbau von Dispositionen	11
2.2.3	Parasoziale Verbindungen	19
2.2.4	Integrierte Betrachtung	24
2.3	Interkulturelle Unterschiede	24
2.3.1	Der Begriff „Kultur“	25
2.3.2	Unterschiede in Wahrnehmung und Wertung	26
2.4	Integration der Theoriefelder	28
2.4.1	Zusammenfassung	28
2.4.2	Präzisierung der Forschungsfragen	29

3.	DER CODE	30
3.1	Spezifika interkultureller Studien	30
3.2	Auswahl der Methode	31
3.3	Operationalisierung	32
3.3.1	Unterhaltungserleben	32
3.3.2	Moral Disposition	33
3.3.3	Parasoziale Interaktion und Beziehung	34
3.3.4	Kultur	34
3.3.5	Weitere Variablen	35
3.4	Fragebogenerstellung	36
3.5	Durchführung	38
3.5.1	Pretest	38
3.5.2	Rekrutierung und Feldphase	38
3.6	Datenvorbereitung	39
3.6.1	Datenbereinigung	39
3.6.2	Datenverdichtung	40
3.6.3	Stichprobenbeschreibung	48
4.	BLUTSPRITZMUSTER	50
4.1	Ergebnisdarstellung	50
4.1.1	Unterhaltungserleben durch Dexter	50
4.1.2	Dispositionen gegenüber Dexter	52
4.1.3	Parasoziale Beziehung mit Dexter	55
4.1.4	Einfluss kultureller Aspekte	57
4.1.5	Individuelle Einflüsse	65
4.1.6	Gesamtmodell	68

4.2	Interpretation der Ergebnisse	71
4.2.1	Unterhaltungserleben	71
4.2.2	Dispositionen	71
4.2.3	Parasoziale Beziehungen zu Dexter	73
4.2.4	Einfluss kultureller Aspekte	74
4.2.5	Weitere Erkenntnisse	75
5.	SCHATULLE	77
5.1	Bedeutung der Untersuchung	77
5.2	Limitation der Studie	78
5.3	Anregungen für weitere Forschung	79
5.4	Abspann	80
6.	LITERATUR	81
7.	ANHANG	88
7.1	Einstufung der Länder nach Hofstede's Kulturdimensionen	88
7.2	Rekrutierungsliste	90
7.3	Fragebogen: Deutsche Version	91
7.4	Fragebogen: Englische Version	99
7.5	Weitere Auswertungsinhalte	107
7.6	Dexter: Episodenguide	117

Tabellenverzeichnis

Tab. 1	Operationalisierung der Dimension Kultur	35
Tab. 2	Struktur des Fragebogens	37
Tab. 3	Rotierte Komponentenmatrix zum Enjoyment durch Dexter	40
Tab. 4	Variablen- und Indexübersicht Enjoyment	41
Tab. 5	Rotierte Komponentenmatrix zur Bewertung von Dexter Morgan	42
Tab. 6	Rotierte Komponentenmatrix zur Einordnung von Dexters Taten	43
Tab. 7	Variablen- und Indexübersicht Dispositionen	44
Tab. 8	Rotierte Komponentenmatrix zum Aufbau PSB gegenüber Dexter Morgan	45
Tab. 9	Variablen- und Indexübersicht PSB	45
Tab. 10	Rotierte Komponentenmatrix zur Kulturellen Einordnung	46
Tab. 11	Variablen- und Indexübersicht kulturelle Aspekte	47
Tab. 12	Rotierte Komponentenmatrix zur Persönlichkeit	48
Tab. 13	Moralische Einschätzung von Dexters Taten	53
Tab. 14	Einstellung gegenüber Dexter in Abhängigkeit von der Bekanntheit Michael C. Halls	54
Tab. 15	Zusammenhang zwischen Dispositionen gegenüber Dexter und der Bewertung der Serie Dexter	55
Tab. 16	Zusammenhang zwischen Dispositionen und PSB gegenüber Dexter	57
Tab. 17	Zusammensetzung der Nationen nach Soziodemographika	58
Tab. 18	Einfluss der Herkunft (Land) auf die Bewertung von Dexter	61
Tab. 19	Einfluss der Herkunft (Kontinent) auf die Bewertung von Dexter	63
Tab. 20	Zusammenhang zwischen der Bewertung von Dexter und Hofstede's Kulturindizes	64
Tab. 21	Zusammenhang zwischen der Bewertung von Dexter und kulturellen Werten	64
Tab. 22	Bewertung von Dexter in Abhängigkeit vom Geschlecht	65

Tab. 23	Zusammenhang zwischen der Bewertung von Dexter und Soziodemographika	66
Tab. 24	Zusammenhang zwischen der Bewertung von Dexter und allgemeiner Mediennutzung	68
Tab. 25	Determinanten des Unterhaltungserlebens durch Dexter	69
Tab. 26	Determinanten Einstufung Dexters als Helfer oder Bösen	70
Tab. 27	Einstufung der Länder nach Hofstedes Kulturdimensionen A-J	88
Tab. 28	Einstufung der Länder nach Hofstedes Kulturdimensionen K-Z	89
Tab. 29	Aufteilung der Stichprobe nach Ländern	90
Tab. 30	Top Referer des finalen Datensatzes	90
Tab. 31	Zusammenhang zwischen PSB gegenüber Dexter und Unterhaltungserleben	107
Tab. 32	Einfluss der Herkunft (Land) auf die Bewertung von Dexter	108
Tab. 33	Einfluss der Herkunft (Land) auf die Charakterisierung von Dexter Morgan	109
Tab. 34	Einfluss der Herkunft (Land) auf das Moral Judgment gegenüber Dexters Taten	110
Tab. 35	Einfluss der Herkunft (Land) auf möglichen PSB-Aufbau gegenüber Dexter Morgan	111
Tab. 36	Zusammenhang zwischen der Bewertung von Dexter und dem Kenntnisstand	112
Tab. 37	Einfluss der rezipierten Version auf die Bewertung von Dexter	113
Tab. 38	Zusammenhang zwischen der Bewertung von Dexter und allgemeiner Mediennutzung	114
Tab. 39	Zusammenhang zwischen der Bewertung von Dexter und Persönlichkeit (BFI)	115
Tab. 40	Determinanten der Identifikationsbildung zu Dexter Morgan	116
Tab. 41	Auflistung der Episoden von Dexter (Staffeln 1 & 2)	117
Tab. 42	Auflistung der Episoden von Dexter (Staffeln 3 & 4)	118

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1	Modell zur Affective Disposition Theory	12
Abb. 2	Geographische Verteilung der Stichprobe	49
Abb. 3	Bevorzugter Bezugskanal zur Betrachtung von Dexter	51
Abb. 4	Bewertung der Serie Dexter	51
Abb. 5	Semantisches Differential zur Charakterisierung von Dexter Morgan	52
Abb. 6	Indikatoren für den Aufbau von PSB zu Dexter Morgan	56
Abb. 7	Rezeptionskanäle für Dexter in Abhängigkeit vom Land	59
Abb. 8	Erklärungsverhältnisse der Determinanten des Unterhaltungserlebens durch Dexter	76
Abb. 9	Rang von Dexter als Lieblingssendung	107
Abb. 10	Allgemeine Seriennutzung in Abhängigkeit vom Land	108

1. INTRO

1.1 A very neat monster

„Tonight's the night. And it's going to happen. Again and again. Has to happen". Mit diesen Worten stellt sich uns Dexter Morgan vor (*Dexter*, 1.01; Manos Jr. & Cuesta, 2006). Und jeder weiß, worum es bei dem „it“ geht, das immer und immer wieder passieren wird, ja passieren muss: Dexter tötet. Er ist ein gefühlsloser Soziopath, der aus einem inneren Trieb heraus Menschen kaltblütig ermordet. Genauer gesagt lauert er ihnen heimlich auf, betäubt, fesselt, zerstückelt sie und wirft die in Müllbeuteln befindlichen Leichenteile in offene Gewässer. Dabei führt Dexter ein heimliches Doppelleben, versteckt seine Triebe vor der Gesellschaft und spielt Gefühle und Unschuld nur vor. Bereits Dutzende Opfer hat er seit seiner Kindheit auf dem Gewissen, weitere werden folgen. Uns zieht er dabei als Komplizen mit in das bis zum Rand mit Blut gefüllte Boot. Und wir haben unseren Spaß dabei, freuen uns über neue Opfer und haben Angst davor, dass Dexter gefasst werden könnte. Manche von uns wollen mit ihm befreundet sein, andere betiteln ihn als Helden oder sogar Engel. Doch wie kann das sein?

In erster Linie wahrscheinlich, weil es sich bei Dexter Morgan um eine fiktive Figur und den Hauptcharakter der nach ihm benannten Fernsehserie *Dexter* handelt. Diese ist jedoch mehr als besonders, denn sie versetzt den eingangs beschriebenen blutdürstigen Serienkiller in die Position des Protagonisten, baut die gesamte Serie um ihn als zentralen Bezugspunkt auf. Dabei wird stets betont, was für ein Monster und Unmensch Dexter eigentlich ist. Er selbst erinnert uns immer wieder daran, wie wenig er mit uns gemein hat. Und doch scheint er unter all den üblen Gestalten auf dieser Welt ein besonderes Exemplar zu sein. So beschreibt Dexter sich selbst in der Romanvorlage, während er einem Priester nachstellt, der Kinder misshandelt und ermordet zu haben scheint:

„I am not like Father Donovan, not that kind of monster. I am a very neat monster." (Lindsay, 2004, S. 11)

Und doch ist und bleibt er ein Monster, das Menschen tötet und uns daran teilhaben und teilhaben lassen wollen lässt. Es stellt sich die Frage, wie so etwas funktionieren kann? Gilt Mord doch eigentlich für den Großteil der Menschheit als absolute Sünde und nicht zu unterstützende Aktion. Und doch fesselt Dexter Woche für Woche nicht nur seine späteren Opfer nackt in Folie auf stählerne Tische, sondern auch Millionen von Zuschauern aus aller Welt (vornehmlich angezogen) auf die Couch und vor die Bildschirme. Douglas L. Howard (2010a) schreibt über den seriellen Sonderfall:

„Nothing should make serial killing okay, but, somehow, *Dexter* does." (S. xv)

1.2 Forschungsinteresse

Das dieser Arbeit zugrunde liegende Forschungsinteresse nimmt sich dem von Howard (2010a) geäußerten Gedanken an: Wie kann es sein, dass ein Serienkiller die Hauptbezugsperson für die Zuschauer und das absolute Zentrum einer Fernsehserie ist? Welche Mittel benutzt und welche besonderen Wege geht die Serie *Dexter* um zu funktionieren, um uns ein solches Monster, so niedlich es auch sein mag, dulden oder gar verehren zu lassen?

Auch Raney (in Druck) sieht, dass die im Alltag bewährte moralische Auffassung bei der Rezeption fiktionaler Unterhaltungsinhalte nicht immer übernommen wird:

„How can we detest killing and organized crime but love *The Godfather* (and *The Godfather Part 2*)? How can we be sickened by senseless and random acts of crime but cheer for the lead characters in *Bonnie & Clyde*? How can we abhor theft but applaud the exploits of *Danny Ocean* and his gang in *Ocean's 11* and its sequels?“

Die von Raney aufgeführten Beispiele stammen jedoch allesamt aus Kinofilmen, also eher kurzfristigen Begegnungen für den Rezipienten. Wie verhält es sich bei einer Serie, die zudem einen noch drastischeren Protagonisten ins Zentrum rückt? *Dexter* raubt kein versichertes Casino oder die Reichen aus, er tötet Menschen aus einem inneren Drang heraus. Und doch funktioniert die Serie, was der Anlauf der fünften Staffel im Herbst dieses Jahres und gute Einschaltquoten (in den USA) belegen. Schmid (2010, S. 132f.) hält *Dexter* für „[...] a cultural phenomenon in its own right“, Howard (2010a) spricht von einem moralischen Test für die Zuschauer:

„*Dexter* dares us to test our moral boundaries and push our sense of ethical tolerance even further by accepting the conditions within which the killer operates.“ (S. xiv)

Neben dem allgemeinen Forschungsinteresse, ob und in welchen Varianten die Medienfigur *Dexter Morgan* gemocht wird, ist eine differenziertere Betrachtungsweise von Interesse: Das Scheitern vieler hochgelobter US-Fernsehformate im internationalen Fernsehmarkt deutet bereits an, dass es zu kulturell unterschiedlichen Auswahlprozessen und Wahrnehmungen medialer Inhalte kommt. Wie verhält es sich bei einer derart umstrittenen und einzigartigen Produktion wie der von *Dexter*? Passend dazu hat *Dexter*-Darsteller Michael C. Hall bei der Comic-Con International (23. Juli 2009) auf die Frage nach der Rezeption in Übersee geantwortet:

„Some are curious [in Europe] what it says about American culture. Here [in the U.S.] when you talk about it people say, 'He's killing people,' and I say, 'Yeah but they are really, really bad people,' and [Americans] say, 'Yeah, you're right!' as if he's not all bad. But there in Europe, they respond back, 'Yeah, but, he's still killing people!' And I found that interesting.“ (zit. nach Cronan, 2009)

Dem Interesse Halls schließe ich mich an und füge dem allgemeinen Forschungsinteresse die Frage hinzu, ob die Wahrnehmung der Serie *Dexter* international variiert. Dabei ist vor allem interessant, inwieweit unterschiedliche Rechtsauffassungen in der Beurteilung von Dexters Taten zu erkennen sind, wie beispielsweise die Tatsache, dass die Todesstrafe in einigen Staaten Amerikas, dem Ursprungsland von *Dexter*, vollstreckt wird, während sie in Deutschland abgeschafft wurde.

An dieser Stelle sei ein gesonderter Hinweis gegeben: Die hier ausgearbeiteten Inhalte beziehen sich auf alle vier bislang gezeigten Staffeln von *Dexter*. Zuschauer, die bislang nicht alle Folgen gesehen haben, werden demnach im weiteren Verlauf der Arbeit auf Spoiler hinsichtlich einzelner Ereignisse sowie ganzer Handlungsstränge treffen. Außerdem, um Verwirrung oder Verwechslung mit dem namensgebenden Protagonisten zu vermeiden, wird der Serientitel in kursiver Schriftweise als *Dexter* deklariert.

1.3 Relevanz

Die Relevanz dieser Untersuchung gliedert sich in mehrere Teilbereiche. Zum einen sind Serien als Produktionsgut eine bedeutsame Sendeform. Unter allen fiktionalen Angeboten im deutschen Fernsehen erreichen Fernsehserien am meisten Zuschauer (32 Min./Tag, 47 % der Zuschauer ab 3 Jahren; vgl. Gerhards & Klingler, 2009, S. 673). Eine vom mir im April 2009 durchgeführte Analyse einer Sendewoche von 13 ausgewählten Fernsehsendern (ARD, ZDF, RTL, RTL II, Sat.1, Pro7, vox, Kabel1, superRTL, dasVIERTE, Tele5, arte und Comedy Central) hat ergeben, dass 225 unterschiedliche fiktionalen Serien (in 1.048 Folgen) laufen, die 606 Stunden und 22 Minuten und somit etwa 30 Prozent der insgesamt 2.086 Wochensendestunden ausmachen (Datenbasis: TV-Spielfilm.de). Zum anderen hat sich gezeigt, dass der Anteil amerikanischer Importserien auf sehr hohem Niveau liegt. Dabei ist auffällig, dass immer wieder als „Erfolgsserie aus den USA“ angepriesene Formate hier in Deutschland nicht den gewünschten Erfolg bringen. Eine Untersuchung möglicher kultureller Unterschiede in der Wahrnehmung kann somit ökonomische Entscheidungen beim Import von gerade inhaltlich komplexen Serien stützen.

Nicht zuletzt ist eine genaue Betrachtung der möglichen Generierung positiver Einstellungen gegenüber moralisch komplexen Charakteren von wissenschaftlicher Relevanz. Wie Raney (in Druck) betont, gilt es, in diesem Bereich weitere Untersuchungen zu forcieren, um Medienwirkungen in besonderen Fällen besser verstehen zu können. Denn jüngere Entwicklungen zeigen, dass vermehrt Serienproduktionen mit moralisch vielschichtigen Charakteren in Hauptrollen vorkommen, mit denen sich die Zuschauer geradezu anfreunden (z.B. die Mafia-Familie *Sopranos* oder der Drogen herstellende Walter White in *Breaking Bad*).

2. SPUREN & BEWEISE

2.1 Forschungsgegenstand

Als Grundlage der folgenden Untersuchung soll eingangs der Forschungsgegenstand genauer betrachtet werden. Dabei wird zunächst *Dexter* als Serie vorgestellt und anschließend ein Überblick über die bisherige wissenschaftliche Forschung dazu gegeben.

2.1.1 Dexter

Am 1. Oktober 2006 sendet der amerikanische Pay-TV Sender *Showtime* die Pilotfolge der Dramaserie *Dexter*. Der (rundfunkbezogene) Start einer bis heute erfolgreichen Geschichte, die jedoch zwei Jahre zuvor begann. 2004 veröffentlicht Jeffery P. Freundlich unter seinem Autorennamen Jeff Lindsay den Roman *Darkly Dreaming Dexter* und erschafft so den einzigartigen Charakter Dexter Morgan. Bis heute folgen vier weitere Romane, die teilweise als Vorlage für die TV-Umsetzung dienen (2005: *Dearly Devoted Dexter*, 2007: *Dexter in the Dark*, 2009: *Dexter by Design*, 2010: *Dexter is Delicious*). Die Grundidee zu Dexter kam ihm vor einem seiner Vorträge:

„[...] I was watching them give each other phony smiles and pats on the back and talking with food in their mouth and the thought just popped into my head that serial murder isn't really always a bad thing.“ (Lindsay, 2010, S. 3)

Doch worum geht es eigentlich in *Dexter*? Der titelgebende Protagonist Dexter Morgan (gespielt von Michael C. Hall) arbeitet als Forensiker und Blutspritzmuster-Experte bei der Polizei Miami. Ebenso wie seine Adoptivschwester Debra und sein Adoptivvater Harry, die jedoch als Detectives tätig sind. Doch Dexter verbirgt ein grausames Geheimnis: Er tötet Menschen. Ein innerer Drang bringt ihn dazu, immer und immer wieder zu morden. Diese böse Seite von ihm nennt er den Dark Passenger, der von Zeit zu Zeit beruhigt werden muss, was nur mit fließendem Blut gelingt. Harry hat Dexters Mordlust bereits im Kindesalter entdeckt und ihn einen Code gelehrt, der zum einen Dexter davor beschützen soll, gefasst zu werden, und zum anderen anstrebt, das Böse in *gute* Kanäle zu leiten. So soll Dexter nur Verbrecher töten, die bereits selbst gemordet haben und dem Justizsystem durch die Netze gehen. An der Quelle sitzend informiert sich Dexter über mögliche neue Opfer, verfolgt sie und führt, wenn er sich ihrer Schuld bewusst ist, ein detailliert durchgeplantes Mordritual durch. Lediglich einen Blutstropfen jedes Opfers bewahrt er sich als Trophäe, während die restlichen Körperteile fein verschnürt in Müllsäcken auf dem Flussboden landen. Das Besondere an dem Serienformat liegt also in der Tatsache, dass der Hauptdarsteller ein Serienmörder ist, der zudem soziopathisch veranlagt ist und von sich selbst sagt, ein Monster zu sein, das keine Gefühle entwickeln kann. Diese täuscht er den Menschen in seiner Umgebung nämlich nur vor. Dennoch bildet Dexter Morgan als Hauptfigur

und Erzähler das absolute Zentrum der Serie und bringt den Zuschauer dazu, ihn zu mögen, mit ihm zu fühlen, oder sich gar über einen Mord zu freuen.

Der entwickelnde Sender Showtime bezeichnet *Dexter* als „crime drama series“, was sicherlich einer treffenden Genrebezeichnung am nächsten kommt. Eine eindeutige Zuordnung zu einem Obergenre ist bei der vermehrt aufkommenden Genrevermischung (vgl. Reinecke, 2007, S. 12; Badanjak, 2005, S. 16) unmöglich. Wie im späteren Verlauf der Arbeit expliziter vorgestellt, gibt es bei *Dexter* Elemente aus den Bereichen Krimi, Thriller, Drama, Comedy, Horror und mehr. Vereinzelt wird die Sendung und vor allem ihr Hauptcharakter gar mit dem klassischen Film Noir verglichen (vgl. Peirse, 2010, S. 191; Eick, 2008, S. 155). Fernab vom Genre und rein strukturell lässt sich *Dexter* als klassisches Serial mit vereinzelt Series-Einflüssen bezeichnen (vgl. Mikos, 1994, S. 135ff.). Lavery (2010, S. 46) nimmt zur Einstufung *Dexters* Robin Nelsons Begriff des „flexi-narratives“ auf, der diese Art der Hybridmischung aus involvierender Gesamtgeschichte über eine oder mehrere Staffeln hinaus (Serial) mit in einzelnen Episoden abgehandelten Strängen (Series) bezeichnet.

Am 26. September 2010 wird *Dexter* in den USA in die mittlerweile fünfte Staffel gehen, wobei jede zwölf Episoden umfasst, die wiederum jeweils etwa 55 Minuten Laufzeit besitzen. Seit 2008 laufen Wiederholungen von *Dexter* auf dem CBS Network, was sowohl zu hohen Reichweiten, als auch aufgrund des erleichterten Free-TV-Zuganges zu einem öffentlichen Diskurs geführt hat. Bereits im Vorfeld der Erstaussstrahlung gab es auseinandergehende Meinungen zu den Inhalten. So hielt The Parents Television Council (PTC), in Person von Präsident Tim Winter, eine Ausstrahlung auf einem öffentlichen Kanal für unter anderem „familienschädlich“:

„Dexter introduces audiences to the depths of depravity and indifference as it chronicles the main character’s troubled quest for vigilante justice by celebrating graphic, premeditated murder“. (PTC zu CBS, zit. N. Howard, 2010a, S. xix)

Ebenso kam es im Vorfeld der deutschen Erstaussstrahlung im Free-TV zu Bedenken. So weiß Tincev (2010, S. 157) aus anonym verbleiben wollenden Quellen, dass *Dexter* für das deutsche Publikum als moralisch gefährdend eingestuft wurde. Dies läge seiner Meinung nach an unterschiedlichen medialen Zensursystemen (Deutschland contra Gewaltinhalte, die USA contra Erotikinhalte), die aus den jeweiligen politischen Landesentwicklungen resultieren. Neben den Bedenken wurde auch gehandelt: So hat der Werberat eine bundesweite Printkampagne des Senders RTL II mit den Claims „Keine Angst. Der will nur töten“ oder „Du sollst nicht töten. Lass ihn das machen“ aus Gründen der Geschmacklosigkeit stoppen lassen (vgl. Haselhorst & Wiermer, 2008). Dabei hat man sich werbetechnisch nur an das amerikanische Vorbild gehalten. Dort heißt es unter anderem „Takes life. Seriously“ oder „America’s favorite serial killer“. James Manos Jr., Produzent des Fernsehserienpiloten zu *Dexter*, empfindet die Kritik von PTC und anderen als unsinnig:

„If you don't like it, don't watch. [...] No one has a gun to your head, Dexter's not going to come over and kill you if you don't watch it.“ (Manos Jr., 2010, S. 21)

Und die Fernsehquoten zeigen deutlich, dass genug Leute es zu mögen scheinen und somit kein Problem mit den moralischen Zwickmühlen der Sendung haben. Regelmäßig schauen über eine Million Zuschauer Dexter beim Morden auf Showtime zu, sechs bis acht Millionen bei den Wiederholungsläufen auf CBS. Nicht zuletzt hat das Finale der vierten *Dexter*-Staffel am 13. Dezember 2009 einen historischen Rekord für Showtime aufgestellt, der mit 2,6 Millionen Zuschauern (3,1 Mio. inkl. 23-Uhr-Wiederholung) die reichweitenstärkste Sendung des Senders darstellt (vgl. Weprin, 2009). Neben den teils außergewöhnlichen Reichweiten punktet *Dexter* auch bei den Kritikern. So waren die vergangenen drei Jahre sowohl die Serie selbst, als auch Michael C. Hall als bester Hauptdarsteller in einer Dramaserie für den Primetime Emmy-Award nominiert. Einen Emmy-Sieg gab es unter anderem für das Intro-Design. Hall und John Lithgow (Nebendarsteller in der vierten Staffel) haben zudem 2010 jeweils den Golden Globe in ihrer Kategorie gewonnen, Hall zudem den Screen Actors Guild Award. 2008 hat das Empire Magazine *Dexter* auf Rang 30 der 50 größten Fernsehsendungen aller Zeiten gewählt.

Mittlerweile wurde der große Serienerfolg in die weite Welt exportiert und läuft unter anderem in mehr als einem Dutzend europäischer Länder. Im deutschsprachigen Raum wurden ab September 2008 bislang die ersten beiden Staffeln im jeweiligen Free TV gezeigt (SF zwei, ORF1 und RTL II). Zudem wurden bereits drei Staffeln im Pay-TV-Programm von sky ausgestrahlt, das noch in diesem Jahr die vierte Staffel in deutscher Erstausstrahlung zeigen wird.

In Deutschland konnte jedoch bei weitem nicht an den Erfolg von Übersee angeknüpft werden. Die erste Staffel (montags, ca. 23:05 Uhr) lockte im Durchschnitt pro Episode etwa 450.000 Zuschauer (3,7 % Marktanteil) ab drei Jahren (14-49: 370.000, 6,0 %) an die Bildschirme, Tendenz klar sinkend (vgl. Krei, 2009). Die zweite Staffel (Sonntag, ca. 22:15 in Doppelfolgen) blieb mit 570.000 Zuschauern (3,7 %; 14-49: 350.000, 4,8 %) ähnlich blass (vgl. Croner, 2010). Nach Tinchev (2010, S. 158) gibt es mehrere Gründe für die negativen Zuschauerzahlen in Deutschland:

- Der Deutschlandstart kam mehr als ein Jahr zu spät – die Zielgruppe kannte Dexter bereits von DVDs oder aus dem Internet.
- Dexter lief auf dem falschen Sender und wurde so dem falschen Publikum präsentiert.
- Ein unpassender Sendeplatz wurde gewählt.
- Die Bewerbung war schlecht.
- Die deutsche Bearbeitung (Synchronisation) war von geringer Qualität.

Seinen Aussagen zufolge stellt *Dexter* nur das „nächste Opfer des deutschen Fernsehens“ dar. Dennoch würden Tausende von Deutschen sich weiterhin Dexter willentlich opfern – „but not on the tables of German broadcasters“ (Tincev, 2010, S. 171).

2.1.2 Forschungsstand

Als einzigartig neue Serienererscheinung wird relativ häufig über *Dexter* geschrieben. So beispielsweise im vor kurzem von Douglas L. Howard (2010) herausgegebenen Sammelband *DEXTER – investigating cutting edge television*. Doch auch wenn sowohl die thematische als auch die perspektivische Vielfalt unter den Kapiteln hoch ist, verbleiben die Beiträge auf beschreibender und theoretischer Ebene.

Ähnlich verhält es sich bei der Masterarbeit von Karlijn Peters (in Druck), die der Ambivalenz bezogen auf moralische Vorstellungen im Zuge der Rezeption von *Dexter* nachgeht. Auf allgemeinerer Ebene schließt Jasmin Teuteberg (2009) *Dexter* als Anschauungsbeispiel in ihre Ausarbeitung über die Wahrnehmung und Sympathien gegenüber Kriminellen in TV-Krimiformaten. Dabei wird ein frame-orientierter Forschungsansatz auf die erste Staffel der Serie angewandt und dem Rezipienten vorliegende allgemeine Informationen über Kriminelle mit der besonderen Darstellungsform der Figur Dexter Morgan verglichen. Ihren Ergebnissen zufolge spielen vor allem der Einsatz von Voice-Over und teils genre-gegenläufiger Musik und Schnittfolgen eine besondere Rolle für die positive Wahrnehmung und dem Sympathieempfinden gegenüber Dexter.

„This conveys almost the impression that Dexter – colloquial spoken – whirls and mixes up all existing frames which deal with our understanding and conceptions of the evil, criminals in general and serial killers in particular, of both the fictitious and the ‘real’ world.“ (Teuteberg, 2009, S. 5)

Empirische Forschungsarbeiten speziell über *Dexter* gibt es jedoch bislang nur wenig. Eine Ausnahme stellt die Bachelorarbeit von Sabrina Lang (2010) dar, die sich mit der Identifikation und dem Aufbau parasozialer Beziehungen zur Serienfigur Dexter beschäftigt hat. Anhand von sechs Leitfaden-Interviews hat sie herausgearbeitet, dass die Serie begeistert, aber trotz der Wahrnehmung als fiktionaler Inhalt immer Bedenken vorliegen, dass es so etwas auch im realen Leben geben könnte.

Im Januar 2010 haben Schlütz, Stock, Walkenbach und ich auf der Tagung *Contemporary Serial Culture* in Potsdam ein zur vorliegenden Arbeit passendes Paper vorgestellt (Schlütz et al., 2010). Dabei wurden 253 Statements aus 63 Diskussionsthemen aus deutschen und amerikanischen Onlineplattformen (Foren, Social Media Groups und Blogs) analysiert, um der Frage nachzugehen, ob die Medienfigur Dexter Morgan überhaupt gemocht wird. Es zeigte sich, dass Dexter größtenteils gemocht, teils sogar geliebt oder bewundert wird. Einige Zuschauer können sich sogar mit ihm identifizieren und entwickeln Formen von Empathie, obwohl meist eine Art gemischter Schuldgefühle dabei vorliegt. Dexters Handlungen werden jedoch durchaus differenziert betrachtet und bewertet.

Um diese mit sich selbst zu vereinbaren und letztlich Unterhaltung generieren zu können, nutzen Zuschauer anscheinend vor allem drei Legitimationsstrategien:

- Ein von Dexter erlittenes Kindheitstrauma, das ihn selbst zum eigentlichen Opfer macht.
- Die Tatsache, dass Dexter einen Code befolgt und somit nur den „Müll“ beseitigt, der es verdient hat, zu sterben.
- Seine Taten werden verharmlost oder als nützlich wahrgenommen.

Trotz eigentlich als unmoralisch eingestufte Handlungen wird Dexter entgegen grundlegender theoretischer Ansätze als Protagonist bejubelt. Dabei werden jedoch deutlich unterschiedliche Meinungen zu den Themen Selbstjustiz, Mord und Todesstrafe deutlich:

„I might get vicarious pleasure from watching a fictional TV character kill people who deserve to die, but in real life I'm opposed to both the death penalty and vigilantism.“ (dexterwiki.sho.com)

„He isn't just a vigilante. A vigilante chooses that life because criminals get off too easily. Dexter does it because he needs to kill.“ (www.tv.com)

Bei der Untersuchung haben sich zudem erste Anzeichen ergeben, dass die moralische Einstufung und der jeweilige Einsatz von Legitimationsstrategien durchaus von der kulturellen Herkunft abhängig sein könnten, weshalb im weiteren Verlauf der Arbeit gesondert darauf eingegangen wird.

2.2 Unterhaltungsforschung

Für das inhaltliche Verständnis und die Entwicklung eines Erhebungsinstrumentes werden im Folgenden bedeutsame theoretische Grundlagen dargelegt und jeweils mit der Serie *Dexter* in Verbindung gesetzt. Dabei wird von einem grundsätzlichen Erleben von Unterhaltung ausgegangen, welchem bei *Dexter* besondere Strategien, wie der ästhetischen und lediglich ausschnittshaften Darstellung von Gewalt und dem gezielten Einsatz von Humor, untergeordnet sind. Darauf folgt eine genauere Darstellung der Moral Disposition Theory, welche vor allem mit ihrem Prozess des Moral Judgment einen zentralen Aspekt bei der Wahrnehmung und Verarbeitung von *Dexter* einnimmt. Demnach können besondere Vorgänge auf Rezipientenseite dazu führen, dass eigentlich als negativ einzustufende Inhalte dennoch zur Bildung positiver affektiver Dispositionen führen. Daraus folgend können parasoziale Beziehungen zu Mediencharakteren entstehen. Diese Form der Medienwirkung wird bei *Dexter* vor allem durch den Einsatz von Voice-Over und Flashbacks unterstützt.

2.2.1 Unterhaltungserleben

Zunächst soll als Basis erläutert werden, wie Unterhaltung bei der Rezeption medialer Inhalte, speziell bei Fernsehserien, entsteht und welche Besonderheiten es bei der allgemeinen Bewertung von *Dexter* geben könnte. Nach Raney (in Druck) ist Unterhaltung in erster Linie zu beschreiben als „a pleasurable, emotional reaction to media content“. Dabei werden auch emotionale Stadien durchlaufen, die man grundsätzlich nicht unbedingt als unterhaltsam einstufen würde, wie beispielsweise Spannung, Angst oder auch Trauer. Raney (2006) betont zudem, dass das Unterhaltungserleben neben dem medialen Text auch von Tag zu Tag variieren kann und stark von einzelnen Faktoren, wie der Rezeptionssituation oder dem individuellen Rezipienten, abhängt:

„Enjoyment – perhaps not in all, but surely in many ways – is an individual-level phenomenon, with personality traits and subjective evaluations playing key roles.“ (S. 137)

Ähnlich sieht es Früh (2002, S. 240), der als Ergebnis von Fernsehunterhaltung eine „angenehm erlebte Makroemotion im Zuge eines transaktionalen Informationsverarbeitungsprozesses“ versteht. Auch er betont, dass dabei „bestimmte personale, mediale und situative bzw. gesellschaftliche Faktoren kompatibel“ sein müssen. Bezogen auf die Gruppe der Fernsehzuschauer soll es nach Manos Jr. (vgl. 2010, S. 20) in letzter Zeit einen Wandel gegeben haben: Demnach sei das Fernsehpublikum intelligenter geworden und verlange mehr, sowohl bezogen auf das Produktionsniveau als auch in Form von gut entworfenen Charakteren. Dabei stellt *Dexter* sicherlich eine Produktion dar, die auf beide Forderungen eingeht. Besonders hervorstechend ist die in der Serie thematisierte Gewalt, die bezogen auf zu erfahrende Unterhaltung genauer betrachtet werden soll. Nach Bohrmann (2010) ist Gewalt aus der Mediengesellschaft nicht mehr wegzudenken und verfügt über bestimmte Vorteile:

„Solche [fiktionalen] Gewaltakte können Spannung erzeugen, ein realistisches Milieu abbilden oder auch zum Nachdenken anregen.“ (S. 417f.)

Weiter führt er aus, dass meist nicht die dargestellte Gewalt vom Zuschauer genossen wird, sondern hervorgerufene Erlebnisdimensionen, die sensomotorisch, emotional, kognitiv und reflexiv wahrnehmbar seien (ebd., S. 420). Mit Blick auf den hohen Anteil, den das Genre Krimi am Unterhaltungsmarkt innehat, erklärt Eick (2008, S. 149), dass das Böse eine Art Faszination auf uns auszuüben scheint, die sich auch in ihrer medialen Darstellung weiter entwickelt. Demnach sei eine erste Form der Identifikation mit dem „Bösen“ bei *Fight Club* entstanden, wenn auch erst nach der Auflösung für den Zuschauer, eigentlich für Tyler Durden gewesen zu sein (ebd., S. 152). Einen Schritt weiter sei die Darstellung von Hannibal Lecter in *Das Schweigen der Lämmer* gegangen:

„Der Zuschauer gruselt sich, vornehm zurückgelehnt, und weiß nicht so recht, wohin mit seinen Sympathien, denn will er sie wirklich Hannibal Lecter geben?“ (Eick, 2008, S. 153)

Dass diese Sympathieverleihung funktioniert, liegt nach Eick vornehmlich an der Tatsache, dass die Wärter und anderen Insassen auf uns „so viel fieser und widerwärtiger [wirken], daß er uns positiv erscheint“ (ebd., S. 154). Außerdem seien bei vielen solcher Filme „helfende“ Nebenfiguren eingesetzt, die die Mörder für die Zuschauer greifbar machen. Bei *Dexter* ist das jedoch anders:

„Wir Zuschauer sind Dexter, wir teilen sein Leben, seine Ziele, seine Gefühle (wenn er welche hätte). Das Mittel der Distanz ist weggefallen, wir sind ihm schutzlos ausgeliefert – und es macht uns Spaß!“ (Eick, 2008, S. 153f.)

Ein bedeutender Aspekt zur Schaffung dieses Spaßes liegt in der Inszenierung der Gewaltinhalte. Dabei wird bei *Dexter* zum Mittel der Abstraktion gegriffen (vgl. Beeler, 2010, S. 223f.). Das eigentliche Konzept des Horror-Genres, das sich vor allem in der Darstellung von Blut manifestiert, wird teils in Kunstformen abgewandelt (vgl. Brown & Abott, 2010, S. 216f.). So hängen an Dexters Schreibtisch gerahmte Bilder von Blutspritzmustern und er stellt solche in einem eigens dafür vorgesehenen weißen Raum nach, indem er in aktions-künstlerischer Inszenierung beispielsweise mit diversen Gegenständen auf mit Farbe gefüllte Plastikköpfe schlägt. Auch am Ort des Verbrechens wirkt Dexters Vorgehensweise künstlerisch: Um die Fallrichtung von Blutstropfen zu rekonstruieren spannt er rote Wollfäden durch die Taträume, die in ihrer Gesamtheit als abstrakte Kunstinstallation erscheinen. Hinzu kommt, dass er stets die „Arbeit“ anderer Mörder im fachmännischen Sinne betrachtet und beispielweise in der Pilotfolge (*Dexter*, 1.01; Manos Jr. & Cuesta, 2006) bewundernd bei einer Leiche feststellt: „Nice clear sprays of blood... No splashes, no drips“.

Um negativen Wirkungen durch Gewaltdarstellungen zuvorzukommen und das allgemeine Unterhaltungsniveau zu steigern, wird sich ebenso um eine humoristische Form der Darstellung bemüht. Dies beginnt nach Bobbitt bereits im Vorspann der Serie. Dieser bildet Dexters Morgenroutine inklusive Frühstücksspeckzubereitung ab und gleicht dabei einem Gewaltakt, der die Zuschauer an Horrorkonventionen erinnern soll. Bobbitt zufolge ist der Beginn bereits „darkly humorous because we recognize the horror conventions used in the filming – that are applied to actions that aren’t related to murder (unless you’re really hardcore about ham)“ (zit. nach Francis Jr., 2010, S. 177). Weiterhin beschreibt Francis Jr. die Komik in *Dexter* als notwendiges Gegenstück zum Drama-Kern, wie es ihn schon bei traditionellen griechischen Tragikomödien gab. Neben der allgemeinen, zwischenzeitlichen Auflockerung gibt Lachen dem Zuschauer die Option vom Dargestellten innerlich zu fliehen:

„The viewer comes so close to death s/he has no escape other than that of laughter. It is not because Dexter is killing someone deemed bad that makes it okay to laugh; the situation calls for laughter to ease the nervousness and fear of death that a fictional televised series brings so close to home.“ (Francis Jr., 2010, S. 184)

Ein weiterer unterstützender Aspekt zur Unterhaltungsgenerierung liegt in der Struktur der Serie. Vorderer (1996, S. 238) beschreibt, dass der Großteil der leichten Unterhaltung aus so genannten *action texts* besteht. In diesen wird das Hauptaugenmerk auf die physischen Aktionen der Figuren gelegt, wohingegen bei *experience texts* die Erfahrungen, Gedanken und Emotionen der Charaktere ins Zentrum gerückt werden. Jeder Text kombiniere freilich beide Varianten, doch seien die in der Kommunikationswissenschaft getesteten prototypischen Spannungstexte in der Regel klar actionlastig gewesen. Eine Untersuchung aus 1994 von Vorderer et al. hat ergeben, dass *experience texts* angenehmer angenommen werden, die Rezeptionsmotivation erhöhen und Zuschauer vermehrt dazu bewegen, Charaktere zu mögen, wohingegen *action texts* ausschließlich bei der Generierung von Spannungserleben einen Vorteil besitzen. *Dexter* kann man als Serie mit enorm hohem Fokus auf die *experience*-Seite einstufen, was vor allem durch den Einsatz von Voice-Over und die allgemein starke Zentrierung auf den Hauptcharakter erzielt wird. Die Tatsache, dass wir Zuschauer als einzige wirklich wissen, was Dexter denkt, gibt zudem häufig die Grundlage für dunkel-humoristische Einlagen. Wenn seine Schwester Debra beispielsweise zu ihm sagt „If Dad taught us one thing, it's the value of human life“, wissen wir es zu schätzen, wenn Dexter zwar äußerlich zustimmt, aber gedanklich hinzufügt: „Yeah, but I think we had different homework assignments“.

Allgemein hilft uns bei der Generierung von Unterhaltungserleben die Verbindung zu den einzelnen Charakteren. Wie Raney (in Druck) herausstellt, ist dabei der kognitive Prozess des Moral Judgment zentral. Dieser wird im Rahmen der Affective Disposition Theory en detail erläutert. Doch schon vorweg sei gesagt, dass Denken nicht immer im Spiel ist, wenn es um Unterhaltungserleben geht:

„Rather than think first-feel second, we let our feelings do our thinking for us. Our desire to enjoy a program or film is so important that we give protagonists great moral license to ensure that we experience it.“ (Raney, in Druck)

2.2.2 Aufbau von Dispositionen

Um Inhalte wirklich genießen zu können, müssen sie in gewisser Weise inhaltlich konform mit den Vorstellungen des Rezipienten sein. Dabei spielt die Einstellung zu den dargestellten Charakteren eine entscheidende Rolle. Bereits Aristoteles hat ca. 330 v.Chr. in seiner *Poetica* festgestellt:

„1. A good man must not be seen passing from happiness to misery; or 2. A bad man from misery to happiness.“ (zit. nach Zillmann, 2006b, S. 229)

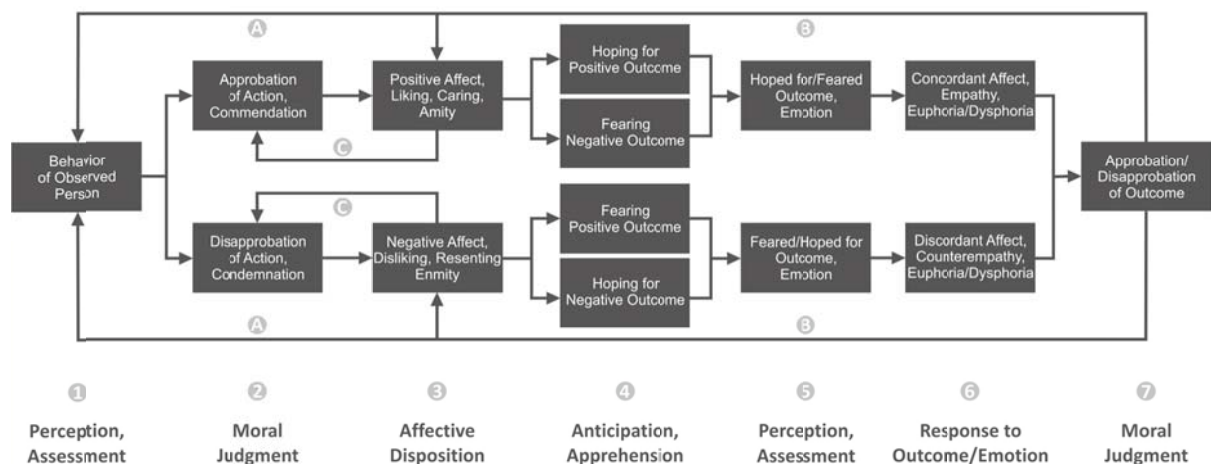
Demnach soll nur dem Gutes widerfahren, der Gutes im Sinn hat. Doch dafür muss der Zuschauer zunächst wissen, wem er welchen Ausgang wünschen soll. Die theoretische Grundlage für solche Entwicklungen haben Zillmann und Cantor 1972 mit ihrer Disposition Theory of Humor aufgestellt. Davon abgeleitet haben sich weitere Varianten entwickelt (vgl. zusammenfassend Raney, 2006), unter anderem die für diese Ausarbeitung bedeutsame Affective Disposition Theory of Drama

(Zillmann & Cantor, 1976). Grundsätzlich besagt diese, dass Unterhaltung (generell und in seinen Unterarten, wie bspw. Spannung) entsteht, wenn vom Rezipienten gemochten Charakteren Gutes widerfährt und/oder nicht gemochten Charakteren Schlechtes. Bei gegenläufigem Ausgang wird dagegen keine Unterhaltung, sondern Stress und Unbehagen erzeugt. Welche Charaktere wir Zuschauer für gut befinden, resultiert aus einer moralischen Kontrolle ihrer Taten (vgl. Raney, 2006, S. 140).

„[...] persons pursuing good causes (i.e., consensually approved causes) are considered good people, and that good people are judged deserving of good fortunes. Analogously, persons pursuing bad causes (i.e., consensually condemned causes) are bad people, and bad people are judged deserving of bad fortunes; or, at the very least, undeserving of good fortunes.“ (Zillmann, 2006b, S. 229)

Den Entstehungsprozess von affektiven Dispositionen gegenüber fiktionalen Charakteren verdeutlicht Abbildung 1. Demnach wird zunächst das Verhalten gezeigter Personen beobachtet, um dieses in einer zweiten Phase einer moralischen Überprüfung (*Moral Judgment*) zu unterziehen. Gegenüber den Charakteren werden affektive Dispositionen aufgebaut, die je nach Einschätzung positiv oder negativ ausfallen können. Den Charakteren mit positiven Dispositionen gegenüber wird im Folgenden ein positiver Ausgang der Geschichte gewünscht, während ein negativer Ausgang gefürchtet wird. Bei den „schlechten“ Charakteren erfolgen die Wünsche gegenläufig. In einem nächsten Schritt wird der tatsächliche Ausgang wahrgenommen, um dann vom Rezipienten affektiv verarbeitet zu werden. Letztlich wird der wahrgenommene Ausgang erneut moralisch geprüft und unter Umständen werden existierende Dispositionen abgeändert.

Abb. 1: Modell zur Affective Disposition Theory



Quelle: Zillmann (2006b, S. 231)

Moralische Einstufung kann Rezipienten zudem ermöglichen, bestrafende Elemente als unterhaltsam wahrzunehmen, solange diese als gerecht empfunden werden (vgl. Zillmann, 2006b, S. 230). Dabei variiert die wahrgenommene Gerechtigkeit durch die Ausprägung dreier Faktoren:

„Witnessing the victimization of a disliked antagonist at the hands of a liked protagonist fosters delight, the experiential intensity of which increases with (a) the liking of the protagonist; (b) the disliking of the antagonist; and (c) the extent to which the antagonist is deemed deserving of a particular victimization.” (ebd., S. 232)

Dabei betont Zillmann, dass eine derartige Einstufung bei komplexen Charakteren problematisch werden könne. Diese würden die „purity of good and evil“ (ebd., S. 235) verletzen und so Dramen schaden, die auf den Aufbau von Emotionen beim Rezipienten ausgerichtet sind. Dexter Morgan stellt zweifelsfrei das Paradebeispiel eines solchen komplexen Charakters mit bösen und guten Eigenschaften dar. Im Folgenden wird daher der Prozess des Moral Judgment noch einmal näher erläutert.

Moral Judgment

„[...] viewers of drama must monitor the behaviors and evaluate the motivations of characters in order to render verdicts about their moral propriety. [...] Morally superior characters receive our favor, while morally inferior characters receive our disdain.” (Raney, in Druck)

Auch wenn die Herausbildung von Beziehungen zu Charakteren und dem letztlich Unterhaltungserleben ebenso von anderen Faktoren (z.B. dem Geschlecht und der Attraktivität der Figur, dem Plot, dem Genre, der Stimmung des Rezipienten) abhängt, stellen moralische Erwägungen nach Raney das Zentrum der Prozesse dar. Kommt es dabei zu Gleichgültigkeit, können keine weiteren Prozesse ablaufen: „No emotion, no enjoyment“ (Raney, in Druck). Dabei sei jede emotionale Reaktion in gewisser Weise vom Moral Judgment abhängig: Die Beziehung zum Charakter durch den Aufbau von Dispositionen, vorausschauende Emotionen durch die erwartete Gerechtigkeitswiederherstellung und finales Unterhaltungserleben durch die moralische Evaluation des letztlich erhaltenen Ausgangs im Vergleich zum erwarteten.

Eine von Zillmann und Bryant 1975 durchgeführte Studie (vgl. zusammenfassend Zillmann, 2006a, S. 172) zeigt, dass bereits Kinder im Alter von sieben Jahren nur dann wahre Freude entwickeln können, wenn im gezeigten Märchen der böse Charakter eine für sie gerechte Strafe erhält. Bei zu geringem oder zu hohem Grad kommt es dagegen kaum zu Unterhaltungserleben. Auch Raney und Bryant (2002) betonen in ihrem Modell zum Entstehungsprozess von Dispositionen, dass vor allem die zugesprochene „Verdientheit“ und die Sympathie des Opfers wichtige Faktoren bei der Entstehung von allgemeiner Unterhaltung darstellen (vgl. Raney 2006, S. 141). Nach Raney beruht die moralische Einschätzung dabei auf einer komplexen Konstellation unterschiedlichster Faktoren, die zudem bei jedem Rezipienten individuell verarbeitet werden. Die Herausbildung moralischer Urteile hängt nach Keller (2005, S. 152) von den umgebenden Milieus, bzw. der Kultur ab. Spezielle gesellschaftliche Bedingungen beeinträchtigen demnach die moralische Entwicklung eines Individuums. Untersuchungen von Raney haben jedoch gezeigt, dass trotz individueller Verarbeitungsweise bei sehr drastischen Fällen, wie beispielsweise Vergewaltigung, eine

übergreifende Form der Abstoßung und somit eine Art Ceiling-Effekt erreicht wird, der eine folgende Bestrafung kaum mehr kognitiv prüft (Raney, 2006, S. 141ff.). Ähnliche Erfahrungen hat Dexter-Erfinder Jeff Lindsay gemacht:

„[...] there was, in our area [...] a little girl and I mean “little”, and she was kidnapped, raped, and murdered. What do you want to do with this guy when they catch him? Do you want to just put him in prison? I don’t. I want him dead. Sorry. That may make me a bad person. Okay, that’s what Dexter’s doing. Now, he’s doing it without benefit of the courts or anything else, but that’s pretty much his agenda. So, whether it’s right or wrong is not something I want to come out and say. I would just love it if people would think about it a little.” (Lindsay, 2010, S. 11)

Auch Manos Jr. (2010) ist der Meinung, dass es Leute gibt, mit denen „Schluss gemacht“ werden müsse: „Who wouldn’t kill a pedophile who’s killing little kids?“ (S. 23f.). Niemand dürfe Gewalt gegen Kinder akzeptieren. Passenderweise führt sich Dexter sowohl in der Romanvorlage als auch im Serienpiloten mit dem Mord gegen Kinderschänder Vater Donovan ein, was sicherlich als bedeutender Schachzug zu sehen ist, um erste Sympathien zu erzeugen.

Dexter: „I am not like Father Donovan, not that kind of monster. I am a very neat monster. Neatness takes time, of course, but it’s worth it. Worth it to make the Dark Passenger happy, keep him quiet for another long while. Worth it just to do it right and tidy. Remove one more heap of mess from the world. A few more neatly wrapped bags of garbage and my one small corner of the world is a neater, happier place. A better place.” (Lindsay, 2004, S. 11)

Nach Riches und French (vgl. 2010, S. 130) würde zwar auf der einen Seite Miami wirklich zu einem „better place“ werden, da Dexters Aktionen die Anzahl an Mördern verringert. Auf der anderen Seite jedoch herrscht gewisses Unbehagen, dass irgendwo da draußen ein Serienkiller umhergeht, womit die Frage nach der moralischen Einschätzung von Dexters Taten als überaus kompliziert aufgefasst wird.

„Dexter thus plays cop, judge, and jury. Dexter understands justice in a certain legalistic way. [...] One might question, of course, whether Dexter has understood justice correctly or whether his actions are the best way of realizing justice.” (Riches & French, 2010, S. 128)

Es stellt sich die Frage, ob (Serien-)Mord beim Zuschauer bereits ein drastisches und ausschließlich abzustoßendes Delikt (wie o.g. Vergewaltigung) darstellt. Dabei handelt es sich für den Zuschauer um ein moralisches Dilemma, was Lindsay (2010) durchaus im Sinn gehabt hat:

„That’s one of the things that I spend time thinking about with these books, the ethical and moral dilemmas. It’s a lot of what I want to do with the character. I’m glad that it makes people edgy sometimes.” (S. 12)

Die so genannte Dilemma-Diskussions-Methode ist in der Psychologie weit verbreitet, um die Ursprünge und Verzweigungen der menschlichen Moral zu untersuchen (Keller, 2005, S. 150). Ein bekanntes Beispiel (das Heinz-Dilemma) ist die Frage, ob es moralisch richtig sei, dass Heinz ein Medikament für seine krebserkrankte Frau stiehlt, um ihr Leben zu retten, wenn es keine andere

Möglichkeit gibt. Dabei werden Befragten unterschiedliche Zusatzvariationen gestellt, wie beispielsweise die Information, dass Heinz seine Frau nicht mehr liebt. Hier zeigt sich bereits in kleinen Ansätzen, dass es trotz gesellschaftlicher Konventionen zu problematischen moralischen Zwickmühlen kommen kann, die zu individuell unterschiedlichen Einschätzungen führen. Bezogen auf *Dexter* gab es sowohl in den USA als auch in Deutschland bereits im Vorfeld der Ausstrahlung Vorurteile gegen die Serie, die angeblich blutdurstig sei und Selbstjustiz verherrliche. Dabei stößt nicht nur Tinchev (2010, S. 168) bitter auf, dass der ausstrahlende deutsche Sender RTL II seinen Sendeabend (*Dexter* und *Californication*) als „Der unmoralische Montag“ bewarb.

Rezipienten finden nach Kooistra (1989) zwar durchaus psychologische Erlösung bei der Betrachtung von Kriminellen und ihren Taten, doch wäre das nur bei einer geringen Anzahl Typen und definitiv nicht bei Serienmördern der Fall. Die fänden wir eventuell faszinierend, aber „we do not make heroes of them“ (ebd., S. 21). Doch wie kommt es dann, dass bereits in der inhaltsanalytischen Untersuchung von Schlütz et al. (2010) mehrere Zuschauer *Dexter* als Helden dargestellt haben? Nach Produzent Manos Jr. (2010, S. 23) ist *Dexter* ohne Zweifel Held der Serie, was nach Byers (2010, S. 148) nur funktioniert, weil *Dexter* das tut, was als notwendig eingestuft wird.

„In fact, a criminal like *Dexter* can hardly be figured as a criminal at all, but must, rather, be hailed as a neoconservative hero.“ (Byers, 2010, S. 155)

Nicht zuletzt spielt auch die Serie selbst mit dem vermeintlichen Heldenimage ihres Protagonisten. So wird *Dexter* an einem Tatort auf eine heroische Comicfigur hingewiesen, die auf seinen Taten beruht und dessen „Racheklinge Unrecht in Recht verwandelt“. Das Staffelende der ersten Season geht gar einen Schritt weiter und zeigt eine von *Dexter* erdachte Parade zu seinen Ehren, weil er den gefürchteten Ice-Truck-Killer zur Strecke gebracht hat. Auf Plakaten steht „You sliced him up good,“ „Way to take out the trash – Thanks, buddy“ und „Alright *Dexter*, protecting our children!“. Doch schnell erinnert uns die Serie daran, Abstand zu nehmen, indem *Dexter* – mit einem Grinsen zu uns – denkt: „Yeah they see me; I’m one of them... in their darkest dreams“ (*Dexter*, 1.12; Cerone, Rosenberg & Cuesta, 2006).

Moralische Legitimationsstrategien

Doch wie genau kann es beim Rezipienten dennoch zu Unterhaltungserleben kommen, oder gar zur Bezeichnung *Dexters* als Helden? Wie bereits von Schlütz et al. (2010) herausgestellt wurde, kann es bei der Betrachtung von *Dexter* zu unterschiedlichen kognitiven Legitimationsprozessen kommen, die der Entwicklung positiver Dispositionen vorausgehen.

Möglich ist beispielsweise, dass Zuschauer aus ihrer Rezeptionserfahrung heraus Wissen aufgebaut haben, welches ihnen ermöglicht, neue Charaktere sofort als „gut“ oder „schlecht“ einzustufen.

Demnach aktivieren bestimmte Präsentations- bzw. Einführungsformen von Charakteren kognitive Skripte beim Rezipienten, die beispielsweise bei der ersten Darstellung eines vermeintlichen Protagonisten dazu führen, dass die Bandbreite der aufzubauenden Affektionen gegenüber dem Charakter ausschließlich von extrem positiv zu neutral verläuft (vgl. Raney, 2006, S. 146). Demnach kann Dexter aus dem Wissen heraus, dass er der Protagonist sein soll, anders betrachtet werden, als wenn rein objektiv seine Taten kontextlos präsentiert würden. Ein weiterer, eher unbemerkt ablaufender, Prozess, der stattfinden könnte, ist die moralische Anpassung. Demnach dehnt der Rezipient, wenn nötig, seine moralischen Vorstellungen aus, um seinem bereits als Protagonisten eingestuften Charakter die unpassenden Mittel zum Zweck zu „verzeihen“ und so dennoch Unterhaltung erleben zu können (vgl. Raney, in Druck). Eine andere Form der Anpassung liegt in der Angleichung von neuen Eigenschaften oder Informationen. So kann es bestimmte Charaktereigenschaften geben, die durch ihre Präsenz andere überstrahlen. Eine besonders herausragende positive Eigenschaft kann demnach dazu führen, dass andere eher negative Eigenschaften übersehen oder missinterpretiert werden (vgl. Schmid, 2005, S. 23). Allerdings dürften solche Anpassungen eher auf kleine, weniger bedeutsame Aspekte eines Charakters zutreffen, der zumeist aus guten Intentionen heraus handelt. Bei *Dexter* steht jedoch kein primärer Gedanke im Hintergrund, der den verbrecherischen Akten vorausgeht, die Morde entstehen aus sich heraus. Und dennoch finden Rezipienten ihre Wege, Dexter zu mögen und der Serie Unterhaltung abzugewinnen.

Einer dieser Wege liegt darin, die rezipierten Inhalte als fiktional abzustufen und sich so von ihnen zu distanzieren. Shafer und Raney (2009) haben empirisch gezeigt, dass Videospieler Spaß an gewalttätigen Aktionen entwickeln, solange eine inner-spielerische Begründung, bzw. Notwendigkeit gegeben ist. Ein Großteil der Spieler konnte dies mit dem eigenen Gewissen vereinbaren, da es sich ja „nur um ein Spiel“ handelt (vgl. Raney, in Druck). Ähnlich verläuft es teilweise bei der Rezeption fiktionaler Unterhaltungsangebote im Fernsehen: Keppler (1996) betont, dass wir Seriencharaktere „(zumeist) *wie* Personen wahr[nehmen], wissend, daß sie keine realen Personen, sondern Figuren einer fiktiven Handlung sind“ (S. 17, Hervorhebung im Original). Weiter führt er aus, dass Zuschauer sich bewusst sind, dass Charaktere nur der Unterhaltung dienen und daher Verhalten und Meinungen ihnen gegenüber leicht fallen, da es grundsätzlich keine Folgen für den Rezipienten geben kann. Es ist ja nur eine Serie.

Doch auch wenn es nur eine Serie ist, kommt es zu Szenen voller Gewalt, Blut und niederen Mordinstinkten. Um diese Inhalte möglichst gut verarbeiten zu können, nutzen Zuschauer nach Schmid (2010, S. 136) vor allem Techniken der Nichtanerkennung (*disavowal*). Um Verantwortung sowohl von sich selbst, als auch von den agierenden Charakteren zu nehmen, verhelfen sich die Rezipienten nach Thomas M. Leitch (2001, S. 7) mittels mehrerer Techniken, Gewaltdarstellungen nicht als rein solche anzuerkennen:

„Violence can be rendered acceptable to a sensitive audience by being ascribed to an evil Other, or by being justified in rational terms, or by being limited in its effects, or by being stylized through narrative conventions or rituals that deny its consequences, or by being rendered pleasurable through appeals to aestheticism or masochism or eroticism.“

Bei *Dexter* bietet sich die Möglichkeit gleich mehrerer dieser Nichtanerkennungstechniken. Bedeutenden Anteil an der wahrgenommenen Härte Dexters Taten bis hin zur Heldenverehrung besitzt vor allem der in der Serie dargestellte und von Dexter gelebte Code. Demnach tötet er nur schuldige andere Kriminelle („evil Other“), was der „justification in rational terms“ von Leitch gleich kommt (vgl. Riches & French, 2010, S. 119). Der Code an sich verkörpert somit in gewisser Weise Dexters Moral. Adoptivvater Harry hat schon früh versucht, Dexters Böse in gute Bahnen zu lenken:

„We can't stop [your urge to kill],“ Harry tells the teenage Dexter, „but maybe we can do something to channel it, use it for good [...]. Son, there are people out there who do really bad things. Terrible people. And the police can't catch them all“ (*Dexter*, 1.01)

Im Verlauf der Serie taucht Harry immer wieder auf, erst persönlich und in Rückblenden, nach dessen Tod in Visionen. Dabei dient er Dexter als „sehr spezielles Gewissen“, das ihm, neben uns Zuschauern, eine weitere Person zum offenen Gespräch bietet (Lavery, 2010, S. 46f.). Er zeigt Dexter die Konsequenzen seiner (geplanten) Taten auf und stellt immer wieder sicher, dass Dexter nicht gefasst wird, überlebt und nur solche Personen umbringt, die es verdient haben. Dabei gibt es wie Schmid (vgl. 2010, S. 138f.) feststellt in der Serie keine Grauzone unter den Opfern: Entweder sie sind eindeutig schuldig und werden von Dexter zur Strecke gebracht, oder sie sind nicht schuldig, wie seine vom Ex-Mann misshandelte Freundin Rita, deren Kinder oder die Opfer von Dexters Opfern. Und Dexter hängt irgendwie dazwischen. Zuschauer sehen jedoch in ihm im Vergleich zu seinen Opfern das „kleinere Übel“ und können so zu ihm stehen. Wie Vorderer (1996, S. 247) betont, muss der Protagonist nicht zwangsläufig der sein, den man mag, sondern der, den man mehr mag. Das erinnert an das oben genannte *Schweigen der Lämmer*. Bei so vielen bösen und noch böseren Charakteren stellt Eick (2008, S. 155) zurecht fest, dass „die Welt, in der ein Serienmörder die Hauptfigur ist, [...] per se keine heile sein“ kann.

Eine weitere von der Serie selbst forcierte Legitimationsstrategie liegt in Dexters Kindheit. So musste Dexter im Alter von drei Jahren mit ansehen, wie seine Mutter ermordet wird und tagelang in zentimeterdicken Blutlachen verharren, ehe ihn die Polizei in Person von Harry errettet hat. Durch Rückblicke erhalten Zuschauer die Gelegenheit, Dexters Entwicklung nachzuvollziehen und sein Verhalten verstehen zu können (bzw. zu wollen). Eine Möglichkeit, Dexters Verhalten zu erklären, liegt demnach darin, Dexter selbst als Opfer anzusehen, das mit den Folgen eines erlittenen Kindheitstraumas zu kämpfen hat. Dass Harry mehrfach betont, der kleine Dexter sei „a good kid“ gibt nach Schmid (2010, S. 139f.) den Zuschauern eine Art Erlaubnis, Dexter zu unterstützen. Johnson (2010, S. 83) stützt sich gar auf Sigmund Freud, der sagt, dass jeder Mensch im frühen Kindheitsalter

einen Elternteil als Fixpunkt annimmt. Dexter sei mit drei Jahren genau in dieser Phase gewesen und könne beim plötzlichen Wegfall seines Bezugsobjektes psychische Schäden nach sich ziehen, was sich vor allem in unterdrückten Erinnerungen manifestiert. Doch nach und nach werden sowohl Dexter als auch uns Zuschauern die Erinnerungen (wieder) in das Gedächtnis gerufen. Ebenso entwickelt sich Dexter von Staffel zu Staffel weiter, erlernt neue Emotionsfassaden, gesellschaftliche Anpassungen schreiten voran und er entwickelt sich vom Alibi-Freund zum Vorstadt-Ehemann und Vater. Diese Entwicklung und vor allem die rezipientenseitige Hoffnung auf Besserung stellt eine weitere Variante der moralischen Verarbeitungsform dar. Manche Zuschauer hoffen vielleicht auf eine komplette Heilung Dexters. Nach dem Motto: „Ja, er ist ein Böser. Aber er kann sich ändern. Ich kann ihn ändern. Ich stehe das mit ihm durch“. Ähnlich sieht es auch Produzent Manos Jr. (2010):

„And the great irony of the piece, ultimately, is: does Dexter become so human that he loses his serial killer thing? That question, the closer he becomes to being human, by all of his observations, is one of the principle elements of the piece.“ (S. 19)

Die Zuschauer haben jedenfalls eine Fülle unterschiedlicher Legitimationsstrategien, die ihnen zumindest ermöglichen können, ein Format wie *Dexter* unterhaltsam zu finden. Kelley (1967, 1972) unterscheidet bei der Betrachtung von Figuren verschiedene Attributionsmöglichkeiten: So kann die Ursache des Verhaltens auf die Person selbst bzw. ihre Eigenschaften (internale Attribution), auf einen bestimmten Reiz bzw. die Umgebung (Stimulusattribution) oder aber auf das Eintreten besonderer Umstände (externale Attribution) zurückgeführt werden. Auf Dexter bezogen kann so erklärt werden, warum beispielsweise sein innerer, vielleicht genetisch vorhandener, Trieb (internal) oder sein in der Kindheit erlittenes Trauma (external) für sein soziopathisches Dasein als Serienkiller verantwortlich sein können. Bei der Auswahl der Attribution kann es zu interkulturellen Unterschieden kommen. So führen beispielsweise gerade westliche Kulturen negative Verhaltensweisen sympathischer Figuren vornehmlich auf besondere äußere Umstände zurück. (vgl. zusammenfassend Schmid, 2005, S. 21)

Letztlich stellt sich jedoch die Frage, ob all diese möglichen moralischen Legitimationsoptionen genutzt oder überhaupt wahrgenommen werden? Zumal sich einige davon erst im Laufe mehrerer Folgen oder gar Staffeln entwickeln und früh abgeschreckten Personen keinen Einstieg gewähren. Nicht umsonst fragt sich Eick (2008), ob diese Begründungen überhaupt ausreichen:

„Stellt man sich die Frage überhaupt, oder hat man als Zuschauer nicht schon längst akzeptiert, was Dexter umtreibt?“ (S. 158)

Denn eventuell geht der gesamte Verarbeitungsprozess einen Schritt weiter, über die globale Charakterbewertung hinaus. Vielleicht wird eine Verbindung zum Charakter Dexter Morgan aufgebaut, die entgegen seines mörderischen Hobbys eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Rezipienten offenbart. Denn egal, wie es dazu gekommen sein mag, schauen wir dabei zu, wie ein emotionsloses

Monster nach und nach Menschen umbringt. Passend dazu merkt Howard (2010b) an, dass wir trotz der bewussten Wahrnehmung von Unrecht weiter zusehen, vielleicht, weil wir etwas Wiedererkennbares sehen, auch wenn „nur aus unseren dunkelsten Träumen“ (S. 77). Denn wie bereits die Ergebnisse von Schlütz et al. (2010) zeigen, kommt es teilweise nicht nur zur Akzeptanz Dexters, sondern sogar zum Aufbau emotionaler Verbindungen zu ihm. Nicht umsonst betitelt Bambi Haggins von der University of Michigan einen ihrer Artikel mit: „I love Dexter, and, if loving him is wrong, I don't want to be right“ (zit. nach Howard, 2010a, S. xvii f.).

2.2.3 Parasoziale Verbindungen

Dass wir eine fiktionale Sendung mit moralisch komplexen bis verwerflichen Inhalten als unterhaltsam ansehen, ist die eine Sache. Eine andere, wenn es dabei sogar zu Formen von Beziehungsaufbau oder gar Identifikation mit der Hauptfigur kommt, die immer noch einen kaltblütigen Serienkiller darstellt. Da fragt sich nicht nur Howard (2010a, S. viii f.), ob *Dexter* nicht in gewisser Weise das „Böse“ in ihm ans Tageslicht zerzt:

„[...] rooting for an admittedly disturbed serial killer over the propriety of law enforcement. Had television warped my sense of values, or had it just brought out the worst in me?“

Im Folgenden werden daher einige emotionale Prozesse erläutert, die auf Seiten des Rezipienten bei der Betrachtung fiktionaler Fernsehinhalte gegenüber dargestellten Charakteren stattfinden *können* und es eventuell auch im Falle von *Dexter* tun.

Einen möglichen Prozess stellt die Interaktion mit Medienfiguren dar. Horton und Wohl haben 1956 das Konzept der Parasozialen Interaktion (PSI) entworfen, welches Baeßler (2009) als „interpersonales Involvement [...], das aus affektiven, kognitiven und konativen Teilprozessen besteht, die sich auf die Persona beziehen“ (S. 101f.) beschreibt. Dabei handele es sich um unbewusst stattfindende Prozesse, die „nicht nur die Wahrnehmung und Beurteilung der Persona, sondern auch das In-Beziehung-Setzen zur Persona i.S.v. sozialen Vergleichen sowie empathischen Reaktionen“ mit einschließen (ebd.). Giles (2002, S. 286) unterscheidet dabei zwischen drei Ebenen der Interaktionsform, abhängig von der jeweiligen Medienfigur. Die bei *Dexter* vorliegende Möglichkeit der Second-order PSI (fiktive Figur, bei der Kontakt nur theoretisch mit dem Darsteller möglich ist) wird vor allem durch die Adressierung an das Publikum via Voice-Over oder bewusstem Ansteuern der Kamera (bspw. Grinsen in die Kamera beim Abschluss des Intros) ermöglicht. Solche Elemente erzeugen beim Publikum nach Horton und Wohl (1956, S. 215) eine „Illusion von Intimität“, die ein parasoziales Interaktionsangebot macht. Allerdings betonen sie auch, dass direkte Adressierung keinesfalls eine notwendige Voraussetzung für PSI darstellt.

Welche Formen der Interaktion sich entwickeln, hängt nach Giles (2002, S. 297) von der Anzahl der Begegnungen mit der Medienfigur ab. Gerade bei Serien bietet sich so die Gelegenheit, vor allem mit dem Hauptcharakter starke Interaktionspotenziale aufzubauen, bis hin zu der Entwicklung einer parasozialen Beziehung (PSB). Diese kann auf Basis wiederholt eintretender PSI entstehen, sowohl während als auch nach der Rezeption wirken und emotionale Prozesse beim Rezipienten freisetzen (vgl. Baeßler, 2009, S. 107). Ob und in welcher Intensität parasoziale Interaktionen oder gar Beziehungen entstehen, hängt dabei von unterschiedlichen Faktoren ab. Beispielsweise werden Figuren positiv beurteilt aufgrund ihrer Soziabilität (positiver Umgang mit anderen Menschen), dem Charakter (allgemeine positive Wertschätzung), der intellektuellen Anregung (Beurteilung der Figur als interessant, intelligent und anregend) oder dem Vertrauen (empfundene Vertrauenswürdigkeit) ihr gegenüber (vgl. ebd., S. 108). Außerdem spielt die empfundene Ähnlichkeit zwischen Rezipient und Medienfigur eine bedeutsame Rolle (vgl. Tian & Hoffner, 2010, S. 250; Baeßler, 2009, S. 37).

Je nach Intensität der PSI/PSB kann es beim Rezipienten zur Herausbildung weiterführender emotionaler Prozesse kommen. Die zentralen emotionalen Reaktionen auf Medienfiguren sind laut Oatley (1994) Identifikation (emotion of identification), Mitfühlen (sympathy/empathy) und das erneute Erleben erinnelter Gefühle (emotion memories). Empathie wird dabei als „feeling with“ von Identifikation („feeling as if“) abgegrenzt (vgl. zsf. Baeßler, 2009, S. 102). Zunächst soll mit Empathie der zentrale Faktor sowohl bei der Entwicklung emotionaler Reaktionen gegenüber Charakteren als auch für den Erhalt von Unterhaltungserleben generell (vgl. Raney, 2006, S. 141) dargestellt werden.

Baeßler (vgl. 2009, S. 105) fasst Empathie in Anlehnung an Scherer (1998) als eine Mit-Emotion zusammen, die beim Rezipienten entsteht, indem er die von der Medienfigur gezeigten Emotionen nachvollzieht und mitfühlt, während vor allem die Sympathie für und Ähnlichkeit mit der Figur ausschlaggebend für die Entwicklung sind. Ähnlich beschreibt es Zillmann (2006a, S. 151):

„Empathy is often thought of as an affective state that is mediated by an ability of persons to place themselves, mostly deliberately, but on occasion spontaneously, into observed others' emotional experiences. The resultant affections are construed as 'feeling with' or 'feeling for' the persons whose emotions were witnessed. Such feelings are also deemed 'vicarious' emotions.“

Dabei betont er, dass auch der Empathieprozess als stark individuell ausgeprägte Variable behandelt gehört. Ein Empathie förderndes Element stellt in *Dexter* der Einsatz von Flashbacks dar. Teuteberg (2009, S. 35) sieht diese als Mittel zur Distanzverringung zwischen Protagonist und Zuschauern, da letztere durch die Einblicke in Dexters Vergangenheit mit ihm „aufwachsen“ und die Erfahrungen so empathisch teilen können. Die Intensität kann hierbei bis zu einer Form der Identifikation reichen. Identifikation ist nach Baeßler (2009, S. 103f., in Anlehnung an Cohen, 2001, S. 252) ein „auf die Persona bezogener Rezeptionsprozess, bei dem der Rezipient die Perspektive der Persona, ihre Handlungsziele und Überzeugungen, übernimmt und empathisch die Gefühle und Gedanken miterlebt“. Als identifikationsbegünstigend nennt Cohen (2001, S. 258):

- Die Ähnlichkeit (sowohl soziodemographisch als auch der Eigenschaften / Situation)
- Die längere Dauer der Präsentation der Person
- Ein höherer wahrgenommener Realismus
- Die physische Attraktivität sowie beliebte / geschätzte Eigenschaften des Charakters

Mögliche Identifikationskonsequenzen sind folgende:

- Die bedeutende Rolle im Sozialisations- und Identitätsbildungsprozess (Ausprobieren von Rollen, Perspektiven, Haltungen etc.)
- Die Steigerung des Rezeptionsvergnügens
- Das Verursachen starker Gefühle

Nach Keppler (1996, S. 12) findet der Prozess der Identifikation „immer aus einer spezifischen sozialen Perspektive und vor dem Hintergrund der eigenen Lebenserfahrung und Lebenssituation statt“. Dabei muss sie nicht immer ganzheitlich ablaufen. Demnach spielen wir mit dem gezeigten Verhalten, grenzen uns teilweise sogar davon ab oder machen uns über Teile lustig. Dabei stelle „nicht die *vollständige*, vielmehr die *partielle* Identifikation [...] den Normalfall der Wahrnehmung von Figuren als Personen dar“ (ebd., S. 21f., Hervorhebungen im Original). So können Rezipienten sich gleichzeitig mit einer Person identifizieren und doch von einzelnen Elementen des Charakters distanzieren, was bei Dexter durchaus das ungewöhnliche Hobby darstellen dürfte. Dabei unterscheidet Keppler zwischen affirmativer, hypothetischer und negativer Identifikationsform: Affirmative Identifikation kommt mit einer weitgehenden Zustimmung der der Aktionen einer Medienfigur einher, deren Platz der Rezipient gerne einnehmen würde. Bei einer hypothetischen Identifikation würde dieser Wunsch unter Vorbehalt ablaufen, da man es sich gerne vorstellt wie die Medienfigur zu sein, obwohl man es faktisch nicht sein kann oder möchte. Im Falle einer negativen Identifikation stimmt der Rezipient den Taten der Medienfigur grundlegend nicht zu und möchte nicht so sein, selbst wenn er es könnte oder man es von ihm erwarten würde. Dabei tritt dennoch ein Element des Nachvollzugs ein, bei dem man sich fragt, wie es denn wohl sei „so oder so zu sein“. Nach Keppler (ebd., S. 22) wechseln und vermischen sich diese Formen der partiellen Identifikation vor allem stark bei der Rezeption von von Zuschauern als interessant empfundenen Serienfiguren. Das ist sicherlich bei Dexter Morgan gegeben. Francis Jr. (2010) sagt sogar, dass er uns Zuschauern gar nicht so unähnlich sei:

„Much of the audience has the same family issues, concerns about work proficiency and tough situations to manage in life. Dexter is simply a hyper-realization of any man or woman, along with the added fact of being a serial killer.“ (S. 185)

Dabei distanziert Dexter sich regelmäßig selbst sowohl von den Zuschauern als auch dem Rest der Welt. Wie Teuteberg feststellt (2009, S. 25), äußert er immer wieder seine Andersheit indem er andere Personen grundsätzlich mit Worten wie *they, these, their*, oder *them* betitelt. Denn letztlich bleibt er ein Killer. Doch nach Schmid (2010, S. 133) stellt Dexter Morgan eine Art Prototyp des amerikanischen Serienkillers der Post-9/11-Ära dar, der durch eine Fülle von Charaktereigenschaften irgendwie sympathisch oder „even identificatory“ beim Publikum ankommt. Nach Francis Jr. (2010, S. 179) bringt Dexter quasi das Beste von vielen medialen Serienkillern mit sich:

„Dexter has the intelligence of Hannibal Lecter, the comedic bravura of Patrick Bateman, and the moral outrage of John Doe from *The Silence of the Lambs*, *American Psycho*, and *Se7en* respectively.”

Auch Karpovich (2010, S. 40) sieht die für Serienmörder unkonventionelle Charakterart Dexters als Identifikationsquelle für das Publikum, das zwangsläufig zum Komplizen seiner Taten wird. Dabei beginnt der Identifikationsprozess seiner Meinung nach bereits beim ersten Frame der Titelsequenz. Titelsequenzen setzen die Stimmung fest, übermitteln allgemeine Informationen über Genre und Charaktere sowie dem Zuschauer einen Aufhänger, der Erwartungen für das Folgende generiert (vgl. ebd., S. 27). Bei *Dexter* wissen wir Zuschauer bereits nach fünf Sekunden und einer erlegten Mücke: Dexter Morgan entsorgt Parasiten mit tödlicher Effizienz. Dabei fungiert bereits dieser und sämtliche folgende alltägliche Inhalte im Ablauf einer Morgenroutine als identifikationsschaffend (vgl. Karpovich, 2010, S. 30). Jeder von uns muss schließlich frühstücken, sich die Schuhe binden oder die Zähne putzen. Doch in humoristischer Eigenart verbindet der fast ausschließlich in Close Ups dargestellte Dexter sämtliche normalen Alltagsaufgaben mit enorm hohem physischem Aufwand. Das soll zum einen die Verbindung zum dunklen Hobby und der den Zuschauern zu erwartenden Taten Dexters schaffen, zum anderen zeigt es nach Karpovich (ebd., S. 38) den immer währenden Kampf Dexters, nach außen hin ein normales Leben vorzutäuschen. Erst nach Beendigung seiner uns so bekannten und für ihn so quälend erscheinenden Morgenroutine ist Dexter in Gänze zu sehen. Er ist bereit. Bereit für die Folge, bereit zu morden. Und das zeigt er uns, indem er auf uns zukommt, mit einem in die Kamera gerichteten Lächeln. Nach Francis Jr. (2010, S. 178) ein direkter Hinweis an uns Zuschauer: „He knows that we know.”

Die Tatsache, dass *Dexter* egoperspektivisch aus der Sicht Dexters erzählt wird, mitsamt seiner Gedankenäußerungen und Spielereien mit der Kamera, macht einen zentralen Punkt Richtung Identifikationsbildung mit dem Zuschauer aus. Nach Howard (2010a, S. xv) spricht Dexter förmlich zu den Zuschauern, um so eine Art Familiaritätsgrad zu erschaffen. Dabei helfen vor allem zwei Komponenten: Dexters Charakter und der Einsatz von Voice-Over. Francis Jr. (2010, S. 175f.) sieht den in *Dexter* angewandten Humor nicht als klassische “Kuchen ins Gesicht”-Comedy, sondern als subtilen, schwarzen Humor, der primär dazu eingesetzt wird, Identifikation mit dem Publikum zu generieren. Genau so hat es Produzent Manos Jr. (2010) auch im Sinn gehabt:

„[...] I had to figure out a way how to establish, in one hour, a guy that you are going to want to stay with, bring him some humanity, bring him some humor, and allow us into the world that he is in. The way to do that was to have his thoughts, his observations spoken, through voice-over, to try to bring us into his world.“ (S. 16)

Die in Voice-Over transportierten Gedanken bieten das notwendige Bindestück zwischen Dexters am Tag künstlich aufgebauter Fassade und dem nächtlichen Aufkommen seines Dark Passengers. Beide dieser nach außen transponierten Identitäten Dexters könnten wohlmöglich für sich alleine keine geeignete Basis legen, um Zuschauer an sich zu binden. Doch durch den Einsatz der Voice-Over können sowohl Interna der Figur Dexter Morgen (z.B. Ängste, Zweifel, Motive) geäußert, als auch Humor (durch gegenläufige Informationen) generiert werden. Diese Gedankeneinblicke bieten dem Zuschauer die Möglichkeit, manch eigene Zweifel veräußert zu bekommen und eigene innere Fürchte auszuleben (vgl. Howard, 2010a, S. xvi) und sich allgemein Dexter nahe zu fühlen, wissend, dass man als einziger weiß, welche Pläne er verfolgt (vgl. Peirse, 2010, S. 196). Denn in *Dexter* stirbt tendenziell eher früher als später jede der wenigen Personen, die hinter Dexters Geheimnis kommen. Wir Zuschauer sind die einzig Verbliebenen, die alles wissen. Dazu betont Schmid (2010, S. 254): „What better way to reinforce audience identification with this character?“. Dieser informative Exklusivitätsstatus der Zuschauer wird in der Serie auch vermehrt bewusst eingesetzt. So findet sich Dexter als vermeintlicher Alkoholiker in einer Selbsthilfegruppe wieder, in der er sichtlich befreit von seiner „Sucht“ spricht. Doch nur wir Zuschauer wissen, dass sich dahinter nichts Hochprozentiges verbirgt.

Nach Teuteberg (2009, S. 28) dient der Einsatz von Voice-Over jedoch nicht nur der direkten Identifikationsbildung, sondern auch zur Schaffung eines „fun thing“, das dem Zuschauer das Schaurige von Dexters dunkler Seite nimmt und ihn letztlich sympathisch erscheinen lässt. Francis Jr. (2010, S. 185) geht sogar einen Schritt weiter und vergleicht Dexters Gedanken mit fast klassischem Stand-up, das stark an den Hauptcharakter JD aus der Serie *Scrubs* erinnere. Das verwundert nicht bei regelmäßigen Onelinern, die mit der an sich dramatischen Situation aufräumen. Als seine Adoptivschwester Debra übergangsweise bei ihm wohnt und er bemerkt, wie sie sein ordentliches Apartment in Unordnung bringt, denkt er sich beispielsweise: „I will not kill my sister. I will not kill my sister. I will not kill my sister“ (*Dexter*, 2.03; Rosenberg & Goldwyn, 2007).

Brown und Abott (2010, S. 212f.) betonen, dass eine Identifikation zwischen Zuschauern und kaltblütigem Serienkillerprotagonisten stattfinden muss, damit die Serie überhaupt funktionieren kann. Dabei sei auch entscheidend, dass die sonst im Horror-Genre üblichen Darstellungen von Gewalt und Blut auf ein Minimum beschränkt sind.

„The show protects the audience from seeing the full horror of what Dexter actually does by framing the murders so that they are concealed from view. The sounds of his power tools and his victims' screaming, along with the occasional glimpse of blood, make it clear what he is doing but do not risk breaking the identification by having the audience see too much.“ (ebd.)

Das Publikum bekommt nie den genauen Mordvorgang zu sehen. Anders als zum Beispiel die Charaktere Doakes und Harry, die sich beim Anblick solcher Szenen angewidert von Dexter distanzieren. Nur einmal wird den Zuschauern in der ersten Staffel gezeigt, wie Dexter den tödlichen Schnitt durchführt: Bei der Ermordung seines Bruders.

„[...] and here, instead of being calm, he crouches, mortified in a corner, hyperventilating. This is a murder which Dexter actually feels, and thanks to the blood, the audience feels it, too.” (ebd., S. 215)

Ansonsten wird der Akt des Mordens in der Serie als ästhetisch, schon fast künstlerisch, dargestellt. Diese Form der Abstraktion erlaubt es den Zuschauern, mit der harten Materie umzugehen und das Augenmerk weg von den action text- hin zu den experience text-Teilen zu legen. So sind auch seine Morde für Dexter Akte der Kunst. Sein Publikum ist dabei begrenzt auf seine Opfer und uns Zuschauer. Wir werden in den Stand von Zeugen oder gar Komplizen gesetzt, was nach Eick eventuell erst die Identifikation mit Dexter ermöglicht. Demnach fühlen wir uns gar geehrt ob der Gewissheit, welch eigentlich tragisches Doppelleben Dexter führen muss.

„Doch wenn Dexter sagt: „I love Halloween. The one time of year when everyone wears a mask – not just me. People think it’s funny to pretend you’re a monster. Me, I spent my life pretending I am not“, dann ist da so viel Traurigkeit drin, daß man ihn in den Arm nehmen mag. Den Serienkiller.“ (Eick, 2008, S. 159)

2.2.4 Integrierte Betrachtung

Zusammen betrachtet zeigt sich, dass es bei der Serie *Dexter* Anknüpfungspunkte gibt, die Prozesse auf Rezipientenseite ermöglichen können. Dabei muss jedoch bezüglich der Intensität unterschieden werden. So geben die vorgestellten Erkenntnisse aus der Theorie grundlegende Hinweise darauf, wie ein allgemeines Unterhaltungserleben bei der Rezeption, affektive Dispositionen gegenüber Charakteren bis hin zum Beziehungsaufbau oder gar Identifikation mit ihnen entstehen kann. Dabei ist vor allem von Interesse, welche Wege die Zuschauer wählen (können) um die eigentlich als unpassend wahrzunehmenden Inhalte *Dexters* dennoch als befriedigend zu empfinden.

2.3 Interkulturelle Unterschiede

Für die weitere Ausarbeitung ist zudem von Interesse, ob es dabei zu interkulturellen Unterschieden kommt. Wie viele seiner amerikanischen Vorgänger hat auch *Dexter* den internationalen Sprung gewagt. Doch wie ebenso viele seiner in Übersee enorm erfolgreichen Artgenossen konnte sich die Serie in Deutschland nicht ansatzweise ähnlichen Zuspruch erarbeiten. Aufgrund des häufigen Scheiterns qualitativ hochwertiger Sendungen sieht Lavery (2010, S. 44) „Brilliant but cancelled“ bereits als eigenes Genre. Die Tatsache, dass Medieninhalte weltweit unterschiedlich angenommen werden, lassen auf interkulturelle Unterschiede schließen, die Einfluss auf die Selektion,

Wahrnehmung und Verarbeitung von Medieninhalten besitzen. Gerade im Fall von *Dexter* könnten aufgrund extremer und polarisierender Inhalte diese Faktoren ins Gewicht fallen. Auffällig ist dabei, wie oft die Figur Dexter Morgan in der Literatur mit typisch amerikanischen Werten (vgl. Beeler, 2010, S. 221) oder der rechtlichen Landesgeschichte in Verbindung gesetzt wird:

„[...] it draws upon and references the long-standing popularity of vigilante narratives in American pop culture [...] Fear of rising levels of violent crime, a perception that violent criminals routinely go uncaught and unpunished, and a more general level of skepticism about the effectiveness of the legal apparatus have all been long-standing features of American public discourse about law and order, and all of these factors play a role in the success of *Dexter* the series and the popularity of *Dexter* the character.“ (Schmid, 2010, S. 136f.)

Es stellt sich demnach die Frage, ob eine Serie wie *Dexter* vielleicht nur in den USA funktionieren kann? Eventuell liegen nur dort historische und popkulturelle Voraussetzungen vor, die ein funktionierendes Verständnis und Akzeptanz der Materie ermöglichen. Als Basis für die weitere Ausarbeitung soll daher zunächst auf den Kulturbegriff an sich und nachfolgend auf mögliche Unterschiede in Wahrnehmung und Verarbeitung eingegangen werden.

2.3.1 Der Begriff „Kultur“

„Die Kultur kann in ihrem weitesten Sinne als die Gesamtheit der einzigartigen geistigen, materiellen, intellektuellen und emotionalen Aspekte angesehen werden, die eine Gesellschaft oder eine soziale Gruppe kennzeichnen. Dies schliesst [sic!] nicht nur Kunst und Literatur ein, sondern auch Lebensformen, die Grundrechte des Menschen, Wertsysteme, Traditionen und Glaubensrichtungen.“ (UNESCO, 1983, S. 121)

Diese Definition der UNESCO bietet einen allgemeinen Ausgangspunkt für die Betrachtung des Kulturbegriffes. Für das Forschungsinteresse dieser Arbeit von Bedeutung ist vor allem der Punkt, dass Gesellschaften Wertesysteme teilen. Im Gegensatz zur kulturellen Makroebene, die sich größtenteils auf ein gemeinsames Set an Symbolen und Zeichen stützt, bietet diese individuelle Mikroebene „Leitlinien für Kognitionen und Handlungen“ (Schmid, 2005, S. 25). Diese können sowohl die Wahrnehmung als auch die Bewertung von Inhalten maßgeblich beeinflussen. Hofstede (2004, S. 8) spricht diesbezüglich von einem „collective programming of the mind“, welches Menschengruppen voneinander abgrenzt. Etwas differenzierter betrachtet Camilleri (1985) diese Programmierung: Nach ihm steht Kultur für die Gesamtheit der in einer Population verbreiteten und erlernten Bedeutungen. Dabei werden Werthaltungen, Verhaltensmuster und soziales Verständnis von der Gemeinschaft weitestgehend geteilt (vgl. Deters, 2008, S. 49).

Noch immer bedeutsam für die aktuelle interkulturelle Forschung sind die Untersuchungen Hofstedes (vgl. 2004) aus den 60er Jahren. In über 50 Ländern wurden insgesamt 117.000 Angestellte des Unternehmens IBM zu ihren Einstellungen und Präferenzen bezogen auf das konkrete Arbeitsumfeld befragt (z.B. Verhältnis zu Vorgesetzten/Kollegen), wobei Hofstede den Kulturbegriff

mit dem der Nation gleichgesetzt hat. Aus den Ergebnissen erfolgen vier zentrale Dimensionen, in denen sich Kulturen unterscheiden (können): Machtdistanz, Kollektivismus/Individualismus, Feminität/Maskulinität und Unsicherheitsvermeidung. Die erste Dimension der Machtdistanz beschreibt strukturelle Ungleichheit und den Umgang mit Autorität. Einen hohen Indexwert bezüglich der Machtdistanz erhalten demnach Kulturen, in denen Menschen blind Anweisungen von Autoritäten folgen und Widerspruch normalerweise nicht stattfindet (z.B. China, Indien, Malaysia; s. Tab. 27, Anhang, S. 88). Gesellschaften mit geringer Machtdistanz zeichnen sich durch eine möglichst gleichwertige Position sämtlicher Gesellschaftsmitglieder aus (z.B. Dänemark, Schweden, Österreich). Kollektivistisch geprägte Länder ziehen die Gruppe dem Individuum vor. Dieses soll sich loyal einfügen und durch Konformität Harmonie in der Gemeinschaft erwirken, wobei stets die Gruppenmeinung die des Einzelnen überlagert (z.B. Ecuador, Indonesien, Venezuela). Es besteht zudem meist eine geteilte Vorstellung darüber, was als „richtiges“ Verhalten anzusehen ist. Individualistische Gesellschaften betonen dagegen häufig die Einzigartigkeit des Individuums, wobei als erstrebenswert gilt, anders zu sein (z.B. USA, Australien, Deutschland). Dabei sorgt sich zunächst jedes Mitglied um sich selbst und sein direktes Umfeld. Maskuline Gesellschaften zeichnen sich durch eine klare Geschlechterrollenunterscheidung und eine starke Leistungs- bzw. Erfolgsorientierung aus (z.B. Ungarn, Japan, Slowakei). Dagegen betonen feminine Gesellschaften den Wert von Bescheidenheit, setzen die Geschlechter tendenziell eher auf eine Stufe und erwarten Ähnliches von ihnen (z.B. Schweden, Norwegen, Niederlande). Die Dimension der Unsicherheitsvermeidung bezeichnet den Grad, in dem Unbekanntes und Ungewisses die Mitglieder einer Gesellschaft verängstigen. Länder mit hoher Unsicherheitsvermeidung (z.B. Griechenland, Uruguay, Portugal) spüren ein hohes Bedürfnis nach Sicherheit und Planbarkeit, das sich im Aufbau impliziter und expliziter Regeln wiederfindet. Gesellschaften mit geringer Unsicherheitsvermeidung (z.B. Jamaika, Singapur, Dänemark) tolerieren dagegen eher abweichendes Verhalten.

Nachfolgende Untersuchungen konnten Hofstede's Grunderkenntnisse bekräftigen, dass die erhaltenen Dimensionen durchaus die Wertorientierung einer gesamten Gesellschaft widerspiegeln (z.B. Lowe, 1996; Ng et al., 1982). Im Folgenden wird speziell auf mögliche interkulturelle Unterschiede in der Wahrnehmung und Bewertung von Handlungen eingegangen.

2.3.2 Unterschiede in Wahrnehmung und Wertung

Hofstede's Untersuchungen zeigen allgemeine Unterschiede in Struktur und Wertorientierung zwischen Kulturen. Doch wie verhält es sich im Speziellen bei der Betrachtung von bestimmten Verhaltensweisen? Schmid (2005, S. 15) betont, dass „je nach kulturellem Hintergrund und damit verbundenen Wertvorstellungen [...] ein Verhalten von einer Kultur als nicht tolerierbar und von einer anderen als angemessen angesehen werden“ kann. Auch Montada (2002, S. 619f.)

unterstreicht, dass die Legitimität von Normen sich im Kulturvergleich unterscheidet. Dabei gelten „kulturspezifische moralische Normen“. Diese moralische Entwicklung ist nicht zuletzt im Rahmen des erwähnten Moral Judgments von Bedeutung. Die spezifischen Inhalte dieses Judgments können demnach kulturspezifisch variieren (vgl. Keller, 2005, S. 152; Schmid, 2005, S. 32f.). Beispielsweise wird vermutet, dass Menschen aus Kulturen mit geringer Unsicherheitsvermeidung den Handlungen einer Medienfigur liberaler gegenüberstehen, als Mitglieder von Gesellschaften mit hoher Unsicherheitsvermeidung, die abweichendem Verhalten tendenziell negativ gegenüber stehen (Schmid, 2005, S. 33).

Dies lässt sich durchaus auf die Handlungen von Dexter Morgan übertragen. So kann vermutet werden, dass vor allem individualistische Gesellschaften mit geringer Unsicherheitsvermeidung, geringer Machtdistanz und eher maskulinen Strukturen den Taten Dexters toleranter gegenüber stehen, was zu einer vereinfachten Entwicklung positiver Dispositionen und weiterführender emotionaler Prozesse führt. Welch unterschiedliche Wahrnehmungsweisen bei der Rezeption von Fernsehserien interkulturell entstehen können haben Liebes und Katz (1993) untersucht. Dabei wurde die Serie *Dallas* Menschen aus fünf kulturellen Gruppen (US-Amerikaner, Araber, Marokkaner, Russen und Israelis) gezeigt und unterschiedliche Lesarten erhalten (vgl. Liebes & Katz, 1993, S. 68-81). So erzählen Araber und Juden marokkanischer Abstammung beispielsweise das Geschehen in chronologischer Reihenfolge nach (*linear retelling*), während vor allem Amerikaner den Schwerpunkt der Erzählung auf die Charaktere und deren Motivation bzw. Probleme setzen (*segmented retelling*). Russische Probanden geben eine distanzierte Version wieder, in der sie vom Sender und den Produzenten zu vermitteln versuchte ideologische Botschaften identifizieren wollen (*thematic retelling*). Dass die Serie trotz unterschiedlicher Lesarten international einen großen Erfolg verzeichnen konnte, machen Liebes und Katz an der Polyvalenz der Serie fest, die jeder kulturellen Gruppe die Möglichkeit eines eigenen Ansatzes gibt. Im Vergleich zu *Dallas* stellt *Dexter* jedoch eine seichtere Produktion mit weniger Anknüpfungspunkten dar, die eventuell nicht den nötigen Grad an Polyvalenz zu erreichen vermag.

Ein Faktor, der unterschiedliche Lesarten begünstigt, ist die Synchronisation medialer Inhalte. Dabei ist nicht nur bedeutsam, die Originalstimmen gut zu immitieren oder den wortwörtlichen Inhalt zu transferieren. Vielmehr werden vereinzelte Elemente bewusst bei der Übersetzung verändert. Dies erfolgt jedoch nicht nur bei Wortspielen, die lediglich in der Ursprungssprache funktionieren:

„Some political, cultural, or decency-related contents seem intolerable to the broadcasters and are therefore toned down, extenuated or even replaced.“ (Tincev, 2010, S. 170)

So wird eine Form der Zensur vorgenommen, die mediale Inhalte an kulturelle Gegebenheiten anpasst. Dabei verändert sich aber auch der Medieninhalt selbst, was zu unterschiedlichen Reaktionen darauf führen kann. Hinzu kommt, dass sogar in Deutschland, das eigentlich als qualitativ

hochwertig synchronisierend gilt, überraschender Weise vor allem bei Fernsehserien aus den USA eine eher suboptimale Synchronisationsarbeit erfolgt. Für die Bearbeitung der deutschen *Dexter*-Version wurde die zweitgünstigste Synchronisationsfirma Deutschlands beauftragt, die nach Tinchev (2010) eine dementsprechend schlechte Arbeit geleistet hat:

„It is, of course, not too easy to copy Michael C. Hall’s remarkably theatrical voice, but this voice is so utterly important to the whole show. Too much uninspired dramatization, too little irony and subtlety in the German voice – it simply does not match at all!“ (S. 170)

Wie bereits heraus gestellt wurde, sind aber gerade die subtile Ironie und der Einsatz von Voice-Over ein zentraler Bestandteil der Sendung. Ein Abfall der Qualität bei der Bearbeitung kann somit ein sinkendes Interesse auf Zuschauerseite zur Folge haben. Daher muss bei der Betrachtung möglicher interkultureller Unterschiede bezüglich der Wahrnehmung und Bewertung von Fernsehserien wie *Dexter* nicht nur auf verschiedene Settings auf Seiten des Rezipienten sondern auch auf leicht veränderte Inhalte auf Stimulusebene geachtet werden.

2.4 Integration der Theoriefelder

Zur Konkretisierung des Forschungsinteresses sollen im Folgenden zunächst die wichtigsten Erkenntnisse der vorgestellten Theorie zusammengefasst werden. Auf diesen basierend wird als Grundlage für die weitere methodische Operationalisierung eine Präzision der Forschungsfrage vorgenommen, die zu den zu untersuchenden Dimensionen führt.

2.4.1 Zusammenfassung

Es hat sich gezeigt, dass die moralische Beurteilung von Charakteren eine zentrale Rolle bei der Rezeption von Medieninhalten spielt. Durch sie ist die Bildung von Dispositionen möglich, die notwendig für die Generierung allgemeinen Unterhaltungserlebens sind und zudem eine Verbindung zur Medienfigur selbst ermöglichen. So können positive Dispositionen zum Aufbau parasozialer Interaktionen oder gar Beziehungen führen. Dabei wird davon ausgegangen, dass grundsätzlich gegenüber dem Protagonisten einer Fernsehserie positive Dispositionen aufgebaut werden müssen, damit diese funktioniert. Dabei kann es bei moralisch komplexen Inhalten (wie sie bei *Dexter* zweifelsohne vorliegen) zu verschiedenen Legitimationswegen kommen, die die Bildung positiver Dispositionen vereinfachen. Beispielsweise können eigene moralische Grenzen erweitert, Handlungen vorsätzlich missinterpretiert, heruntergespielt oder abstrahiert wahrgenommen werden. Dabei bietet die Serie *Dexter* eine Fülle an Ansätzen, die den Rezipienten diese moralische Flexibilität ermöglicht.

Des Weiteren hat sich gezeigt, dass es interkulturell zu Unterschieden in der moralischen Verarbeitung medialer Inhalte kommen kann. Aufgrund verschiedener Wertennormen und gesellschaftlicher Moralsysteme können diese anders wahrgenommen und bewertet werden, was zu unterschiedlichen Lesarten führen kann. Auch hier gibt es Hinweise darauf, dass *Dexter* eine Produktion darstellt, die unterschiedliche Wahrnehmungen ermöglicht. Das zeigen auch die inhaltsanalytischen Ergebnisse von Schlütz et al. (2010).

2.4.2 Präzisierung der Forschungsfragen

Für die empirische Umsetzung wird entlang der vorgestellten theoretischen Inhalte ein sich fortlaufend konkretisierender Forschungskomplex (von der allgemeinen Wahrnehmung und Bewertung bis hin zu konkreten Einflussfaktoren einzelner Medienwirkungsprozesse) entwickelt. Zunächst wird dabei auf den Bereich des Unterhaltungserlebens eingegangen. Da es sich bei *Dexter* um eine, aufgrund seiner Inhalte und der Fokussierung auf einen moralisch komplexen Protagonisten, besondere Serie handelt, stellt sich zunächst eine allgemeine Forschungsfrage:

1. Generiert die Serie *Dexter* Unterhaltungserleben bei Rezipienten?

Wie dargelegt wurde, stellen affektive Dispositionen gegenüber gezeigten Charakteren einen – wenn nicht *den* – elementaren Grundstein für die Generierung von Unterhaltungserleben und die Entwicklung emotionaler Reaktionen auf Rezipientenseite (gegenüber Charakteren oder der Handlung allgemein) dar. Bei der Hauptfigur der Serie *Dexter* handelt es sich um einen Charakter, der dem klassischen Forschungsgedanken, dass Gute Gutes tun und Schlechte Schlechtes, entgegenwirkt. Daher wird zusätzlich auf die Reaktion des Rezipienten auf die Hauptfigur eingegangen:

2. Bestehen bei Rezipienten positive Dispositionen gegenüber dem Hauptcharakter Dexter Morgan?

Elementar bei der Entwicklung von Dispositionen gegenüber Charakteren ist der Schritt des Moral Judgments. Wie erläutert, kann es bei der moralischen Einstufung des komplexen Charakters Dexter Morgan zu unterschiedlichen Strategien auf Seiten des Rezipienten kommen. Diese ermöglichen eine positive Beurteilung, obwohl Dexters Taten im klassischen Sinne als negativ einzustufen sind. Daher stellt sich die Frage:

3. Wird von unterschiedlichen moralischen Legitimationsstrategien bei der Dispositions-entwicklung gegenüber Hauptcharakter Dexter Morgan Gebrauch gemacht?

Beim Aufbau intensiver affektiver Dispositionen kann es ebenso zur Entwicklung parasozialer Interaktionen oder gar Beziehungen gegenüber medialen Charakteren kommen. Wie die Ergebnisse von Schlütz et al. (2010) zeigen, gibt es durchaus Anzeichen dafür, dass auch im Falle von *Dexter* auf Rezipientenseite PSB gegenüber Dexter entwickelt werden. Dennoch gilt eine derart intensive

Verbindung bis hin zur Identifikation bei einem (wenn auch fiktionalen) Serienkiller als ungewöhnlich. Deshalb wird im folgenden Schritt gefragt:

4. Wird auf Rezipientenseite eine parasoziale Beziehung zu Hauptcharakter Dexter Morgan aufgebaut?

Sowohl internationale Akzeptanzdaten von *Dexter* oder anderen Fernsehserien, als auch empirische Befunde im Bezug auf moralische Entwicklung, Charakterattribution und Lesarten von Serien haben gezeigt, dass die kulturelle Herkunft des Publikums einen bedeutenden Faktor für die Wahrnehmung ausmachen kann. Vor allem aufgrund der kontrovers diskutierten Inhalte der Sendung bietet sich Dexter als Untersuchungsbeispiel an, um interkulturelle Unterschiede in der Beurteilung des Protagonisten zu betrachten. Daher stellt sich die Frage:

5. Gibt es interkulturelle Unterschiede in der Wahrnehmung und Bewertung von Hauptcharakter Dexter Morgan und seinen Taten?

Zuletzt ist von Interesse, welche der vorgestellten Prozesse besonderen Anteil an der Entstehung des letztlich Unterhaltungserleben beim Rezipienten besitzen. Neben Medienwirkungen durch den medialen Inhalt und der kulturellen Herkunft des Rezipienten spielen unter Umständen auch individuelle Aspekte, wie soziodemographische Werte, die Form der Rezeption und weitere persönliche Einstellungen eine Rolle. Die abschließende Forschungsfrage lautet demnach:

6. Welche Determinanten bestimmen das durch *Dexter* entstehende Unterhaltungserleben?

3. DER CODE

3.1 Spezifika interkultureller Studien

Vor der eigentlichen methodischen Umsetzung soll zunächst auf die Besonderheiten interkultureller Forschung eingegangen werden, die im Vergleich zu nationalen Studien zu beachten sind. Allgemein gilt, dass bei interkultureller Forschung eine Äquivalenz auf allen Ebenen des Untersuchungsprozesses angestrebt werden muss (vgl. Wirth & Kobl, 2003, S. 105ff.; Lonner & Berry, 1986). Aufgrund möglicher unterschiedlicher Systemkontexte können sämtliche von der Untersuchung implizierten Elemente unterschiedlich aufgefasst und verarbeitet werden, was letztlich zu verschobenen Ergebnismustern führen kann. Es muss demnach sicher gestellt werden, dass auf Konstrukt-, Item- und Methodenebene jeweils Äquivalenz unter den zu untersuchenden Kulturen herrscht (vgl. Wirth & Kobl, 2003, S. 119).

Auf Konstruktebene kann im Rahmen dieser Arbeit von einer gesicherten Äquivalenz innerhalb zu untersuchender Kulturen ausgegangen werden. In sämtlichen Ländern ist der Inhalt von *Dexter* identisch. Lediglich unterschiedliche Wissensumfänge und landestypische Bearbeitungen im Sinne von Synchronisationen können zu Unterschieden führen. Dennoch gilt hier Äquivalenz als gegeben, weshalb eine etische Vorgehensweise der Erhebung gewählt wird (vgl. Wirth & Kobl, 2003, S. 113). Somit wird in sämtlichen Kulturen das identische Erhebungsinstrument eingesetzt, um vergleichbare Daten zu erhalten.

Auf Itemebene liegt eine elementare Herausforderung in der Übersetzung (vgl. Brislin, 1986). Dabei liegt nach Hanke und Loenhoff (1992, S. 367f.) ein zweifaches Problem vor: Zum einen die „sprachliche Übersetzung auf linguistischer Ebene“, zum anderen ein „hermeneutisches Problem der Sinn- und Traditionsvermittlung“. Denn identische Inhalte können von Menschen verschiedener Kulturen unterschiedlich gedeutet werden. Daher muss bei einer (in internationalen Befragungen unumgänglichen) Übersetzung darauf geachtet werden, dass sowohl inhaltlich als auch in ihrer möglichen Bedeutung eine größtmögliche Kongruenz zwischen verschiedenen Versionen herrscht. Eine Lösung liegt darin, den Übersetzungsvorgang unter Einbezug bilingualer Experten durchzuführen (vgl. Wirth & Kolb, 2003, S. 115).

Um methodische Verzerrungen zu vermeiden muss zudem ein hohes Maß an methodischer Äquivalenz angestrebt werden (vgl. Wirth & Kolb, 2003, S. 121f.). So muss zum einen beachtet werden, dass eine möglichst identische Probandenzusammenstellung gewährt ist. Diese Populationsäquivalenz sichert eine mögliche Vergleichbarkeit ohne Bias. Zum anderen muss eine hohe Instrumentäquivalenz erzielt werden. Das heißt, dass sämtliche Kulturen mit dem Erhebungsinstrument gleichermaßen vertraut sind und es ähnlich einsetzen.

3.2 Auswahl der Methode

Für die empirische Umsetzung wurde das Instrument der Online-Befragung als Methode gewählt. Eine Befragung ist unumgänglich, da im vorliegenden Untersuchungsdesign individuelle Wertvorstellungen und Meinungen erfasst werden, die lediglich vom Rezipienten selbst gegeben werden können (vgl. Möhring & Schlütz, 2003, S. 15f.). Um weltweit eine hohe Zahl möglicher Teilnehmer zu erreichen, wird die Befragung online durchgeführt (vgl. ebd., S. 146f.). Durch die digitale Umsetzung des Fragebogens ergeben sich zudem die Möglichkeit komplexer Filterführungen und der Randomisierung von Antwortmöglichkeiten zur Vermeidung von Reihenfolgeeffekten. Darüber hinaus werden mögliche Interviewer-Effekte minimiert und eine hohe Authentizität für den Befragten in gewohnter Privatumgebung gewährleistet (vgl. Welker, Werner & Scholz, 2005, S.69). Ein negativer Effekt dieser Untersuchungsmethode liegt jedoch in der Selbstselektion der Stichprobe. Dies führt in der Regel dazu, dass Personen hauptsächlich aufgrund hoher Affinität und Nähe zum

Thema partizipieren. Die Stichprobe ist somit nicht repräsentativ für die Zielgruppe der Serie *Dexter*. Für das vorliegende Forschungsdesign ist dies jedoch kein großer Nachteil, da zum einen Gründe für den Erfolg der Serie *Dexter* und zum anderen interkulturelle Unterschiede untersucht werden. Eventuelle Unterschiede können demnach im Sinne der Experimentallogik auf kulturelle und persönliche Faktoren zurückgeführt werden, da ein hohes Involvement beim Großteil der Befragten vorhanden sein dürfte.

Die von Wirth und Kolb (2003, S. 121f.) angesprochene Instrumentäquivalenz gilt in diesem Fall als gegeben, da sämtliche Probanden online partizipieren und dementsprechend von einer gewohnten Nutzung ausgegangen wird. Wie jedoch von Schmid (2005, S. 52) angesprochen, kann nur schwer ermittelt werden, ob kulturell spezifische Antwortmuster, wie die bevorzugte Wahl von Extrembeziehungsweise Mittelwerten oder unterschiedliche Grade sozialer Erwünschtheit, bestehen.

3.3 Operationalisierung

Im Folgenden wird dargestellt, wie die theoretischen Ausführungen in das Untersuchungsinstrument eines Fragebogens transferiert werden. Dabei wird entlang der Anordnung im Theorieteil jeder theoretische Komplex einzeln betrachtet, auch wenn beim eigentlichen Operationalisierungsprozess stets sämtliche Dimensionen verknüpft betrachtet wurden.

3.3.1 Unterhaltungserleben

Zur Erfassung des allgemeinen Unterhaltungserlebens bei der Rezeption von *Dexter* wurde eine Batterie zur Bewertung der Serie entwickelt. Mit 15 Items wird auf einer Skala von 1 (*trifft überhaupt nicht zu*) bis 5 (*trifft voll und ganz zu*) erfasst, wie *Dexter* von den Befragten allgemein betrachtet wird. Dabei wurden vereinzelte Items aus der Media Enjoyment Scale (MES) von Krcmar (2005) und der Skala zum Leseerleben (SZL) von Appel et al. (2002) übernommen, bzw. auf den Forschungsinhalt angepasst (vgl. zusammenfassend Trepte, 2006, S. 169ff.). So werden Aussagen zur allgemeinen Bewertung der Serie bzw. ihrer Bestandteile (z.B. *Ich schaue gerne „Dexter“*; *„Dexter“ ist sehr unterhaltsam*), zum entgegengebrachten Involvement bzw. der besonderen Stellung der Serie (z.B. *„Dexter“ ist etwas ganz Besonderes für mich*; *Manche „Dexter“-Folgen habe ich bereits mehrfach gesehen*) und bezüglich problematischer Inhalte (z.B. *Manchmal ist mir „Dexter“ zu blutig/brutal*; *Beim Schauen von „Dexter“ denke ich wenig über die Inhalte nach*) getroffen.

Zusätzlich zur Bewertungsbatterie werden die fünf Lieblingsserien der Probanden abgefragt. Ob und welchen Rang *Dexter* dabei einnimmt lässt weitere Schlüsse auf die allgemeine Akzeptanz und Bewertung der Serie und dem voraussichtlich eingebrachten Involvement zu. Hier zeigt sich nicht nur die Bewertung von *Dexter* auf sich selbst bezogen, sondern im Vergleich zu anderen Serien. Da

diese Abfrage als kognitiv angenehm und dennoch das Thema gebührend einläutend betrachtet wird, leitet diese den Fragebogen ein.

3.3.2 Moral Disposition

Zentral für das Forschungsanliegen ist die Frage, ob affektive Dispositionen gegenüber der Serienfigur Dexter Morgan beim Rezipienten entstehen. Die Abfrage verläuft zweigeteilt: Zunächst wird mittels eines siebenstufigen semantischen Differentiales die allgemeine Bewertung des Charakters erfasst. Dabei wurden insgesamt 18 Gegensatzpaare ausgewählt, die die verschiedenen Facetten des Charakters Dexter Morgan widerspiegeln. Bei der Zusammenstellung wurde vor allem auf die bereits von Schlütz et al. (2010) herausgearbeiteten Ergebnisse und eine möglichst umfassende Betrachtung der Figur geachtet. So werden allgemeine Attribute (z.B. *charmant* vs. *uncharmant*, *sympathisch* vs. *unsympathisch*, *humorvoll* vs. *humorlos*), Indikatoren für die Erfolgsorientierung und Unsicherheitsvermeidung (z.B. *diszipliniert* vs. *undiszipliniert*, *leichtsinnig* vs. *bedacht*, *charakterstark* vs. *charakterlos*), moralische Aspekte (z.B. *gerecht* vs. *ungerecht*, *rücksichtslos* vs. *hilfsbereit*) und auch Attribute bezogen auf seine Psyche (z.B. *verstört* vs. *normal*, *Monster* vs. *Engel*) abgefragt.

In einem zweiten Teil wird der Prozess des Moral Judgments abgebildet. Zur Erfassung der moralischen Einschätzung dient hier eine Itematterie, die Aussagen über die Handlungen Dexters beinhaltet. Die insgesamt 15 zur Erfassung dienenden Items orientieren sich hierbei stark an den herausgearbeiteten Wegen der moralischen Legitimation. So werden beispielsweise die Legitimationsstrategien des Traumas (z.B. *Dexter ist das eigentliche Opfer und tötet nur, wegen seines als Kind erlittenen Traumas; Ich glaube daran, dass Dexter irgendwann geheilt und keine Menschen mehr töten wird*), des Codes (z.B. *Dexters Morde sind in Ordnung, er tötet ja nur böse Menschen; Eigentlich rettet Dexter sogar Leben, indem er Mörder daran hindert, erneut zu töten; Solange Dexter den Code befolgt, ist alles in Ordnung*) oder der Distanzierung (*Mir ist egal, was Dexter macht, es ist ja nur eine ausgedachte Fernsehserie*) abgefragt. Zudem werden Aussagen zur entgegengesetzten Meinung angeboten (z.B. *Was Dexter tut ist illegal und gehört bestraft; Dexter mordet nicht um zu helfen, sondern weil er den Drang hat zu töten*). Die große inhaltliche Vielfalt der Items ermöglicht eine graduellen Erfassung der Akzeptanz von Dexters Taten. So kann von einer absoluten Intolleranz über einer Herunterspielung bis hin zur Heldenverehrung moralisch Stellung zu Dexters Taten genommen werden.

Bezogen auf die mögliche Legitimationsstrategie des Codes von Harry wurde ein besonderes Item eingeschlossen: Da Dexter im Verlaufe der Serie vereinzelt Morde begeht, die nicht dem Code entsprechen, oder für den Tod Unschuldiger verantwortlich war, wird erfasst, ob diese Tatsache die Wahrnehmung und Beurteilung von Dexter verändert hat. Dazu wird ein Filter im Fragebogen

integriert, der je nach Kenntnisstand des Probanden unterschiedliche Formulierungen des Items erscheinen lässt. Gibt der Befragte an, sämtliche Folgen gesehen zu haben, erhält er das Item *Die von Dexter (mit)verantworteten Tode von Unschuldigen (bspw. Rita, dem Fotografen, ...) lassen mich anders über ihn denken*. Bei einem Wissensstand ab Staffel Drei wird dieses durch *Der von Dexter verantwortete Tod eines Unschuldigen lässt mich anders über ihn denken*, bei geringerem Wissensstand durch *Wenn Dexter für den Tod von Unschuldigen (mit)verantwortlich wäre, würde ich anders über ihn denken* ersetzt.

Auch wenn im theoretischen Prozess die Phase des Moral Judgments der der Bildung von Dispositionen vorgelagert ist, wird er im Fragebogen im Anschluss erfasst, da die Abfrage einen weitaus höheren kognitiven Aufwand des Probanden bedarf.

3.3.3 Parasoziale Interaktion und Beziehung

Zur Erfassung möglicher vorhandener Potenziale zu Parasozialen Interaktionen oder Beziehungen gegenüber der Medienfigur Dexter Morgan dient eine Itembatterie mit Aussagen zum Protagonisten, bei denen die Befragten angeben sollen, wie sehr diese zutreffen (1 = *trifft überhaupt nicht zu*, 5 = *trifft voll und ganz zu*). Insgesamt 18 Items beschreiben vor allem affektive und kognitive Prozesse, die beim Rezipienten vorkommen können. Vereinzelt dieser Aussagen wurden dabei Arbeiten von Rubin et al. (1985) und Gleich (1997) übernommen und ggf. der Thematik entsprechend umformuliert.

Erfasst werden die allgemeine Bewertung Dexters (z.B. *Ich mag Dexter Morgan; Ich freue mich immer darauf, Dexter wieder zu sehen*), mögliche Entwicklungen von Empathie (z.B. *Manchmal geht es mir ähnlich wie Dexter; Manchmal habe ich Mitgefühl für Dexter*), Interaktionsbedürfnis (*Ich fühle mich oft direkt angesprochen von Dexter; Ich würde Dexter gerne mal persönlich treffen*) und Identifikationspotenzial (*Manchmal denke ich, dass ich auch gerne so wäre wie Dexter*).

3.3.4 Kultur

Die Erfassung der kulturellen Herkunft des Probanden verläuft sowohl deskriptiv als auch wertebezogen. Inhaltlich werden dem Befragten 13 Aussageitems zu allgemeinen verhaltenspsychologischen bzw. moralischen Themen gestellt, bei denen die Probanden angeben sollen, wie sehr diese auf sie zutreffen (vgl. Tab. 1). Diese sind inhaltlich primär an die von Hofstede (2004) aufgestellten Kulturdimensionen angelehnt und größtenteils selbst formuliert. Vereinzelt Items wurden dabei der internationalen Untersuchungsreihe World Value Survey (WVS) entnommen. Die Batterie komplettieren zwei Items, die der Überprüfung des Moral Judgments dienen und speziell auf die polarisierenden Inhalte der Serie *Dexter* hin formuliert sind.

Tab. 1: Operationalisierung der Dimension Kultur

Dimension	Item	Quelle
Unsicherheits- vermeidung	Es ist mir wichtig, dass Gesetz und Ordnung respektiert werden. (+)	WVS
	Ich liebe das Risiko, suche das Abenteuer und möchte ein aufregendes Leben führen. (-)	WVS
	In bestimmten Fällen ist Selbstjustiz angebracht. (-)	
	Regeln sollten nicht gebrochen werden – selbst wenn jemand denkt, es wäre im Interesse der Gesellschaft. (+)	
Kollektivismus / Individualismus	Es ist mir wichtig, sich und seine Bedürfnisse gegen andere durchzusetzen. (I)	WVS
	Es ist mir wichtig, Menschen in meinem Umfeld zu helfen und mich um deren Wohl zu kümmern. (K)	WVS
	Es ist mir wichtig, sich immer korrekt zu verhalten und es zu vermeiden, Dinge zu tun, die andere Menschen für falsch halten. (K)	WVS
Feminität / Maskulinität	Es ist mir wichtig, dass meine Leistungen von anderen anerkannt werden. (M)	
	Es ist mir wichtig, etwas zu erreichen. (M)	WVS
Machtdistanz	Was ein Vorgesetzter befiehlt, muss befolgt werden. (+)	
	Jeder hat das Recht jedem widersprechen, wenn er das für richtig hält. (-)	
Moral Judgment	Es gibt absolut keine Rechtfertigung, jemanden umzubringen.	
	Manche Menschen haben es verdient zu sterben.	

Zusätzlich zur inhaltlichen Überprüfung kultureller Werte wird auch die eigentliche Herkunft erfasst. So wird abgefragt, in welchem Land der Proband wohnt und seit wann dies der Fall ist. Zudem werden bis zu drei seiner Nationalitäten und gesprochenen Sprachen erfasst, wobei bei letzteren auch das beherrschte Level mit anzugeben ist (*Grundkenntnisse, solide, fließend* oder *Muttersprache*). Die Landeserfassung erfolgt dabei aus einem der ISO 3166-1 Konvention Pool gegenwärtiger Staaten, die Sprachenauswahl basiert auf der ISO 639 Norm. In ihrer Kombination sichern sich diese Angaben gegenseitig ab und sollten eine eindeutige Zuordnung bei Befragten sicherstellen, die mehrere Nationalitäten besitzen und bereits in mehreren Ländern gelebt haben.

3.3.5 Weitere Variablen

Da in dieser Untersuchung Gruppenvergleiche zwischen verschiedenen Kulturen vorgenommen werden, erfolgt eine Erhebung möglichst vieler Kontextvariablen. Als kontrollierende Variable wird der Kenntnisstand bezüglich *Dexter* abgefragt. So wird zum einen erfasst, wie viel der bisher gezeigten Staffeln der Befragte bereits gesehen hat. Zum anderen wird gefragt, ob und wie viele der existierenden *Dexter*-Romane von Erfinder Jeff Lindsay gelesen wurden, da es sich hierbei um eine weitere elementare Bezugsquelle von Informationen über und Beziehungspotenzial mit *Dexter* handelt. Außerdem kommt es in den Romanen teilweise zu inhaltlichen Abweichungen von der Serie, die auch emotionale Reaktionen auf eben jene verändern könnten. So mordet *Dexter* in der seriellen Umsetzung in Staffel Eins mehr, die positiven Outcomes seiner Handlungen werden verstärkt präsentiert und im Buch flieht Brian am Ende der Staffel, anstatt von seinem Bruder ermordet zu

werden, was nach Schmid (2010, S. 140) Dexter den Zuschauern näher gebracht habe. Beeler (2010, S. 226) betont, dass Dexters Fernseh-Ich weitaus näher am Status eines Superhelden ist, als es Lindsays „genialer Psychopath“ sei. Zudem wird erfasst, ob den Befragten Dexter-Schauspieler Michael C. Hall bereits vor der Serie bekannt war (z.B. aus *Six Feet Under*). Denn wie Raney (2006, S. 145) beschreibt können bereits existierende Informationen über einen Schauspieler den Entstehungsprozess affektiver Dispositionen beeinflussen. Neben der inhaltlichen Nutzung von *Dexter* wird zudem die eigentliche Rezeptionssituation erfasst, der bedeutender Einfluss auf das Rezeptionserleben zukommt (vgl. Raney, 2006, S. 145; Vorderer, 1996, S. 242). Dabei wird sowohl der vornehmlich genutzte Kanal (*TV-Ausstrahlung, TV-Aufnahme, Video on Demand, Internet-Stream, Internet-Download* oder *DVD/Blu-ray*) als auch die normalerweise betrachtete Version (*Original, Original mit Untertitel* oder *Synchronversion*) abgefragt. Wird nicht die originale Version betrachtet, wird zudem nachfolgend die Sprache der Untertitel bzw. Synchronisation erfasst.

Fernab von *Dexter* im Speziellen wird auch die Serien- und Mediennutzung allgemein erfasst. Zum einen wird abgefragt, wie häufig der Befragte Serien allgemein oder Serien aus bestimmten Ländern (*USA, Großbritannien, Deutschland* und *Andere Länder*) betrachtet. Zur allgemeinen Mediennutzung wird zudem erfasst, wie viel Zeit der Befragte an einem durchschnittlichen Tag mit der Nutzung von Fernsehen bzw. Internet verbringt und wie häufig er weitere Medien (*Radio, Tageszeitung, Zeitschriften, Bücher, Video/DVD/Blu-ray*) nutzt.

Wie mehrfach gezeigt wurde, besitzen auch soziodemographische Faktoren einen Einfluss auf die allgemeine Medienrezeption (vgl. Vorderer, 1996, S. 242) und auch im Speziellen auf die Reaktion auf Medienfiguren (vgl. Baeßler, 2009, S. 190; Raney, 2006, S. 145). Dementsprechend werden Alter, Geschlecht und Bildungsgrad (Skala auf Basis der World Value Survey) des Probanden erhoben. Zudem werden Persönlichkeitsmerkmale der Probanden abgefragt. Da eine vollkommene Erfassung dieser aus forschungsökonomischen Gründen nicht möglich ist, wird auf die von Rammstedt et al. (2007) entwickelte BFI-Kurzskala zurückgegriffen, die die „Big Five“ Persönlichkeitsdimensionen Extraversion, Neurotizismus, Gewissenhaftigkeit, Offenheit und Verträglichkeit „vergleichsweise reliabel und valide“ (vgl. Baeßler, 2009, S. 191) abbildet. Nähere Informationen zu den hier eingesetzten Items folgen im Rahmen der Datenverdichtung (s. Kap. 3.6.2).

3.4 Fragebogenerstellung

In Anlehnung an Meier et al. (2005) wird der Begrüßungstext auf der Landing Page der Umfrage mit einer thematisch angelehnten simplen Fragestellung und dessen Beantwortung eingeleitet. Diese gegebene Zusatzinformation soll die Teilnahmerate erhöhen, da der Proband bereits in das Thema eingeführt wurde und kognitive Prozesse über die gegebene Antwort und die eigene Meinung dazu, die Motivation zur Teilnahme erhöhen sollen. Trotz thematischer Einleitung darf die Fragestellung

dennoch keine zu große Berührungsfläche mit dem eigentlichen Untersuchungskern bieten, um keine Beeinflussung des Probanden zu forcieren. Demnach wurde folgende Einleitung gewählt:

„Was hat die Fernsehserie „**Dexter**“ was andere nicht haben? Zum Beispiel ein sehr gutes Intro. Schöne Bilder aus Miami. Oder den etwas anderen Blutspritzmusteranalysten bei der Polizei: Dexter Morgan.“

Diese sehr allgemein gestellte Frage bringt bereits einige Elemente der Serie in den Sinn des Probanden und soll zur weiteren Teilnahme animieren. Zudem wird auf der Willkommenseite über die Verlosung von Incentives (DVD-Boxen & Merchandise von *Dexter*) informiert, die zusätzlich zur Teilnahme motivieren sollen. Darauf folgt die bereits erwähnte offene Abfrage der am liebsten gesehenen Serien zum Einstieg in den eigentlichen Fragebogen (vgl. Tab. 2). Im Anschluss folgen die Bewertungsbatterien zur Sendung und Hauptcharakter Dexter Morgan, die noch relativ geringen kognitiven Aufwand benötigen. Nach der Abfrage des Kenntnisstandes bezüglich *Dexter* wird die Einstellung gegenüber Dexters Taten abgefragt, ehe Angaben zur Kultur und Persönlichkeit gemacht werden. Zuletzt werden Nutzung von *Dexter* und Serien allgemein, sowie Soziodemographika erfasst.

Tab. 2: Struktur des Fragebogens

Frage	Beschreibung	Item-Anzahl
Begrüßung		
Einleitungsfrage	TOP5-Lieblingsserien	5
Enjoyment	Bewertung der Serie <i>Dexter</i>	15
Affective Disposition I	Semantisches Differential zu Dexter	18
Affective Disposition II	Bewertung des Charakters Dexter Morgan	18
Kenntnisstand Dexter	Wie viel gesehen? Bücher gelesen? Micheal C. Hall vorher bekannt?	3
Moral Judgment	Bewertung der Taten Dexters	15
Kultur I	Angaben zu Moral und Werten	13
Persönlichkeit	BFI-Skala	10
Rezeptionssituation	Welcher Kanal und welche Version werden genutzt?	2
Seriennutzung	Wie viel allgemein, wie viel aus welchen Ländern?	5
Mediennutzung	Wie viel werden Medien allgemein genutzt?	7
Soziodemographie	Alter, Geschlecht, Bildungsgrad	3
Kultur II	Land, Aufenthaltsdauer, Nationalitäten und Sprachkenntnisse	4-8
Abschluss	Option eines abzugebenen Kommentares und der Eingabe einer E-Mail-Adresse zur Incentiv-Verlosung	

Für die weltweite Befragung wurde der Fragebogen von mir ins Englische übersetzt. Bei Übernahme einzelner Items oder Batterien aus internationalen Studien konnte zudem die bereits als valide eingestufte Übersetzung übernommen werden. Die Übersetzung wurde von einem in Deutschland als Englischlehrer arbeitenden, gebürtigen Engländer geprüft, so dass eine möglichst identische Bedeutung beider Sprachversionen gewährleistet ist. Auf die Bereitstellung weiterer Sprachvarianten wurde bewusst verzichtet. Zum einen vermehrt sich bei aufsteigender Anzahl an Fragebogenversionen das Potenzial verschiedener Lesarten auf Seiten des Probanden. Zum anderen wird davon ausgegangen, dass Englisch als Weltsprache und Originalsprache der Sendung ausreicht, um dennoch möglichst weltweit Befragte zu erreichen. Außerdem liegt das primäre Forschungsinteresse im Vergleich amerikanischer und deutscher Rezipienten und ihrer Meinungen gegenüber *Dexter*, so dass sämtliche Probanden aus weiteren Ländern einen Forschungsbonus darstellen. Beide Fragebogenversionen sind dieser Arbeit angehängt (s. S. 91 ff.).

3.5 Durchführung

Zum Abschluss des methodischen Parts wird auf die eigentliche Untersuchung eingegangen. Hierzu wird zunächst der der Feldphase vorgeschaltete Pretest erläutert, ehe die Rekrutierungsstrategie und Feldphase beschrieben wird.

3.5.1 Pretest

Im Vorfeld der Hauptstudie wurde ein Pretest durchgeführt. Dieser testet sowohl die technische Umsetzung samt Filterführung, als auch die Verständlichkeit des Fragebogens. Letzteres ist von hoher Bedeutsamkeit, da sicher zu stellen war, dass sowohl die deutsche als auch die englische Fragebogenversion im Sinne der Itemäquivalenz möglichst identisch verstanden werden.

Den Pretest haben elf Probanden absolviert, die allesamt repräsentativ für die spätere Befragtengruppe gelten, unterschiedlichen Alters, Geschlechtes und kulturellem Hintergrund sind. So haben sowohl Tester mit deutscher (aus Deutschland und Schweiz), als auch Tester mit englischer Muttersprache (aus England, Australien und Amerika) teilgenommen. Aus den Ergebnissen des Pretests folgten vereinzelte Umformulierungen und Anpassungen technischer Art.

3.5.2 Rekrutierung und Feldphase

Die Befragung wurde zwischen dem 11. Mai und dem 1. Juni 2010 durchgeführt. Dabei wurde der Umfragelink größtenteils über ein Schneeballsystem und über Mailverteiler, in Foren, Blogs, über Twitter und Social Networks veröffentlicht und verbreitet (Refererliste: Tab. 30, Anhang, S. 90). Im Vorfeld der Rekrutierungsphase wurden zudem auf Fernsehen und Serien spezialisierte Webportale

angeschrieben und um Kooperationshilfe gebeten. So konnten unter anderem das deutsche Serienportal *Serienjunkies.de* und die australische Medienseite *tvtonight.com.au* zu einem Newsbeitrag über die Befragung bewegt werden.

Die Verteilung der Umfragelinks verlief dabei Wellenweise und konstant über den gesamten Untersuchungszeitraum. Es wurden also nicht sämtliche Seiten zu Beginn der Feldphase geschaltet, sondern jeden Tag einige einzelne. Insgesamt kam es dabei zu 4.111 Zugriffen auf den Fragebogen. Mit 1.620 abgeschlossenen Durchläufen wurde eine akzeptable Rücklaufquote von 39 Prozent erreicht. Wie zu erwarten war, zeigt sich die Begrüßungsseite als die mit den meisten Abbrüchen (etwa 20 %). Dies dürfte neben dem allgemeinen Status als informierende Einleitung auch mit der notwendigen Auswahl der Untersuchungssprache zusammenhängen, die bei potenziellen internationalen Probanden für Probleme gesorgt haben könnte. Die weiteren Abbrüche erfolgten meist auf den ersten Seiten, so dass keine fehlerhaften Seiten auffällig wurden, die in irgend einer Weise für hohe Abbrüche verantwortlich sein könnten.

3.6 Datenvorbereitung

Bevor erste Rechnungen durchgeführt und Ergebnisse präsentiert werden können, wird im folgenden Kapitel die Vorbereitung der Datenbasis erläutert. Zunächst wird dabei auf den einleitenden Schritt der Datenbereinigung eingegangen, ehe die Verdichtung einzelner Daten vorgestellt wird. Zuletzt wird die Stichprobe beschrieben.

3.6.1 Datenbereinigung

Der Datensatz wurde zunächst sämtlicher Fälle bereinigt, die für den Befragungsprozess weniger als fünf Minuten benötigt haben, da es sich bei weniger aufgewandter Zeit entweder um unvollständige oder aber nicht ernst zu nehmende Einträge handelt. Des Weiteren wurden „Spaßeinträge“ entfernt, die sich durch sonderbare Einträge in den offenen Fragen und/oder Dauerankreuzung von Extremwerten festmachen ließen. Zudem wurde allgemein nach Ausreißern und ungewöhnlichen Eingaben Ausschau gehalten, die im Einzelfall zum Ausschluss des Falles geführt haben.

Aufgrund der recht hohen Reaktanz auf die Umfrage wurde zudem ein hartes Auswahlkriterium für sämtliche Fälle gewählt. So wurden nur die Fälle in den finalen Datensatz übernommen, bei denen die Befragten angegeben haben, seit ihrer Geburt ausschließlich in dem Land zu leben, dessen Nationalität sie auch besitzen. Dies stellt sicher, dass keine anderweitigen kulturellen Einflüsse durch Auslandsaufenthalte o.ä. aufgetreten sind. In diesem letzten Bereinigungsschritt sind 145 Fälle entfallen, womit der finale Datensatz insgesamt 1.416 Fälle umfasst.

3.6.2 Datenverdichtung

Bezüglich der Enjoyment-Dimension wurde die zentrale Batterie zur Erfassung der Bewertung *Dexters* mittels einer Faktoranalyse auf zwei Dimensionen reduziert (s. Tab. 3). Bei dieser Reduktion gingen 14 der 15 Items mit in die Berechnung ein, lediglich *Beim Schauen von Dexter denke ich wenig über die Inhalte nach* wurde entfernt, da dieses als dritter möglicher Faktor einzeln ausgegeben wird. Eine Überprüfung der restlichen Items ergibt zwei Faktoren: Die *Serienbewertung* umfasst sieben Items, die *Dexter* und seine Bestandteile allgemein bewerten, und erklärt 39 Prozent der Gesamtvarianz. Elf Prozent werden durch den zweiten Faktor erklärt: Das *Serieninvolvement* beschreibt in sieben Items wie besonders und kognitiv anregend die Serie für den Rezipienten ist.

Tab. 3: Rotierte Komponentenmatrix zum Enjoyment durch *Dexter*

Variable ¹	Serien- bewertung	Serien- involvement
Ich schaue gerne <i>Dexter</i> .	.82	
<i>Dexter</i> ist eine spannende Serie.	.78	
<i>Dexter</i> ist sehr unterhaltsam.	.77	
<i>Dexter</i> besticht durch eine gute Story.	.73	
Ich freue mich immer auf die nächste Folge <i>Dexter</i> .	.71	.39
Manchmal ist mir <i>Dexter</i> zu blutig/brutal.	-.36	
Es sollte mehr Serien wie <i>Dexter</i> geben.	.36	
Ich denke über <i>Dexter</i> nach, selbst wenn ich es gerade nicht sehe.		.77
Ohne <i>Dexter</i> würde mir etwas fehlen.		.72
<i>Dexter</i> ist etwas ganz Besonderes für mich.		.68
Ich informiere mich zusätzlich noch in anderen Medien (Internet, etc.) über <i>Dexter</i> .		.64
Manche <i>Dexter</i> -Folgen habe ich bereits mehrfach gesehen.		.64
Ich denke darüber nach, was als nächstes bei <i>Dexter</i> passiert.		.61
Wenn ich <i>Dexter</i> schaue möchte ich nicht gestört werden.	.36	.45
Erklärte Varianz (in %)	38,9	10,9

Die Rotation ist in 4 Iterationen konvergiert. n = 1.369 (listenweiser Fallausschluss)

Hauptkomponentenanalyse mit Varimax-Rotation. KMO = .92. erklärte Gesamtvarianz = 49,8 %

Faktorladungen mit Betrag < .35 in der Darstellung unterdrückt

¹ Einschätzung von 1 („trifft überhaupt nicht zu“) bis 5 („trifft voll und ganz zu“)

In einem weiteren Verdichtungsschritt wurde die einleitende Angabe der fünf Lieblingsfernsehsendungen verwendet. Dazu wurde die Variable *DEXrang* errechnet, die die Nennung der Serie *Dexter* von Rang 1 bis 5 (und 6 = *nicht genannt*) ausgibt. Um die Dimension des Enjoyments in

einer einzelnen Variable handhabbar zu machen, wurde zusätzlich ein Gesamtindex errechnet. Hierzu fließen sämtliche Items der Bewertungsbatterie und die gebildete Variable *DEXrang* mit ein. Letztere wurde (ebenso wie ein Item der Batterie) gedreht und von dem ursprünglichen 6er- auf ein 5er-Skalen-Niveau umgerechnet. Final entstand so der Mittelwertindex *DEXenjoy*, der eine Gesamtbewertung von *Dexter* darstellt. Bei sämtlichen Skalierungsvorgängen zeigen sich ausreichend hohe interne Konsistenzen der einbezogenen Items mit Werten ab Cronbachs $\alpha = .76$ (vgl. Tab. 4).

Tab. 4: Variablen- und Indexübersicht Enjoyment

Variable / Index	Items	α	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>n</i>
Serienbewertung ¹	7	.76	4.5	.5	1.389
Serieninvolvement ¹	7	.80	3.5	.8	1.393
DEXrang ²	1		3.2	1.9	1.412
DEXenjoy ¹	16	.83	3.8	.6	1.359

¹ Mittelwertindex von 1 („sehr niedrig“) bis 5 („sehr hoch“)

² Rangordnung von 1 bis 5; 6 = *Dexter* wurde nicht genannt

Auch die Dimension der Dispositionen gegenüber *Dexter Morgan* wurde verdichtet. Dabei wurden sowohl das semantische Differential zur Charakterisierung *Dexter Morgans* als auch die Itembatterie zur (moralischen) Einordnung seiner Taten faktoranalytisch untersucht. Bezüglich des Differentials ergibt sich eine Fünf-Faktor-Lösung, wobei die Differenzierung zwischen diesen teils schwer fällt (vgl. Tab. 5): *Dexters Psyche* umfasst vor allem grundlegende Einstellungsmerkmale *Dexters*, die durch Items wie *verstört* vs. *normal* beschrieben werden. *Dexters Charme* beinhaltet spontane Wirkungsweisen *Dexters* auf andere, wie seinen Humor und Charme. In *Dexters Charakter* zeigt sich dessen Charakterstärke und Sympathie, wohingegen *Dexters Rationalität* seine kognitiven Fähigkeiten mit Items wie *leichtsinnig* vs. *bedacht* darstellt. Zuletzt umfasst *Dexters Fürsorge* seine Familienfreundlichkeit und Zuverlässigkeit.

Zusätzlich wurde ein Mittelwertindex über sämtliche 18 Items des semantischen Differentials errechnet. Die entstandene Variable *Dexters Profil* kennzeichnet demnach, wie positiv die Figur des *Dexter Morgan* von Befragten charakterisiert wird.

Tab. 5: Rotierte Komponentenmatrix zur Bewertung von Dexter Morgan

Variable ¹	Dexters Psyche	Dexters Charme	Dexters Charakter	Dexters Rationalität	Dexters Fürsorge
Monster vs. Engel	.69				
verstört vs. normal	.66				
egoistisch vs. selbstlos	.65				
gut vs. schlecht	-.53		.51		
rücksichtslos vs. hilfsbereit	.53				
aggressiv vs. friedfertig	.45				
ungerecht vs. gerecht	.41				
charmant vs. uncharmant		.67			
humorlos vs. humorvoll		-.66			
aufregend vs. langweilig		.61			
liebenswert vs. nicht liebenswert		.57			
sympathisch vs. unsympathisch			.77		
charakterstark vs. charakterlos			.71		
leichtsinig vs. bedacht				.76	
diszipliniert vs. undiszipliniert				-.68	
Emotional vs. rational				.67	
Familienmensch vs. kein Familienmensch					.73
zuverlässig vs. unzuverlässig					.57
Erklärte Varianz (in %)	21,1	9,9	8,4	6,4	5,6

Die Rotation ist in 6 Iterationen konvergiert. n = 1.344 (listenweiser Fallausschluss)

Hauptkomponentenanalyse mit Varimax-Rotation. KMO = .82. erklärte Gesamtvarianz = 51,4 %

Faktorladungen mit Betrag < .40 in der Darstellung unterdrückt

¹ Einschätzung von 1 („Ersteres trifft extrem zu“) bis 7 („Letzteres trifft extrem zu“)

Bei der Verdichtung der moralischen Einschätzung der von Dexter Morgan begangenen Taten wurden 14 der 15 abgefragten Items der Batterie verwendet. Die Aussage *Die von Dexter (mit)verantworteten Tode von Unschuldigen lassen mich anders über ihn denken* wurde aufgrund von Doppelladungen aus der Faktorenanalyse ausgeschlossen. Es ergeben sich vier voneinander unabhängige Faktoren (vgl. Tab. 6), die teilweise die in der Theorie genannten Strategien des Moral Judgments aufzeigen. So umfasst der Faktor *Helfer Dexter* sämtliche Aussagen, die Bezug auf den Code und die Tatsache, dass Dexter „nur Böse“ umbringt, nehmen. *Böser Dexter* betont dagegen den Standpunkt, dass Dexters Taten inakzeptabel und schlecht sind. Die von *Dexter* forcierte moralische Legitimationsstrategie des Kindheitstraumas zeigt sich im Faktor *Opfer Dexter*. Obwohl das Item

Dexter ist das eigentliche Opfer und tötet nur, wegen seines als Kind erlittenen Traumas eine Doppelladung besitzt, wurde es aus inhaltlichen Gründen diesem Faktor zugesprochen. Zudem fallen die Ladungsunterschiede gering aus und das Item spielt bei *Helfer Dexter* nur eine untergeordnete Rolle. In eine inhaltlich andere Richtung strebt der letzte Faktor des *moralisch-kognitiven Involvements*. Dieses umschreibt nicht etwa die Einschätzung Dexters selbst, sondern den allgemeinen Grad dessen, wie sehr sich der Rezipient Gedanken über Dexters Taten macht. Zusätzlich wurde aus sämtlichen 15 Items ein Mittelwertindex gebildet (*Dexters Taten*).

Tab. 6: Rotierte Komponentenmatrix zur Einordnung von Dexters Taten

Variable ¹	Helfer Dexter	Böser Dexter	Moralisch-kognitives Involvement	Opfer Dexter
Dexters Morde sind in Ordnung, er tötet ja nur böse Menschen.	.73	-.41		
Solange Dexter den Code befolgt, ist alles in Ordnung.	.73			
Eigentlich rettet Dexter sogar Leben, indem er Mörder daran hindert, erneut zu töten.	.71			
Für mich ist Dexter ein Held.	.68			
Manchmal freue ich mich für Dexter, wenn er jemanden tötet.	.62			
Es sollte auch reale Menschen geben, die das machen, was Dexter tut.	.52	-.41		
Ich weiß, dass ich eigentlich nicht zu Dexter stehen dürfte		.67		
Was Dexter tut ist illegal und gehört bestraft.		.66		
Wäre Dexter Morgan ein realer Mensch, würde ich ihn verraten.		.61		
Dexter mordet nicht um zu helfen, sondern weil er den Drang hat zu töten.		.58		
Mir ist egal, was Dexter macht, es ist ja nur eine ausgedachte Fernsehserie.			-.76	
Manchmal diskutiere ich mit anderen Leuten über Dexters Taten.			.69	
Ich glaube daran, dass Dexter irgendwann geheilt und keine Menschen mehr töten wird.				.88
Dexter ist das eigentliche Opfer und tötet nur, wegen seines als Kind erlittenen Traumas.	.49			.40
Erklärte Varianz (in %)	30,1	9,2	8,0	7,7

Die Rotation ist in 5 Iterationen konvergiert. n = 1.415 (listenweiser Fallausschluss)

Hauptkomponentenanalyse mit Varimax-Rotation. KMO = .89. erklärte Gesamtvarianz = 55,0 %

Faktorladungen mit Betrag < .40 in der Darstellung unterdrückt

¹ Einschätzung von 1 (*Trifft überhaupt nicht zu*) bis 5 (*Trifft voll und ganz zu*)

Bei der Bildung von Indizes haben sich für einige der gefundenen Faktoren schwache interne Konsistenzen ergeben (s. Tab. 7). So weisen die Indizes *Dexters Fürsorge*, *Opfer Dexter* und *moralisch-kognitives Involvement* maximal Werte von $\alpha = .29$ auf. Dies ist jedoch auch der Tatsache geschuldet, dass jeweils nur zwei Items in die Bildung eingehen. Für sämtliche andere Skalierungen ergeben sich akzeptable bis hohe Reliabilitätswerte.

Tab. 7: Variablen- und Indexübersicht Dispositionen

Index	Items	α	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>n</i>
Dexters Psyche ¹	7	.70	4.1	.8	1.381
Dexters Charme ¹	4	.61	5.2	.9	1.395
Dexters Charakter ¹	2	.53	5.4	1.1	1.405
Dexters Rationalität ¹	3	.52	5.7	.9	1.399
Dexters Fürsorge ¹	2	.29	4.9	1.1	1.404
Dexters Profil ¹	18	.75	4.9	.6	1.344
Helfer Dexter ²	6	.81	2.9	.9	1.415
Böser Dexter ²	4	.64	3.3	.9	1.415
Opfer Dexter ²	2	.19	2.5	.8	1.415
moralisch-kognitives Involvement ²	2	.22	2.7	1.0	1.415
Dexters Taten ²	15	.77	2.8	.6	1.415

¹ Mittelwertindex von 1 („sehr negativ“) bis 7 („sehr positiv“)

² Mittelwertindex von 1 („trifft überhaupt nicht zu“) bis 5 („trifft voll und ganz zu“)

Auch bei der Skala bezüglich potenzieller parasozialer Beziehungen zum Hauptcharakter Dexter Morgan wurde eine dimensionsreduzierende Faktoranalyse durchgeführt. In mehreren Schritten wurden hierbei jedoch die Items *Ich kann Dexter meistens gut verstehen*, *Dexter hat persönliche Qualitäten, für die ich ihn respektiere und bewundere* und *Ich mag Dexter Morgan* aufgrund mehrfacher Ladungen ähnlichen Niveaus aussortiert. Aus den verbliebenen 15 Aussagen konnten drei Faktoren gewonnen werden (vgl. Tab. 8), die den in der Theorie herausgearbeiteten Dimensionen entsprechen: *Identifikation*, *Empathie* und *Toleranz*. Die intensivste Ausformung von PSB findet sich in der *Identifikation*, die sich vor allem durch das am stärksten ladende Item *Manchmal denke ich, dass ich auch gerne so wäre wie Dexter* bildet. Ebenso basiert die Einordnung des Faktors *Empathie* nicht auf sämtlichen sondern den bedeutsamsten Aussagen (wie *Manchmal habe ich Mitgefühl für Dexter*). In beiden Fällen sind durchaus Items vorhanden, die nicht zwangsläufig zum Kern der jeweiligen Dimension gehören, aber aufgrund niedriger Faktorladungen nachrangig interpretiert werden können. Eindeutiger fällt die Zusammensetzung des Faktors *Toleranz* aus. Hier beschreiben sämtliche Aussageitems den möglichen Grad dessen, wie sehr die Befragten ihre Toleranzgrenzen ausweiten um Dexters Taten als problemlos wahrzunehmen.

Tab. 8: Rotierte Komponentenmatrix zum Aufbau PSB gegenüber Dexter Morgan

Variable ¹	Identifikation	Empathie	Toleranz
Manchmal denke ich, dass ich auch gerne so wäre wie Dexter.	.79		
Manchmal geht es mir ähnlich wie Dexter.	.75		
Ich wäre gerne mit Dexter befreundet.	.68		
Ich würde Dexter gerne mal persönlich treffen.	.64		
Ich fühle mich oft direkt angesprochen von Dexter.	.64		
Ich vertraue Dexter.	.51		.44
Manchmal habe ich Mitgefühl für Dexter.		.73	
Dexter äußert häufig Gedanken, die mich zum Nachdenken anregen.		.61	
Da ich in der Serie Dexters Gedanken hören kann, fühle ich mich mit ihm verbunden.		.58	
Ich freue mich immer darauf, Dexter wieder zu sehen.		.55	
Ich finde Dexter attraktiv.		.52	
Manchmal habe ich Probleme damit, Dexter zu mögen.			-.78
Manche Handlungen bzw. Äußerungen von Dexter kann ich gar nicht nachvollziehen.			-.66
Dexter ist nicht mehr als ein psychopatisches Monster.			-.52
Über Fehler von Dexter kann ich leicht hinwegsehen.			.40
Erklärte Varianz (in %)	30,8	9,7	8,7

Die Rotation ist in 6 Iterationen konvergiert. n = 1.416 (listenweiser Fallausschluss)

Hauptkomponentenanalyse mit Varimax-Rotation. KMO = .86. erklärte Gesamtvarianz = 49,3 %

Faktorladungen mit Betrag < .40 in der Darstellung unterdrückt

¹ Einschätzung von 1 (*Trifft überhaupt nicht zu*) bis 5 (*Trifft voll und ganz zu*)

Alle Faktoren verfügen über ausreichend hohe Reliabilitätswerte (vgl. Tab. 9). Zur leichteren Integration in folgende Berechnungen wurde zudem ein Gesamtindex für die Dimension PSB errechnet. Dabei wurden alle 18 Items zu einem Mittelwertindex zusammen gefasst (*DEXpsb*), der (auch aufgrund der hohen Anzahl eingehender Items) eine enorm hohe Reliabilität besitzt.

Tab. 9: Variablen- und Indexübersicht PSB

Index ¹	Items	α	M	SD	n
Identifikation	6	.82	2.8	.9	1.416
Empathie	5	.65	3.7	.7	1.416
Toleranz	4	.56	3.6	.7	1.416
DEXpsb	18	.87	3.3	.6	1.416

¹ Mittelwertindex von 1 (*trifft überhaupt nicht zu*) bis 5 (*trifft voll und ganz zu*)

Ebenso verdichtet wurde der Kulturbereich. So ergab eine faktoranalytische Untersuchung der kontrollierenden Abfrage kultureller Aspekte eine vierfaktorielle Lösung. Diese beinhaltet 12 der 13 abgefragten Items, da die für die Dimension Individualismus/Kollektivismus stehende Aussage *Es ist mir wichtig, Menschen in meinem Umfeld zu helfen und mich um deren Wohl zu kümmern* einen eigenen Faktor ausgemacht hätte und somit herausgenommen wurde. Wie in der Operationalisierung angedacht ergeben sich – wenn auch mit teils anderen Items – die vier weiteren kulturellen Dimensionen (s. Tab. 10). Beim Faktor *Unsicherheitsvermeidung* geht es um die Einhaltung und Wichtigkeit von Regeln und Gesetzen. *Moral Judgment* beinhaltet die Vorstellungen zur möglichen Akzeptanz von Mord und Selbstjustiz. Der Faktor *Maskulinität* umfasst Items des Bestätigungsdranges während *Machtdistanz* das individuelle Durchsetzungsrecht betont.

Tab. 10: Rotierte Komponentenmatrix zur Kulturellen Einordnung

Variable ¹	Unsicherheitsvermeidung	Moral Judgment	Maskulinität	Machtdistanz
Es ist wichtig, dass Gesetz und Ordnung respektiert werden.	.73			
Was ein Vorgesetzter befiehlt, muss befolgt werden.	.69			
Es ist wichtig, sich immer korrekt zu verhalten und es zu vermeiden, Dinge zu tun, die andere Menschen für falsch halte	.67			
Regeln sollten nicht gebrochen werden - selbst wenn jemand denkt, es wäre im Interesse der Gesellschaft.	.65			
Manche Menschen haben es verdient zu sterben.		.83		
In bestimmten Fällen ist Selbstjustiz angebracht.		.80		
Es gibt absolut keine Rechtfertigung, jemanden umzubringen.		-.75		
Es ist mir wichtig, sehr erfolgreich zu sein.			.78	
Ich liebe das Risiko, suche das Abenteuer und möchte ein aufregendes Leben führen.			.69	
Es ist mir wichtig, dass meine Leistungen von anderen anerkannt werden.			.63	
Jeder hat das Recht jedem zu widersprechen.				.80
Es ist wichtig, sich und seine Bedürfnisse gegen andere durchzusetzen.				.66
Erklärte Varianz (in %)	17,0	17,0	13,7	10,8

Die Rotation ist in 5 Iterationen konvergiert. $n = 1.416$ (listenweiser Fallausschluss)

Hauptkomponentenanalyse mit Varimax-Rotation. $KMO = .70$. erklärte Gesamtvarianz = 58,6 %

Faktorladungen mit Betrag $< .40$ in der Darstellung unterdrückt

¹ Einschätzung von 1 (*Stimme ich überhaupt nicht zu*) bis 5 (*Stimme ich voll und ganz zu*)

Bei den Skalierungen der jeweiligen Faktorenlösungen zeigen sich größtenteils akzeptable Reliabilitätswerte (vgl. Tab. 11). Lediglich der (aus nur zwei Items bestehende) Index der Machtdistanz bietet mit $\alpha = .35$ einen ungenügenden Wert.

Tab. 11: Variablen- und Indexübersicht kulturelle Aspekte

Index ¹	Items	α	M	SD	n
Unsicherheitsvermeidung	4	.65	3.0	.7	1.416
Moral Judgment	3	.73	2.9	1.1	1.416
Maskulinität	3	.54	3.3	.8	1.416
Machtdistanz	2	.35	3.6	.8	1.416

¹ Mittelwertindex von 1 (*trifft überhaupt nicht zu*) bis 5 (*trifft voll und ganz zu*)

Des Weiteren wurde eine nominative Kulturvariable für spätere Gruppierungsvorgänge erstellt. In der Variable *NATION* wurden jedoch lediglich die zehn Nationen aufgenommen, die eine Fallzahl aufweisen können, die hoch genug ist, um damit konkrete Berechnungen durchführen zu können ($n \geq 15$). Um ebenso die Befragten aus Ländern mit geringerer Beteiligung mit einzubeziehen wurden die Länder zusätzlich nach geografischer Lage und den Kulturdimensionen Hofstede's gruppiert. Geografisch betrachtet wurden die Befragten nach (Sub-)Kontinenten aufgeteilt. Daraus resultiert eine Aufteilung sämtlicher Fälle in Westeuropa ($n = 1.134$), Osteuropa ($n = 39$), Asien ($n = 17$), Südamerika ($n = 12$), Nordamerika ($n = 112$) und Ozeanien ($n = 99$). Die drei Fälle aus Afrika wurden aufgrund einer zu gering resultierenden Gruppengröße ausgelassen. Wie bei sämtlichen Gruppierungsvorgängen sind auch hier die Größenverhältnisse zwischen den Gruppen von hoher Varianz geprägt, was vor allem auf den enorm hohen Anteil deutscher Untersuchungsteilnehmer an der Stichprobe zurückzuführen ist. Ebenso verhält es sich bei einer Einteilung nach Hofstede-Kriterien. So wurden jedem Fall die jeweiligen Indexwerte bezogen auf Machtdistanz (MDI), Individualismus (IDV), Maskulinität (MAS) und Unsicherheitsvermeidung (UVI) entsprechend der Nation zugeschrieben (vgl. Tab. 27 und Tab. 28, Anhang, S. 88 f.).

Zuletzt wurde eine Faktoranalyse über die Persönlichkeitsbatterie gerechnet, um die Validität der BFI-Skala zu überprüfen (vgl. Tab. 12). Mit vereinzelt Abstrichen lässt sich diese als gegeben ansehen. Denn auch wenn nach Kaiser-Normalisierung fünf Faktoren ausgegeben werden, bieten die Eigenwerte nach Analyse des Scree-Plots ein ungenaues Bild. Ebenso zeigt sich dies im tendenziell schwachen KMO-Wert von .55 ($n = 1.385$). Außerdem lädt das Item *Ich werde leicht nervös und unsicher* (minimal) höher auf den Faktor *Extraversion* als auf den theoretisch korrekten Faktor *Neurotizismus*. Lässt man diese Doppelladung zu und fügt das Item aus inhaltlichen Gründen zum Faktor *Neurotizismus* so entstehen sämtliche fünf in der Theorie ausgewiesenen Faktoren. Dabei besitzen jedoch fast alle unzureichend hohe Reliabilitätswerte, was selbstverständlich auch auf die

jeweils mit zwei Items geringe Anzahl von Einflussvariablen zurückzuführen ist (*Extraversion*: $\alpha = .70$, *Gewissenhaftigkeit*: $\alpha = .43$, *Offenheit*: $\alpha = .35$, *Neurotizismus*: $\alpha = .51$, *Verträglichkeit*: $\alpha = .22$).

Tab. 12: Rotierte Komponentenmatrix zur Persönlichkeit

Variable ¹	Extra- version	Gewissen- haftigkeit	Offenheit	Neuro- tizismus	Verträg- lichkeit
Ich bin eher zurückhaltend, reserviert.	.87				
Ich gehe aus mir heraus, bin gesellig.	-.75				
Ich erledige Aufgaben gründlich.		-.81			
ich bin bequem, neige zur Faulheit.		.78			
Ich habe eine aktive Vorstellungskraft, bin phantasievoll.			.78		
Ich habe nur wenig künstlerisches Interesse.			-.65		
Ich bin entspannt, lasse mich durch Stress nicht aus der Ruhe bringen.				.91	
Ich werde leicht nervös und unsicher.	.57			-.56	
Ich schenke anderen leicht vertrauen, glaube an das Gute im Menschen.					.86
Ich neige dazu, andere zu kritisieren.					-.53
Erklärte Varianz (in %)	17,8	12,9	12,6	12,3	11,7

Die Rotation ist in 7 Iterationen konvergiert. $n = 1.385$ (listenweiser Fallausschluss)

Hauptkomponentenanalyse mit Varimax-Rotation. KMO = .55. erklärte Gesamtvarianz = 67,3 %

Faktorladungen mit Betrag < .40 in der Darstellung unterdrückt

¹ Einschätzung von 1 (*Trifft überhaupt nicht zu*) bis 5 (*Trifft voll und ganz zu*)

3.6.3 Stichprobenbeschreibung

Das Alter der 1.416 Befragten liegt zwischen 13 und 70 Jahren, wobei $M = 27.6$ Jahren ($SD = 8.1$) den Durchschnittswert bildet. Wie erwartet, ist der Großteil der Probanden männlich (65,5 %). Zudem lässt sich feststellen, dass es sich um eine hoch gebildete Stichprobe handelt. Etwa ein Drittel der Befragten (31,5 %) besitzt Abitur, 13,6 Prozent hat ein Studium begonnen, und mit 32,8 Prozent machen Probanden mit abgeschlossenem (Fach-)Hochschulstudium den größten Anteil der Stichprobe aus.

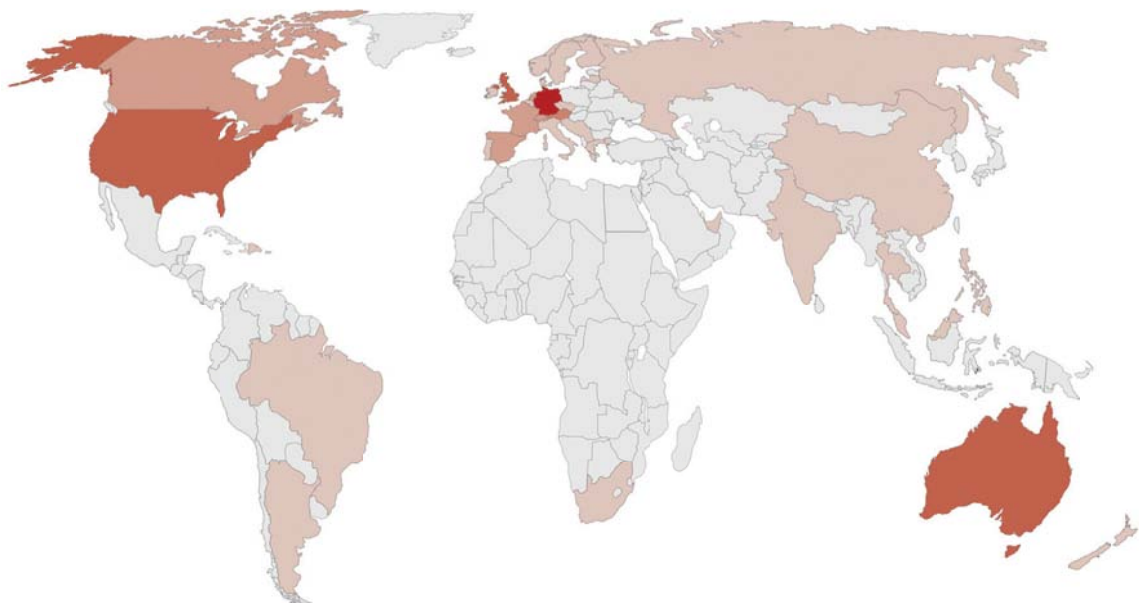
Auch bezogen auf die allgemeine Mediennutzung lassen sich Besonderheiten ausmachen: Die Befragten nutzen im Durchschnitt 141 Minuten pro Tag ($SD = 113$) den Fernseher und 292 Minuten ($SD = 176$) das Internet. Betrachtet man ausschließlich die deutschen Befragten ($n = 853$), so sinkt sogar die Fernsehdauer ($M = 128$, $SD = 104$) beachtlich, die Internetnutzung nur wenig ($M = 290$, $SD = 176$). Im Vergleich dazu hat der durchschnittliche Deutsche im Jahr 2009 täglich 212 Minuten

vor dem Fernseher (vgl. Zubayr & Gerhard, 2010, S. 107) und 136 Minuten im Web verbracht (vgl. ARD/ZDF-Onlinstudie, 2009). Es zeigt sich also, dass die vorliegende Stichprobe dem klassischen Fernsehen eher absagt und an Stelle dessen eine vermehrte Nutzung „neuer“ Medien tritt. Eine ebenso tendenziell verhaltene Nutzung lässt sich bei weiteren klassischen Medien festmachen. Diese wurden auf einer Skala von 1 (*fast nie*) bis 6 (*täglich*) abgefragt. Dabei zeigt sich, dass Bücher mit einem Mittelwert von $M = 3.7$ ($SD = 1.6$) am meisten von den Probanden genutzt werden. Darauf folgen Video/DVD/Blu-ray ($M = 3.5$, $SD = 1.4$), Radio und Tageszeitung (je $M = 3.2$, $SD_{radio} = 1.8$, $SD_{tz} = 1.7$) und Zeitschriften ($M = 2.7$, $SD = 1.3$), die kaum mehr wöchentlich gelesen werden.

Intensiver zeigt sich die Nutzung (vor allem amerikanischer) Fernsehserien. So geben die Befragten auf einer Skala von 1 (*fast nie*) bis 5 (*sehr häufig*) für die Nutzung von Serien im Allgemeinen einen Durchschnittswert von $M = 4.2$ ($SD = 1.1$) an. Bei der Abfrage der Produktionsländer dieser Serien erreichen wie zu erwarten war die USA mit $M = 4.6$ ($SD = .7$) den mit Abstand höchsten Wert. Durchaus genutzt werden Serienangebote aus Großbritannien ($M = 2.9$, $SD = 1.1$), wohingegen Produktionen aus Deutschland ($M = 1.7$, $SD = .9$) und anderen Ländern ($M = 1.8$, $SD = 1.0$) kaum eine Rolle zu spielen scheinen. Interessanter Weise differieren diese Werte der Gesamtstichprobe kaum von der separaten Betrachtung der deutschen Untersuchungsteilnehmer.

Abbildung 2 veranschaulicht die weltweite Streuung der Probanden. Sämtliche 51 Länder aus denen Befragte stammen, wurden je nach Anzahl der Probanden rot gefärbt. Eine exakte Auflistung sämtlicher Länder findet sich im Anhang (Tab. 29, S. 90). Die meisten Fälle stammen aus Deutschland ($n = 853$), Australien ($n = 98$), den USA ($n = 96$), Großbritannien ($n = 95$), Österreich ($n = 55$), den Niederlanden ($n = 26$), der Schweiz ($n = 18$), Kanada ($n = 16$), Spanien und Frankreich (je $n = 15$).

Abb. 2: Geographische Verteilung der Stichprobe



4. BLUTSPRITZMUSTER

4.1 Ergebnisdarstellung

Nachfolgend werden die Ergebnisse der Untersuchung ausgeführt. Dabei wird zunächst die allgemeine Bewertung *Dexters* durch die Befragten dargestellt, ehe auf die Einschätzung der Medienfigur Dexter Morgans und seine Taten im Speziellen eingegangen wird. Nach diesen eher deskriptiven Auswertungen werden Zusammenhänge und Unterschiede bezüglich der kulturellen und soziodemographischen Hintergründe der Probanden dargestellt. Vor der Interpretation der Ergebnisse wird zudem Gesamtmodell entworfen, welches die Einflussfaktoren auf das zu erhaltende Unterhaltungserleben durch die Rezeption *Dexters* veranschaulicht.

4.1.1 Unterhaltungserleben durch *Dexter*

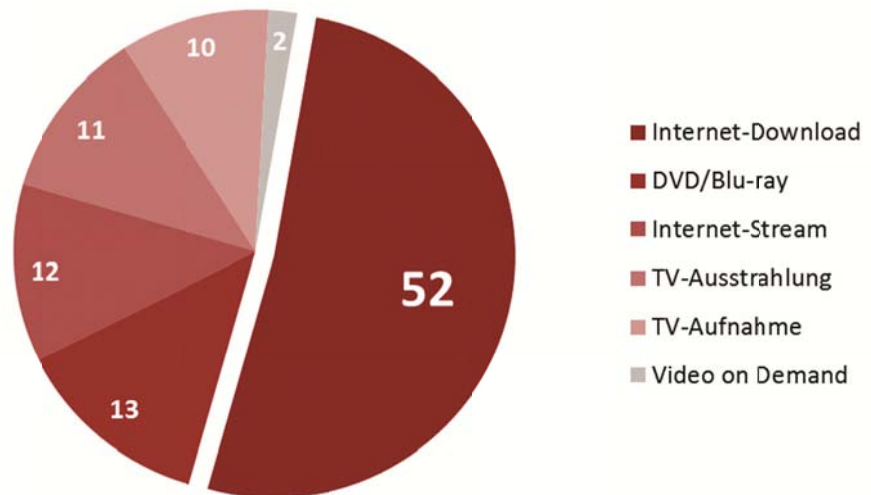
Zunächst wird ein Überblick über den eigentlichen Rezeptionsvorgang und den Kenntnisstand von *Dexter* gegeben. Nahezu zwei Drittel (63,7 %) aller Befragten haben sämtliche Folgen der bislang vier existierenden Staffeln von *Dexter* gesehen. 22 Prozent geben an, mindestens Teile von Staffel Drei gesehen zu haben, zwölf Prozent haben nicht mehr als die ersten beiden Seasons und drei Prozent nur einzelne Folgen gesehen. Es zeigt sich also, dass der Großteil der Befragten stark mit dem Forschungsgegenstand vertraut ist. Das verdeutlicht umso mehr die Tatsache, dass zehn Prozent angeben, zusätzlich mehrere der Romane gelesen zu haben, während weitere zehn Prozent immerhin eines der Bücher konsumiert haben. Es überrascht nicht, dass 78 Prozent dieser Leser angeben, sämtliche Folgen von *Dexter* gesehen zu haben. Hier kann man demnach von hochinvolvierten Zuschauern ausgehen.

Die Befragten schauen *Dexter* dabei größtenteils in der Originalversion. 59 Prozent ($n = 824$) geben an, diese Version im Normalfall zu nutzen, wohingegen lediglich 23 Prozent eine synchronisierte Fassung vorziehen und 18 Prozent auf einer Version mit Untertiteln zurückgreifen. Und das, obwohl nur 323 aller Befragten Englisch als Muttersprache angegeben haben. Ebenso interessant ist der genutzte Distributionskanal: Die meisten Befragten laden *Dexter* aus dem Internet herunter, zum Beispiel via Torrent oder Dienste wie rapidshare (vgl. Abb. 3). Auf einer Skala von 1 (*nie*) bis 5 (*fast immer*) erreicht der Download mit $M = 3.2$ ($SD = 1.8$, $n = 1.298$) den mit Abstand höchsten Wert, sowohl in der eigentlichen Abfrage als auch bezüglich Varianz und Reaktanz. Obwohl die Form des Downloads (zumeist) eine illegale Form der Inhaltsbeschaffung von Fernsehserien darstellt, geben fast zwei Drittel (58,9 %) aller 1.416 Befragten an, mindestens sehr selten diesen Weg zu nutzen, 40 Prozent sogar (fast) immer. Darauf folgen mit deutlichem Abstand DVD / Blu-ray ($M = 2.4$, $SD = 1.5$, $n = 1.235$) und die TV-Ausstrahlung ($M = 2.4$, $SD = 1.4$, $n = 1.224$). Internet-Stream ($M = 2.1$, $SD = 1.5$,

$n = 1.209$) und TV-Aufnahme ($M = 2.0$, $SD = 1.4$, $n = 1.197$) werden immerhin noch selten genutzt, wohingegen Video on Demand so gut wie nie gewählt wird ($M = 1.5$, $SD = 1.0$, $n = 1.162$).

Abb. 3: Bevorzugter Bezugskanal zur Betrachtung von *Dexter*

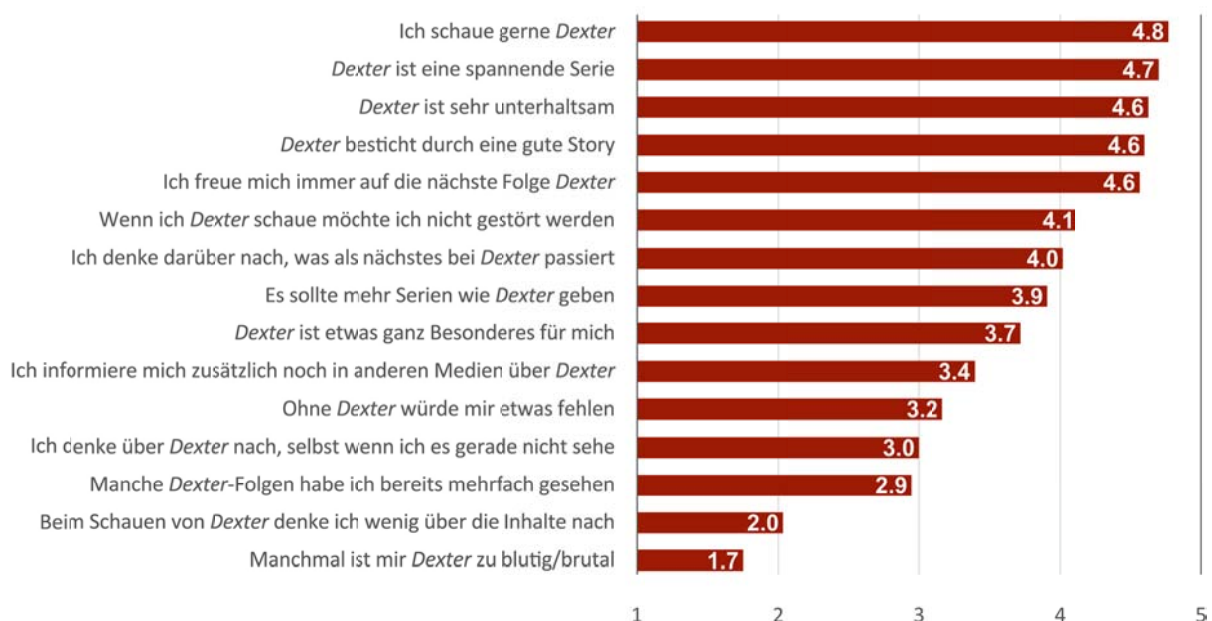
(Exklusive Angabe (*fast*) immer, $n = 969$, Angaben in %)



Allgemein lässt sich feststellen, dass *Dexter* sehr positiv bewertet wird (vgl. Abb. 4). 87 Prozent aller Befragten ($n = 1.410$) haben bei der Aussage *Ich schaue gerne Dexter* die Höchstwertung angegeben ($M = 4.8$, $SD = .6$). Aber auch weitere Aussagen über die Qualität *Dexters* erhalten hohen Zuspruch: So wird die Serie als spannend ($M = 4.7$, $SD = .6$), unterhaltsam und durch eine gute Story bestechend (je $M = 4.6$, $SD = .7$) angesehen. Dagegen haben kaum Befragte Probleme mit gezeigten Gewaltelementen ($M = 1.7$, $SD = 1.0$).

Abb. 4: Bewertung der Serie *Dexter*

(„Kommen wir jetzt zu *Dexter*. Wie bewertest Du die Serie allgemein?“, $n \geq 1.409$)



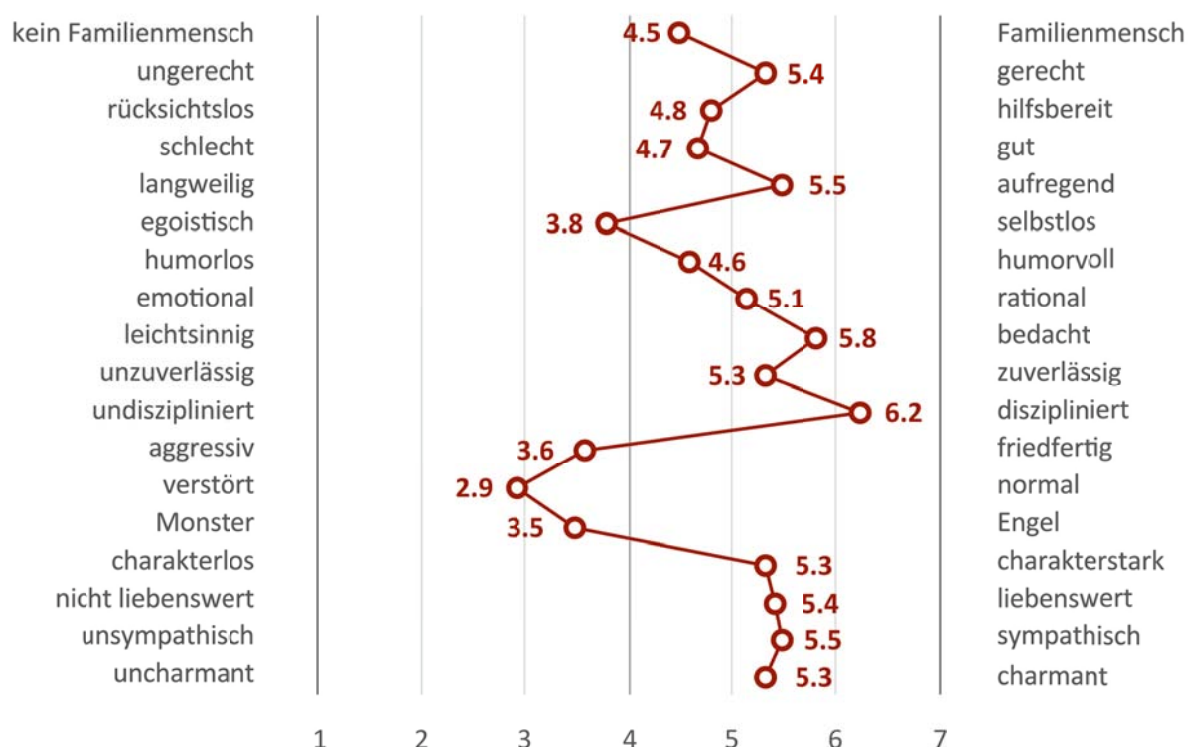
Die hohe Wertschätzung *Dexters* zeigt sich auch bei der initialisierenden offenen Angabe der fünf Lieblingsserien. Dabei wurde *Dexter* von einem Viertel der Befragten (26 %) als absolut favorisierte Serie auf Rang Eins eingestuft (s. Abb. 9, Anhang, S. 107). Lediglich bei 22 Prozent der Befragten ist *Dexter* nicht unter den Lieblingsserien zu finden, was jedoch auch an der Tatsache liegen mag, dass *Dexter* Thema der Umfrage war.

4.1.2 Dispositionen gegenüber Dexter

Im Folgenden geht es um die Einschätzung des Hauptcharakters von *Dexter*. Abbildung 5 zeigt das Charakterisierungsprofil von Dexter Morgan bei den Befragten. Es wird deutlich, dass auch er äußerst positiv eingeschätzt wird. Dabei gilt er vor allem als diszipliniert ($M = 6.2$, $SD = 1.0$), bedacht ($M = 5.8$, $SD = 1.3$), gerecht ($M = 5.4$, $SD = 1.2$) und rational ($M = 5.1$, $SD = 1.6$). Neben diesen eher emotionslosen Eigenschaften werden ihm aber auch Werte wie Sympathie ($M = 5.5$, $SD = 1.4$), Hilfsbereitschaft ($M = 4.8$, $SD = 1.4$) und Humor ($M = 4.6$, $SD = 1.6$) zugesprochen.

Abb. 5: Semantisches Differential zur Charakterisierung von Dexter Morgan

(„Denke bitte jetzt an die Hauptfigur Dexter Morgan. Gib dazu bitte an, wie sehr Du ihm die aufgelisteten Attribute zuschreiben würdest.“; $n \geq 1.405$)



Bezogen auf die Taten von Dexter Morgan zeigt sich eine durchaus wechselseitige Einschätzung auf Seiten der Probanden (vgl. Tab. 13). So schätzt der Großteil Dexters Mordakte als Resultat eines inneren Triebes ein, stimmt aber dennoch zu, dass Dexter sogar Leben rettet (je $M = 3.7$, $SD = 1.1$). Ebenso scheint die Gewissheit vorzuherrschen, dass man eigentlich nicht zu einer Person, wie Dexter

es ist, stehen dürfte ($M = 3.6$, $SD = 1.3$). Dem gegenüber steht jedoch die Einsicht, dass es sich bei Dexter nur um eine ausgedachte Fernsehserie handelt ($M = 3.6$, $SD = 1.3$). Diese wechselhafte Einschätzung basiert sicherlich auf der hohen Komplexität des Charakters, was beispielhaft folgender Kommentar eines Teilnehmers zeigt:

„Ich setze zum beispiel einen haken direkt in der mitte als gefragt wird ob dexter gut oder böse ist, was ja logisch betrachtet neutral ist, denke dabei aber auf der einen seite ist dexter abgrundtief böse auf der anderen seite ganz in ordnung. Ich hatte andauernd das gefühl zwei personen bewerten zu müssen.“

Klare Verneinung erfährt dagegen die Aussage, dass es auch reale Menschen geben sollte, die das machen, was Dexter tut ($M = 1.9$, $SD = 1.2$), ebenso, wie der Glaube daran, dass Dexter in der Serie von seinem Mordtrieb geheilt werden könnte ($M = 2.0$, $SD = 1.2$).

Tab. 13: Moralische Einschätzung von Dexters Taten

Variable ¹	<i>M</i>	<i>SD</i>
Dexter mordet nicht um zu helfen, sondern weil er den Drang hat zu töten.	3.7	1.1
Eigentlich rettet Dexter sogar Leben, indem er Mörder daran hindert, erneut zu töten.	3.7	1.1
Mir ist egal, was Dexter macht, es ist ja nur eine ausgedachte Fernsehserie.	3.6	1.3
Ich weiß, dass ich eigentlich nicht zu Dexter stehen dürfte.	3.6	1.3
Manchmal freue ich mich für Dexter, wenn er jemanden tötet.	3.2	1.3
Was Dexter tut ist illegal und gehört bestraft.	3.2	1.2
Solange Dexter den Code befolgt, ist alles in Ordnung.	3.1	1.2
Dexter ist das eigentliche Opfer und tötet nur, wegen seines als Kind erlittenen Traumas.	3.1	1.1
Manchmal diskutiere ich mit anderen Leuten über Dexters Taten.	3.1	1.5
Die von Dexter (mit)verantworteten Tode von Unschuldigen lassen mich anders über ihn denken.	2.8	1.2
Dexters Morde sind in Ordnung, er tötet ja nur böse Menschen.	2.7	1.3
Wäre Dexter Morgan ein realer Mensch, würde ich ihn verraten.	2.7	1.2
Für mich ist Dexter ein Held.	2.7	1.2
Ich glaube daran, dass Dexter irgendwann geheilt und keine Menschen mehr töten wird.	2.0	1.2
Es sollte auch reale Menschen geben, die das machen, was Dexter tut.	1.9	1.2

¹ Einstufung von 1 (trifft überhaupt nicht zu) bis 5 (trifft voll und ganz zu); $n = 1.415$

Interessant sind die Reaktionen auf mögliche Meinungsänderungen gegenüber Dexter, aufgrund von Verstoßen gegen den Code: Die hypothetisch formulierte Aussage *Wäre Dexter (mit)verantwortlich für die Tode von Unschuldigen würde ich anders über ihn denken* erhält von Befragten, die maximal zwei Staffeln gesehen haben einen Wert von $M = 3.8$ ($SD = 1.1$, $n = 163$). Aussagen, die sich auf in der Serie bereits geschehene Tode Unschuldiger durch Dexter eingehen, erhalten dagegen sowohl bei Befragten, die maximal drei Staffeln ($M = 2.5$, $SD = 1.2$, $n = 306$) als auch bei denen, die sämtliche

Staffeln gesehen haben ($M = 2.7$, $SD = 1.2$, $n = 901$) deutlich geringere Werte ($F(2/1412) = 40.1$, $p = .000$, $\eta^2 = .10$).

Zur Einordnung der Ergebnisse von Relevanz ist der Faktor der Bekanntheit von Dexter-Darsteller Michael C. Hall (vgl. Raney, 2006, S. 145). Dabei geben 57 Prozent der Befragten an, ihn bereits zuvor aus anderen Rollen gekannt zu haben. Ein Mittelwertvergleich der beiden Gruppen zeigt vereinzelte signifikante Unterschiede (vgl. Tab. 14). So empfinden Befragte, die angeben Hall bereits gekannt zu haben, Dexter als weniger sympathisch ($M = 5.4$) als die übrigen Probanden ($M = 5.7$, $t = 4.0$, $p = .000$). Allgemein scheint Dexter bei vorheriger Bekanntheit Halls negativer bewertet zu werden.

Tab. 14: Einstellung gegenüber Dexter in Abhängigkeit von der Bekanntheit Michael C. Halls

Item	Michael C. Hall bekannt?		<i>t</i>	<i>df</i>	<i>p</i>
	Nein <i>M (SD)</i> (<i>n</i> = 602)	Ja <i>M (SD)</i> (<i>n</i> = 798)			
unsympathisch vs. sympathisch ¹	5.7 (1.3)	5.4 (1.4)	4.0***	1.358	.000
nicht liebenswert vs. liebenswert ¹	5.3 (1.3)	5.5 (1.3)	-3.0**	1.405	.003
charakterlos vs. charakterstark ¹	5.5 (1.3)	5.2 (1.3)	2.9**	1.403	.004
aggressiv vs. friedfertig ¹	3.7 (1.4)	3.5 (1.3)	3.3***	1.403	.001
egoistisch vs. selbstlos ¹	3.9 (1.4)	3.7 (1.3)	2.3*	1.402	.020
schlecht vs. gut ¹	4.8 (1.3)	4.6 (1.3)	3.3***	1.399	.001
Eigentlich rettet Dexter sogar Leben, indem er Mörder daran hindert, erneut zu töten. ²	3.8 (1.0)	3.6 (1.1)	3.3***	1.339	.001
Mir ist egal, was Dexter macht, es ist ja nur eine ausgedachte Fernsehserie. ²	3.5 (1.3)	3.7 (1.3)	-2.7**	1.274	.008
Manchmal diskutiere ich mit anderen Leuten über Dexters Taten. ²	2.8 (1.5)	3.2 (1.4)	-4.9***	1.409	.000
Solange Dexter den Code befolgt, ist alles in Ordnung. ²	3.2 (1.2)	3.1 (1.2)	2.6**	1.409	.009

¹ Einstufung von 1 (*Ersteres trifft voll und ganz zu*) bis 7 (*Letzteres trifft voll und ganz zu*)

² Einstufung von 1 (*trifft überhaupt nicht zu*) bis 5 (*trifft voll und ganz zu*)

*** Signifikanzniveau von $p \leq .001$; ** Signifikanzniveau von $p \leq .01$; * Signifikanzniveau von $p \leq .05$

Wie zu erwarten liegt ein starker Zusammenhang zwischen der Einstufung Dexters und dem allgemeinen Unterhaltungserleben durch die Serie vor. Sämtliche gebildeten Indizes zeigen hoch-signifikante Korrelationen zum Hauptindex *DEXenjoy* und seinen Subindizes (vgl. Tab. 15). Bezogen auf den Prozess des Moral Judgment zeigt die Einschätzung Dexters in der Opferrolle den geringsten Zusammenhang ($r = .09$, $p = .001$, $n = 1.358$). Ebenso wirkt die Einstufung Dexters als Bösewicht verhältnismäßig gering gegen die Entwicklung von Unterhaltungserleben ($r = -.16$, $p = .000$, $n = 1.358$). Je mehr Dexter jedoch als Helfer angesehen wird, desto besser wird die Sendung

bewertet und Enjoyment generiert ($r = .39$, $p = .000$, $n = 1.358$). Ähnliches zeigt sich auch auf Einzelitemebene, wo die Aussage *Für mich ist Dexter ein Held* den höchsten Korrelationswert zum Unterhaltungsindex aufweist ($r = .36$, $p = .000$, $n = 1.359$). Außerdem scheinen die teils von Dexter begangenen Fehler tatsächlichen Einfluss auf das Unterhaltungserleben zu haben: So sinkt das Unterhaltungserleben bei denen, die eher angeben, dass die von Dexter (mit)verschuldeten Tode Unschuldiger sie anders über ihn denken lassen ($r = -.09$, $p = .001$, $n = 1.358$). Bezüglich Dexters Charakterisierung zeigt sich, dass vor allem sein Charme Wirkung zeigt ($r = .38$, $p = .000$, $n = 1.341$) wohingegen ihm attestierte Rationalität den geringsten Einfluss nimmt ($r = .10$, $p = .000$, $n = 1.358$).

Tab. 15: Zusammenhang zwischen Dispositionen gegenüber Dexter und der Bewertung der Serie *Dexter*

Index	[IND] DEXenjoy ¹		
	<i>r</i>	<i>p</i>	<i>n</i>
Dexters Psyche ²	.25***	.000	1.328
Dexters Charme ²	.38***	.000	1.341
Dexters Charakter ²	.26***	.000	1.349
Dexters Rationalität ²	.10***	.000	1.345
Dexters Fürsorge ²	.23***	.000	1.351
Dexters Profil ²	.39***	.000	1.294
Helfer Dexter ³	.39***	.000	1.358
Böser Dexter ³	-.16***	.000	1.358
Opfer Dexter ³	.09***	.001	1.358

¹ Einstufung von 1 (*sehr niedrig*) bis 5 (*sehr hoch*)

² Einstufung von 1 (*sehr negativ*) bis 7 (*sehr positiv*)

³ Einstufung von 1 (*trifft überhaupt nicht zu*) bis 5 (*trifft voll und ganz zu*)

*** Signifikanzniveau von $p \leq .001$

4.1.3 Parasoziale Beziehung mit Dexter

Weiterentwickelte Formen der Verbindung zu Medienfiguren zeigen sich in der Herausbildung parasozialer Beziehungen. Bezogen auf Hauptcharakter Dexter Morgan gibt es durchaus Anzeichen für die Bildung solcher PSB beim Publikum (vgl. Abb. 6). So gibt der Großteil der Befragten an, Dexter Morgan zu mögen und sich auf eine Wiederkehr von ihm zu freuen (je $M = 4.2$, $SD = .9$). Zudem wird verstärkt angegeben, Mitgefühl mit Dexter zu entwickeln ($M = 4.0$, $SD = 1.0$), seine Qualitäten als bewundernswert und seine Gedanken als anregend anzusehen (je $M = 3.7$, $SD = 1.0$). Der intensivste Schritt der Identifikation wird dagegen jedoch eher vermieden, wie es scheint: *Manchmal denke ich, dass ich auch gerne so wäre wie Dexter* erhält nur einen Wert von $M = 2.0$ ($SD = 1.2$). Diese leichte Zurückhaltung zeigt sich auch in den geformten Indizes. Die oberflächlichste Ausformung der

Empathie erhält noch einen Wert von $M = 3.7$ ($SD = .7$), der minimal vor der eingeräumten Toleranz ($M = 3.6$, $SD = .7$) aber klar distanziert von der Identifikation ($M = 2.8$, $SD = .9$) liegt.

Abb. 6: Indikatoren für den Aufbau von PSB zu Dexter Morgan



Zwischen den entwickelten PSB gegenüber Dexter und dem erhaltenden Unterhaltungserleben zeigen sich starke Zusammenhänge. So korrelieren die Indizes Identifikation ($r = .45$), Empathie ($r = .56$) und Toleranz ($r = .38$) hochsignifikant mit dem Unterhaltungsindex DEXenjoy (je $p = .000$, $n = 1.359$). Dabei wirkt die eher grundsätzliche Ausformung der Toleranz stärker auf den Index der Serienbewertung ($r = .38$) als auf den des Serieninvolvement ($r = .30$) ein. Bei den intensiveren PSB-Dimensionen Empathie und Identifikation verhalten sich die Zusammenhänge diesbezüglich genau umgekehrt, noch dazu in verstärktem Ausmaß (vgl. Tab. 31, Anhang, S. 107).

Für die Entwicklung von PSB zeigt sich vor allem die moralische Einstufung Dexters als Helfer bedeutsam (vgl. Tab. 16). Diese korreliert stark mit der Ausformung von Identifikation ($r = .59$), wobei auch die Formen der Toleranz ($r = .42$) und Empathie ($r = .39$) davon abzuhängen scheinen (je $p = .000$, $n = 1.415$). Wie zu erwarten geht die Einschätzung Dexters als Opfer geringer in die PSB-Entwicklung ein, bei der jedoch die Dimension der Toleranz unbeachtet bleibt. Ebenso hochsignifikante Zusammenhänge zeigen sich zwischen den erstellten Dispositionen und der PSB-Entwicklung gegenüber Dexter. Dabei besitzt vor allem die Bewertung Dexters Psyche eine hohe Korrelation mit toleranter Betrachtungsweise ($r = .48$, $p = .000$, $n = 1.381$). Je positiver Befragte Dexters Psyche einschätzen, desto toleranter betrachten sie sein Verhalten. Auch die weiteren Dispositionsdimensionen verzeichnen überzufällige Zusammenhänge mit der Entwicklung von PSB-Formen.

Tab. 16: Zusammenhang zwischen Dispositionen und PSB gegenüber Dexter

Index	n	[IND] PSB: Identifikation ¹		[IND] PSB: Empathie ¹		[IND] PSB: Toleranz ¹	
		r	p	r	p	r	p
Dexters Psyche ²	1.381	.42***	.000	.26***	.000	.48***	.000
Dexters Charme ²	1.395	.35***	.000	.44***	.000	.33***	.000
Dexters Charakter ²	1.405	.30***	.000	.26***	.000	.32***	.000
Dexters Rationalität ²	1.399	.07***	.000	.10***	.000	.16***	.000
Dexters Fürsorge ²	1.404	.21***	.000	.21***	.000	.22***	.000
Dexters Profil ²	1.344	.47***	.000	.41***	.000	.52***	.000
Helfer Dexter ³	1.415	.59***	.000	.39***	.000	.42***	.000
Böser Dexter ³	1.415	-.40***	.000	-.14***	.000	-.38***	.000
Opfer Dexter ³	1.415	.20***	.000	.14***	.000	-	n.s.

¹ Einstufung von 1 (*sehr niedrig*) bis 5 (*sehr hoch*)

² Einstufung von 1 (*sehr negativ*) bis 7 (*sehr positiv*)

³ Einstufung von 1 (*trifft überhaupt nicht zu*) bis 5 (*trifft voll und ganz zu*)

*** Signifikanzniveau von $p \leq .001$; n.s. = nicht signifikant

4.1.4 Einfluss kultureller Aspekte

Im nächsten Schritt werden kulturelle Aspekte und deren Einfluss untersucht. Vor den eigentlichen Berechnungen wurden zur Prüfung der gegebenen Populationsäquivalenz zwischen den zu untersuchenden Gruppen die zehn Nationen mit einer Größe von $n \geq 15$ auf ihre Probandenzusammenstellung untersucht. Dabei wurden in diesem Schritt lediglich die soziodemographischen Faktoren Alter, Geschlecht und Bildung auf ihre Verteilung innerhalb der jeweiligen Gruppen untersucht. Varianzanalysen mit der Kulturvariable als Gruppenfaktor und den Soziodemographika als abhängige Variablen ergeben durchaus vereinzelte Unterschiede (vgl. Tab. 17).

Hinsichtlich des Geschlechtes unterscheiden sich lediglich die beiden Untergruppen Deutschland und USA signifikant voneinander ($p = .005$). Von den Befragten aus Amerika ($n = 96$) sind mit 49 Befragten etwa die Hälfte männlich, wohingegen dieser Anteil bei der deutschen Untersuchungsgruppe ($n = 853$) 70 Prozent ausmacht. Nur die Schweizer (15 von 18 Befragten männlich) und die Kanadier (10 von 16 Befragten weiblich) bieten extremere Zusammensetzungswerte, die jedoch aufgrund der geringen Fallzahlen nicht als überzufällige Unterschiede zu den weiteren Gruppen ausgegeben werden (Gesamtmodell: $F(9/1.277) = 3.568$, $p = .000$, $\eta^2 = .03$). Bezogen auf den neunstufig erfassten Bildungsgrad zeigt sich, dass die Befragten aus der Schweiz ($n = 18$) sich mit dem geringsten Wert von $M = 5.5$ ($SD = 2.5$) signifikant zu sämtlichen anderen Untersuchungsgruppen unterscheidet. Die nächst höheren Bildungsgrade besitzen Österreich ($M = 6.9$, $SD = 1.8$) und Deutschland ($M = 7.1$,

$SD = 1.6$) während die weiteren Gruppen Werte zwischen $M = 7.4$ und $M = 8.0$ (USA) aufweisen ($F(9/1.277) = 7.244, p = .000, \eta^2 = .05$). Die meisten Unterschiede zwischen den Untersuchungsgruppen gibt es bezüglich des Alters der Probanden ($F(9/1.276) = 14.026, p = .000, \eta^2 = .11$): Relativ äquivalent zum angegebenen Bildungsgrad bildet auch hier der deutschsprachige Raum die niedrigsten Werte ab. Dabei unterscheidet sich die deutsche Stichprobe ($M = 26.4, SD = 6.7$) signifikant von den Amerikanern ($M = 34.8, SD = 11.4$) und Niederländern ($M = 31.5, SD = 9.9$), die die ältesten Zusammensetzungen ausmachen.

Tab. 17: Zusammensetzung der Nationen nach Soziodemographika

Nation	<i>n</i>	Alter ¹		Geschlecht ²		Bildung ^{*3}	
		<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>w</i>	<i>m</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
Deutschland	853	26.4 ^a	6.7	252 ^a	601	7.1 ^a	1.6
USA	96	34.8 ^b	11.4	47 ^b	59	8.0 ^b	1.8
Australien	98	30.6 ^c	10.2	44 ^{ab}	54	7.4 ^{ab}	1.7
UK	94	30.5 ^c	9.9	36 ^{ab}	59	7.8 ^b	1.4
Österreich	55	24.6 ^a	4.7	15 ^{ab}	40	6.9 ^{ac}	1.8
Niederlande	26	31.5 ^{bc}	9.9	11 ^{ab}	15	7.5 ^{ab}	1.4
Schweiz	18	23.7 ^a	6.4	3 ^{ab}	15	5.5 ^c	2.5
Kanada	16	29.6 ^{abc}	10.7	10 ^{ab}	6	7.9 ^{ab}	1.4
Spanien	15	25.3 ^{ac}	6.6	5 ^{ab}	10	7.9 ^{ab}	1.4
Frankreich	15	27.7 ^{ac}	4.9	5 ^{ab}	10	7.6 ^{ab}	1.9
GESAMT	1.286	27.7	8.2	428	859	7.2	1.7

* Einstufung von 1 (kein Abschluss) bis 9 (Hochschulabschluss)

¹ $F(9/1.276) = 14.0, p = .000, \eta^2 = .11$ (keine Varianzhomogenität; Basis: Brown-Forsythe)

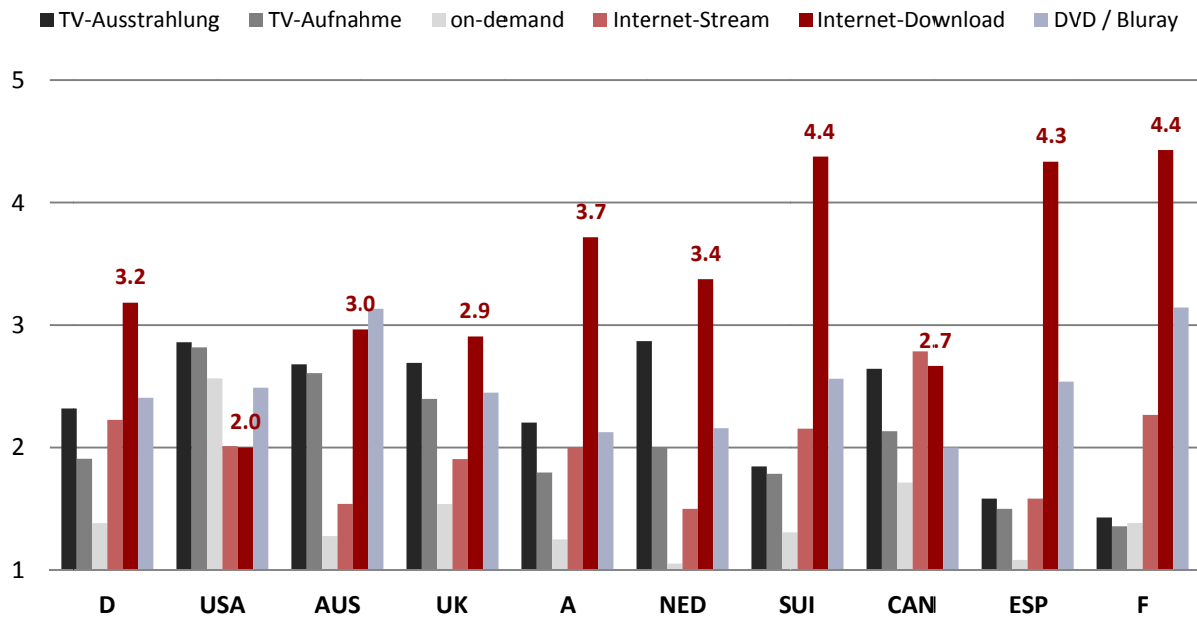
² $F(9/1.277) = 3.6, p = .000, \eta^2 = .03$ (keine Varianzhomogenität; Basis: Brown-Forsythe)

³ $F(9/1.277) = 7.2, p = .000, \eta^2 = .05$ (keine Varianzhomogenität; Basis: Brown-Forsythe)

Hochgestellte Buchstaben kennzeichnen nicht signifikant unterscheidende Untergruppen (nach Bonferroni)

Bei der Rezeption von Serien allgemein und *Dexter* im Speziellen zeigen sich ebenso vereinzelte Unterschiede. So schauen beispielsweise Befragte aus den USA und Spanien allgemein am wenigsten Serien, während australische Befragte die höchste Bandbreite an internationaler Seriennutzung besitzen (vgl. Abb. 10, Anhang, S. 108). Bezogen auf die Nutzung spezifischer Rezeptionskanäle bei der Rezeption von *Dexter* zeigt sich, dass vor allem Probanden aus der Schweiz, Spanien und Frankreich die klassische Ausstrahlung im Fernsehen meiden und bevorzugt die Form des Internet-Downloads wählen (vgl. Abb. 7). Die höchste klassische Nutzung und geringste Internetnutzung weist logischerweise die Gruppe der aus den USA stammenden Befragten auf, da diese *Dexter* als erstes im eigenen Fernsehprogramm sehen können.

Abb. 7: Rezeptionskanäle für Dexter in Abhängigkeit vom Land



Bezogen auf die kulturellen Einflüsse auf Medienwirkungsprozesse soll zunächst die nationale Herkunft der Befragten betrachtet werden (vgl. Tab. 18). Bezüglich des Unterhaltungserlebens durch *Dexter* ergibt eine varianzanalytische Untersuchung der Abhängigkeit dieser von der Kulturvariable *NATION* nahezu keine signifikanten Differenzen. Bei der Betrachtung der Indizes (unter Einbezug der Kovariaten Alter, Geschlecht und Bildung) zeigt sich lediglich ein Unterschied zwischen Befragten aus Deutschland ($n = 843$) und den USA ($n = 95$) bezogen auf das Serieninvolvement ($M_D = 3.4$, $SD_D = .8$, $M_{USA} = 3.8$, $SD_{USA} = .9$, $p = .004$). Auf Itemebene (vgl. Tab. 32, Anhang, S. 108) sticht dabei vor allem die Aussage *Manchmal ist mir Dexter zu blutig/brutal* heraus, welches hochsignifikante Gruppenunterschiede zeigt ($F(9/1.274) = 5.601$, $p = .000$, $\eta^2 = .04$). Hier zeigt sich, dass Kanadier am ehesten ein Problem mit den Gewaltdarstellungen besitzen ($M = 2.8$, $SD = 1.3$) und sich dadurch vor allem von Deutschland, Großbritannien (je $M = 1.6$, $SD_D = 1.0$, $SD_{UK} = .7$) und der Schweiz ($M = 1.3$, $SD = .7$) unterscheiden. Amerikanische Befragte unterscheiden sich zudem signifikant von Befragten aus deutschsprachigen Ländern im Bezug auf kognitive Vorgänge nach der Rezeption *Dexters*. So geben diese bei der Aussage *Ich denke über Dexter nach, selbst wenn ich es gerade nicht sehe* einen Wert von $M = 3.6$ ($SD = 1.2$) an, während Befragte aus Österreich ($M = 3.0$, $SD = 1.1$), Deutschland ($M = 2.9$, $SD = 1.1$) und vor allem der Schweiz ($M = 2.6$, $SD = 1.3$) signifikant geringere Werte aufweisen.

Bezüglich des Aufbaus von Dispositionen gegenüber Dexter Morgan zeigt sich vor allem bei der Einschätzung seines Charakters ein hoher Einfluss der Herkunft der Befragten ($F(9/1.267) = 24.2$, $p = .000$, $\eta^2 = .19$). Dabei schätzen vor allem Befragte aus der Schweiz, ($M = 6.0$, $SD = .9$), Österreich ($M = 5.8$, $SD = .8$), Deutschland und Frankreich (je $M = 5.7$, $SD_D = .9$, $SD_F = 1.2$) Dexters Charakter signifikant positiver ein, als Befragte aus UK ($M = 4.4$, $SD = 1.1$), Kanada ($M = 4.5$, $SD = 1.4$) oder Australien ($M = 4.7$, $SD = 1.2$). Ebenso kommt es zu signifikanten Gruppenunterschieden bezüglich

Dexters Charme und seiner Fürsorge (vgl. Tab. 18), wobei hier Befragte aus den USA die jeweils positivsten Mittelwerte im Nationenvergleich aufweisen. Auf Einzelitemebene zeigt sich dabei vor allem hohe Varianz bezüglich der Zuschreibung von Sympathie ($F(9/1.272) = 22.9, p = .000, \eta^2 = .19$; vgl. Tab. 33, Anhang, S. 109). Befragte aus dem deutschsprachigen Raum bewerten Dexter signifikant sympathischer ($M_{SUI} = 6.2, SD = .9, M_A = 6.0, SD = .8, M_D = 5.9, SD = 1.1$) als Probanden aus Australien ($M = 4.6, SD = 1.6$), UK oder Spanien (je $M = 4.3, SD_{UK} = 1.6, SD_{ESP} = 1.9$).

Auch beim Prozess des Moral Judgment liegen signifikante Unterschiede zwischen Befragten unterschiedlicher Herkunft vor (vgl. Tab. 34, Anhang, S. 110). Sowohl die Einstufung Dexters als Helfer ($F(9/1.276) = 7.8, p = .000, \eta^2 = .05$) als auch als Bösen ($F(9/1.276) = 11.0, p = .000, \eta^2 = .07$) zeigen vor allem Unterschiede in ihrer Akzeptanz bei Befragten aus Deutschland und den USA. Deutsche scheuen eher davor zurück, Dexter als helfend einzustufen ($M = 2.8, SD = .8$), als dies Amerikaner tun ($M = 3.2, SD = .9$). Gegenläufig stufen sie Dexters Taten eher als böse ein ($M = 3.4, SD = .8$) als es Befragte aus den USA ($M = 3.0, SD = 1.0$), Australien ($M = 3.0, SD = .8$) oder insbesondere Kanada ($M = 2.7, SD = .9$) machen.

Bezogen auf den möglichen Aufbau von PSB gegenüber der Medienfigur Dexter Morgan lassen sich lediglich bei dem Index zum Empathieempfinden interkulturelle Unterschiede auf Basis der nationalen Herkunft erkennen (vgl. Tab. 18). Dabei zeigt sich, dass Befragte aus den USA am stärksten Empathie für Dexter herausbilden ($M = 4.0, SD = .7$) und sich so signifikant von Deutschen ($M = 3.6, SD = .7$) und Briten ($M = 3.7, SD = .7$) unterscheiden. Auf Einzelitembasis zeigt sich jedoch, dass diese Unterscheidung vor allem im Attraktivitätsempfinden Dexters beruht ($F(9/1.277) = 11.0, p = .000, \eta^2 = .06$): Bei der Aussage *Ich finde Dexter attraktiv* erreichen Befragte aus den USA einen Wert von $M = 3.8 (SD = 1.2)$, der signifikant höher liegt als der deutschsprachiger Probanden ($M_A = 3.0, SD_A = 1.0, M_D = 2.9, SD_D = 1.2, M_{SUI} = 2.7, SD_{SUI} = 1.3$). Ebenso schreiben Amerikaner Dexter bewundernswerte Qualitäten zu und schenken ihm eher Vertrauen, als es Deutsche tun (vgl. Tab. 35, Anhang, S. 111).

Tab. 18: Einfluss der Herkunft (Land) auf die Bewertung von *Dexter*

Index		D	USA	AUS	UK	A	NED	SUI	CAN	ESP	F
Serienin- volvement 1*	<i>M</i>	3.4 ^a	3.8 ^b	3.6 ^{ab}	3.5 ^{ab}	3.6 ^{ab}	3.6 ^{ab}	3.3 ^{ab}	3.7 ^{ab}	3.5 ^{ab}	3.6 ^{ab}
	<i>SD</i>	.8	.9	.8	.8	.8	.8	.6	.8	.7	.8
	<i>n</i>	843	95	96	91	55	26	18	15	15	14
Dexters Charme 2**	<i>M</i>	5.0 ^a	5.6 ^b	5.5 ^{bc}	5.4 ^{bc}	5.0 ^{ac}	5.3 ^{ab}	5.2 ^{ac}	5.5 ^{ac}	5.2 ^{ac}	5.5 ^{ac}
	<i>SD</i>	.9	1.0	1.1	1.0	.8	.8	1.2	.8	1.0	.5
	<i>n</i>	846	91	98	93	53	26	18	16	14	15
Dexters Charakter 3**	<i>M</i>	5.7 ^a	5.0 ^{bc}	4.7 ^c	4.4 ^{cd}	5.8 ^a	5.0 ^{bcd}	6.0 ^a	4.5 ^{bde}	4.4 ^{bd}	5.7 ^{abe}
	<i>SD</i>	.9	1.2	1.2	1.1	.8	1.1	.9	1.4	1.5	1.2
	<i>n</i>	850	93	96	94	55	26	18	16	14	15
Dexters Fürsorge 4**	<i>M</i>	5.0 ^{ab}	5.2 ^a	4.9 ^{ab}	4.9 ^{ab}	5.1 ^a	4.0 ^c	5.0 ^{ac}	4.7 ^{ac}	4.3 ^{ac}	4.1 ^{bc}
	<i>SD</i>	1.1	1.1	1.1	1.1	.9	1.4	1.3	1.2	1.3	1.5
	<i>n</i>	846	94	98	94	55	26	18	16	14	15
Helfer Dexter 5***	<i>M</i>	2.8 ^a	3.2 ^b	3.0 ^{ab}	2.8 ^{ab}	2.8 ^{ab}	3.1 ^{ab}	3.1 ^{ab}	3.2 ^{ab}	2.8 ^{ab}	3.4 ^{ab}
	<i>SD</i>	.8	.9	.9	.9	.9	.8	.8	.9	1.0	1.1
	<i>n</i>	853	96	98	95	55	26	18	16	14	15
Böser Dexter 6***	<i>M</i>	3.4 ^a	3.0 ^b	3.0 ^b	3.2 ^{ab}	3.4 ^{ab}	3.4 ^{ab}	3.2 ^{ab}	2.7 ^b	3.1 ^{ab}	3.0 ^{ab}
	<i>SD</i>	.8	1.0	.8	.7	.9	.8	.9	.9	1.0	.8
	<i>n</i>	853	96	98	95	55	26	18	16	14	15
PSB: Empathie 7*	<i>M</i>	3.6 ^a	4.0 ^b	3.8 ^{ab}	3.7 ^a	3.7 ^{ab}	3.8 ^{ab}	3.5 ^{ab}	3.9 ^{ab}	3.5 ^{ab}	3.6 ^{ab}
	<i>SD</i>	.7	.7	.7	.7	.7	.5	.7	.7	1.0	.8
	<i>n</i>	853	96	98	95	55	26	18	16	15	15

* Einstufung von 1 (*sehr niedrig*) bis 5 (*sehr hoch*); ** Einstufung von 1 (*sehr negativ*) bis 7 (*sehr positiv*)

*** Einstufung von 1 (*trifft überhaupt nicht zu*) bis 5 (*trifft voll und ganz zu*)

Kovariaten: Alter, Geschlecht, Bildung

¹ $F(9/1.258) = 3.5, p = .000, \eta^2 = .03$

⁵ $F(9/1.276) = 7.8, p = .000, \eta^2 = .05$

⁶ $F(9/1.276) = 11.0, p = .000, \eta^2 = .07$

⁷ $F(9/1.277) = 3.7, p = .000, \eta^2 = .03$

keine Varianzhomogenität; Basis: Brown-Forsythe:

² $F(9/1.260) = 8.5, p = .000, \eta^2 = .06$

³ $F(9/1.267) = 25.6, p = .000, \eta^2 = .15$

⁴ $F(9/1.266) = 4.9, p = .000, \eta^2 = .03$

Hochgestellte Buchstaben kennzeichnen nicht signifikant unterscheidende Untergruppen (nach Bonferroni)

Interessant ist zudem die allgemeine Einschätzung gegenüber moralischer Aussagen, wie dem Einsatz von Selbstjustiz oder der eventuellen Gerechtigkeit eines Mordes. Bezogen auf diesen Index des Moral Judgments zeigen sich signifikante Unterschiede zwischen den Ländern ($F(9/1.277) = 6.0, p = .000, \eta^2 = .04$). So schätzen Befragte aus den USA diese Themen liberaler ein ($M = 3.4, SD = 1.1$)

als es Probanden aus Australien ($M = 2.9$, $SD = 1.0$), Deutschland ($M = 2.7$, $SD = 1.1$) oder Österreich ($M = 2.5$, $SD = 1.1$) tun. Nur Kanadier sind mit einem Wert von $M = 3.5$ ($SD = 1.0$) noch liberaler.

Neben dem Vergleich zwischen Befragten aus einzelnen Ländern wurde zudem eine Varianzanalyse mit der kategorisierten Herkunft in Form von Kontinentalgruppen als unabhängige Variable durchgeführt. Dabei zeigen sich vor allem signifikante Unterschiede zwischen Befragten aus Westeuropa, Osteuropa und Nordamerika (vgl. 19). Dabei schätzen Westeuropäer Dexters Charakter beispielsweise positiver ein ($M = 5.6$, $SD = 1.1$) als dies Befragte aus Osteuropa ($M = 5.0$, $SD = 1.2$) oder Nordamerika ($M = 4.9$, $SD = 1.2$) machen ($F(6/1.330) = 11.8$, $p = .000$, $\eta^2 = .04$). Dagegen lassen Dexters Taten ihn in Westeuropa eher als Bösen dastehen ($M = 3.4$, $SD = .8$) als dies vor allem in Asien und Südamerika (je $M = 2.6$, $SD_{asia} = .8$, $SD_{southafrika} = 1.0$) der Fall ist ($F(6/1.339) = 20.6$, $p = .000$, $\eta^2 = .07$).

Neben der Angabe des aktuellen Wohnortes wurde zudem die jeweilige Einstufung nach Hofstede-Indizes zugezogen. Korrelationsrechnungen dieser Indexwerte zeigen signifikante Zusammenhänge zu Elementen der Serien(figuren)bewertung bei *Dexter*. Wie Tab. 20 zeigt, bewerten beispielsweise Befragte aus Ländern mit hoher Unsicherheitsvermeidung Dexters Charakter tendenziell positiver ($r = .31$, $p = .000$), während Befragte aus Nationen mit hohem Wert auf dem Individualitätsindex diesbezüglich tendenziell negativer ($r = -.28$, $p = .000$) bewerten. Passender Weise zeigt sich auch, dass je höher die Unsicherheitsvermeidung, desto eher machen Dexters Taten ihn zum Bösen ($r = .08$, $p = .000$) und desto weniger werden gewaltsame Akte wie Selbstjustiz und Mord toleriert ($r = -.10$, $p = .000$). Entgegen laufen diese Zusammenhänge bei den Kulturdimensionen Machtdistanz und Individualismus.

Als letzter Schritt bei der Überprüfung möglicher interkultureller Differenzen bei der Bewertung von *Dexter* werden die selbst erhobenen Kulturaussagen ausgewertet (vgl. Tab. 21). Allgemein zeigen sich ähnliche Zusammenhangstendenzen wie in der Betrachtung der Werte basierend auf den Hofstede-Indizes. Auch hier zeigt sich, dass ein hohes Maß an gegebener Unsicherheitsvermeidung Dexter bei der moralischen Einstufung seiner Taten eher als Bösen dastehen lässt ($r = .21$, $p = .000$). Die zusätzliche Dimension des Moral Judgment zeigt jedoch die deutlichsten Zusammenhänge. So stufen Befragte, die allgemein Selbstjustiz und Mord liberaler gegenüber stehen Dexter eher als Helfer ($r = .59$, $p = .000$) und weniger als Bösen ($r = -.45$, $p = .000$) ein. Zudem steigert sich bei hoher Gewalttoleranz auch die Ausformung von PSB, besonders in Form von Identifikation mit Dexter.

Tab. 19: Einfluss der Herkunft (Kontinent) auf die Bewertung von *Dexter*

Index		West-Europa	Ost-Europa	Asien	Süd-amerika	Nord-amerika	Ozeanien
Serieninvolvement ^{1*}	<i>M</i>	3.8 ^a	3.5 ^a	3.6 ^{ab}	3.8 ^{ab}	4.0 ^b	3.9 ^{ab}
	<i>SD</i>	.6	.6	.7	.5	.6	.6
	<i>n</i>	1.089	37	17	12	108	93
Dexters Psyche ^{2**}	<i>M</i>	4.1 ^a	4.3 ^{ab}	4.7 ^b	4.2 ^{ab}	4.2 ^{ab}	4.2 ^{ab}
	<i>SD</i>	.8	.7	.7	.4	.9	.9
	<i>n</i>	1.107	39	15	12	108	97
Dexters Charme ^{3**}	<i>M</i>	5.1 ^a	5.3 ^{ab}	5.6 ^{ab}	5.9 ^{ab}	5.6 ^b	5.5 ^b
	<i>SD</i>	.9	.9	1.0	.9	1.0	1.1
	<i>n</i>	1.119	38	17	12	109	97
Dexters Charakter ^{4**}	<i>M</i>	5.6 ^a	5.0 ^b	5.3 ^{ab}	5.5 ^{ab}	4.9 ^b	4.7 ^b
	<i>SD</i>	1.1	1.2	1.0	1.1	1.2	1.2
	<i>n</i>	1.129	38	17	12	109	97
Helfer Dexter ^{5***}	<i>M</i>	2.8 ^a	2.8 ^{ab}	3.1 ^{ab}	3.2 ^{ab}	3.2 ^b	3.0 ^{ab}
	<i>SD</i>	.9	.8	.8	1.1	.9	.9
	<i>n</i>	1.133	39	17	12	112	99
Böser Dexter ^{6***}	<i>M</i>	3.4 ^a	3.1 ^{ab}	2.5 ^b	2.6 ^b	3.0 ^b	3.0 ^b
	<i>SD</i>	.8	.8	.8	1.0	1.0	.8
	<i>n</i>	1.133	39	17	12	112	99
PSB: Empathie ^{7*}	<i>M</i>	3.6 ^{ab}	3.3 ^b	3.9 ^{abc}	4.0 ^{abc}	4.0 ^{cd}	3.8 ^{ad}
	<i>SD</i>	.7	.7	.8	.6	.7	.7
	<i>n</i>	1.134	39	17	12	112	99

* Einstufung von 1 (*sehr niedrig*) bis 5 (*sehr hoch*); ** Einstufung von 1 (*sehr negativ*) bis 7 (*sehr positiv*)

*** Einstufung von 1 (*trifft überhaupt nicht zu*) bis 5 (*trifft voll und ganz zu*)

Kovariaten: Alter, Geschlecht, Bildung

¹ $F(6/1.318) = 6.6, p = .000, \eta^2 = .02$

² $F(6/1.305) = 8.1, p = .000, \eta^2 = .03$

³ $F(6/1.319) = 9.3, p = .000, \eta^2 = .03$

⁴ $F(6/1.330) = 11.8, p = .000, \eta^2 = .04$

⁵ $F(6/1.339) = 11.1, p = .000, \eta^2 = .04$

⁶ $F(6/1.339) = 20.6, p = .000, \eta^2 = .07$

⁷ $F(6/1.340) = 8.7, p = .000, \eta^2 = .03$

Hochgestellte Buchstaben kennzeichnen nicht signifikant unterscheidende Untergruppen (nach Bonferroni)

Tab. 20: Zusammenhang zwischen der Bewertung von *Dexter* und Hofstede's Kulturindizes

Index	<i>n</i>	MDI	<i>p</i>	IDV	<i>p</i>	MAS	<i>p</i>	UVI	<i>p</i>
Serieninvolvement ¹	1.370	-	n.s.	.09***	.001	-	n.s.	-.08**	.002
Dexters Charme ²	1.371	.10***	.000	.14***	.000	-.09***	.001	-.15***	.000
Dexters Charakter ²	1.380	-.07**	.006	-.28***	.000	.13***	.000	.31***	.000
Dexters Fürsorge ²	1.380	-	n.s.	-	n.s.	.14***	.000	-	n.s.
Helfer Dexter ³	1.390	.08**	.004	.06*	.040	-.09***	.001	-	n.s.
Böser Dexter ³	1.390	-.15***	.000	-.05*	.042	.10***	.000	.08**	.004
PSB: Empathie ¹	1.391	-	n.s.	.10***	.000	-	n.s.	-.10***	.000
Moral Judgment ⁴	1.391	.11***	.000	.09***	.001	-.13***	.000	-.10***	.000

MDI = Machtdistanz; IDV = Individualismus; MAS = Maskulinität; UVI = Unsicherheitsvermeidung

¹ Einstufung von 1 (*sehr niedrig*) bis 5 (*sehr hoch*); ² Einstufung von 1 (*sehr niedrig*) bis 7 (*sehr hoch*)

³ Einstufung von 1 (*trifft überhaupt nicht zu*) bis 5 (*trifft voll und ganz zu*)

⁴ Einstufung von 1 (*überhaupt nicht tolerant*) bis 5 (*sehr tolerant*)

*** Signifikanzniveau von $p \leq .001$; ** Signifikanzniveau von $p \leq .01$; * Signifikanzniveau von $p \leq .05$

Tab. 21: Zusammenhang zwischen der Bewertung von *Dexter* und kulturellen Werten

Index	<i>n</i>	Unsicherheits- vermeidung ¹		Moral Judgment ⁴		Maskulinität ¹		Machtdistanz ¹	
		<i>r</i>	<i>p</i>	<i>r</i>	<i>p</i>	<i>r</i>	<i>p</i>	<i>r</i>	<i>p</i>
Serienbewertung ¹	1.389	-	n.s.	.16***	.000	.13***	.000	-.10***	.000
Serieninvolvement ¹	1.393	-	n.s.	.16***	.000	.10***	.000	-	n.s.
Dexters Psyche ²	1.381	-	n.s.	.25***	.000	-	n.s.	-	n.s.
Dexters Charme ²	1.395	-	n.s.	.15***	.000	.07**	.007	-	n.s.
Dexters Charakter ²	1.405	-	n.s.	.07**	.006	-	n.s.	-.21***	.000
Helfer Dexter ³	1.415	-.06*	.025	.59***	.000	.17***	.000	-.07**	.008
Böser Dexter ³	1.415	.21***	.000	-.45***	.000	-	n.s.	-.11***	.000
moral.-kogn. Involvement ¹	1.415	-	n.s.	.13***	.000	.08**	.005	.08**	.002
PSB: Identifikation ¹	1.416	-.07**	.009	.37***	.000	.18***	.000	-.11***	.000
PSB: Empathie ¹	1.416	-	n.s.	.16***	.000	.14***	.000	-	n.s.
PSB: Toleranz ¹	1.416	-.08**	.002	.26***	.000	.06*	.038	-	n.s.

¹ Einstufung von 1 (*sehr niedrig*) bis 5 (*sehr hoch*); ² Einstufung von 1 (*sehr schlecht*) bis 7 (*sehr gut*)

³ Einstufung von 1 (*trifft überhaupt nicht zu*) bis 5 (*trifft voll und ganz zu*)

⁴ Einstufung von 1 (*wenig tolerant*) bis 5 (*sehr tolerant*)

*** Signifikanzniveau von $p \leq .001$; ** Signifikanzniveau von $p \leq .01$; * Signifikanzniveau von $p \leq .05$

4.1.5 Individuelle Einflüsse

Als letzte inhaltliche Kategorie werden mögliche Einflüsse durch individuelle Faktoren betrachtet. Es zeigt sich, dass männliche Rezipienten *Dexter* leicht besser bewerten ($M_w = 4.4$, $M_m = 4.5$), während Frauen ein höheres Involvement für die Serien entwickeln ($M_w = 3.5$, $M_m = 3.4$). Dabei bewerten weibliche Befragte unter anderem *Dexters* Charakter positiver und entwickeln tendenziell eher Empathie für ihn (vgl.

Tab. 22). Bei Betrachtung der Einzelitems fällt auf, dass Frauen *Dexter* signifikant eher als zu blutig/brutal einstufen ($M = 2.0$) als Männer ($M = 1.6$, $t = 6.7$, $p = .000$, $df = 1.411$). Dafür empfinden sie *Dexter* verstärkt als humorvoll ($M_w = 4.9$, $M_m = 4.5$, $t = 4.7$, $p = .000$, $df = 1.403$) und (nicht allzu überraschend) attraktiv ($M_w = 3.7$, $M_m = 2.8$, $t = 13.4$, $p = .000$, $df = 1.414$). Männer freuen sich vermehrt, wenn *Dexter* jemanden tötet ($M_w = 3.0$, $M_m = 3.3$, $t = -4.4$, $p = .000$, $df = 1.413$) und halten *Dexter* eher für einen Helden ($M_w = 2.5$, $M_m = 2.8$, $t = -3.7$, $p = .000$, $df = 1.414$).

Tab. 22: Bewertung von *Dexter* in Abhängigkeit vom Geschlecht

Index	w (n ≥ 477)		m (n ≥ 909)		t	df	p
	M	SD	M	SD			
Serienbewertung ¹	4.4	.5	4.5	.5	-2.7**	1.387	.007
Serieninvolvement ¹	3.5	.9	3.4	.8	2.3*	1.391	.023
Dexters Charme ^{2a}	5.4	.9	5.1	.9	4.9***	1.393	.000
Dexters Charakter ²	5.3	1.1	5.5	1.1	-2.2*	1.403	.027
Helfer <i>Dexter</i> ³	2.8	.9	2.9	.9	-3.9***	1.413	.000
Moralisch-kognit. Involvement ³	2.8	1.0	2.7	1.1	2.1*	1.413	.037
PSB: Identifikation ¹	2.5	1.0	2.6	.9	-2.5*	1.414	.012
PSB: Empathie ¹	3.8	.7	3.6	.7	5.5***	1.414	.000

¹ Einstufung von 1 (*Ersteres trifft voll und ganz zu*) bis 7 (*Letzteres trifft voll und ganz zu*)

² Einstufung von 1 (*trifft überhaupt nicht zu*) bis 5 (*trifft voll und ganz zu*)

^a Keine Varianzhomogenität gegeben, Alternativtest eingesetzt

*** Signifikanzniveau von $p \leq .001$; ** Signifikanzniveau von $p \leq .01$; * Signifikanzniveau von $p \leq .05$

Bezüglich weiterer soziodemographischer Merkmale gibt es sowohl beim Alter als auch beim Bildungsgrad der Befragten Einflüsse. So zeigt sich, dass je älter die Befragten sind, desto schlechter stufen sie *Dexter* und seine Taten ein (vgl.

Tab. 23). Sein Charakter wird negativer eingeschätzt ($r = -.17$, $p = .000$) und aufgrund seiner Taten wird *Dexter* weniger als Helfer ($r = -.11$, $p = .000$) und vermehrt als Böser ($r = .11$, $p = .000$) eingestuft. Dementsprechend folgen auch geringere Ausformungen von Identifikation und Toleranz. In Bezug auf

den Bildungsgrad zeigen sich ähnliche und weitaus stärkere Zusammenhänge: Parallel zum steigenden Alter wirkt sich auch ein höherer Bildungsgrad signifikant negativ auf die Bewertung von Dexter aus.

Tab. 23: Zusammenhang zwischen der Bewertung von *Dexter* und Soziodemographika

Index	Alter			Bildungsgrad		
	<i>n</i>	<i>r</i>	<i>p</i>	<i>n</i>	<i>r</i>	<i>p</i>
Serienbewertung ¹	1.388	-	n.s.	1.389	-.08**	.005
Serieninvolvement ¹	1.393	-.08**	.005	1.393	-.08**	.004
Dexters Psyche ²	1.380	-.07**	.008	1.381	-.18***	.000
Dexters Charakter ²	1.404	-.17***	.000	1.405	-.21***	.000
Helfer Dexter ³	1.414	-.11***	.000	1.415	-.20***	.000
Böser Dexter ³	1.414	.11***	.000	1.415	.12***	.000
Opfer Dexter ³	1.414	-	n.s.	1.415	-.10***	.000
PSB: Identifikation ¹	1.415	-.12***	.000	1.416	-.16***	.000
PSB: Toleranz ¹	1.415	-.08**	.004	1.416	-.12***	.000

¹ Einstufung von 1 (*sehr niedrig*) bis 5 (*sehr hoch*); ² Einstufung von 1 (*sehr niedrig*) bis 7 (*sehr hoch*)

³ Einstufung von 1 (*trifft überhaupt nicht zu*) bis 5 (*trifft voll und ganz zu*)

Aufgelistet sind lediglich signifikante Zusammenhänge ($p \leq .01$)

*** Signifikanzniveau von $p \leq .001$; ** Signifikanzniveau von $p \leq .01$

Unterschiedliche Bewertungen zeigen sich auch im Zusammen mit der Menge rezipierter Inhalte (vgl. Tab. 36, Anhang, S. 112). So haben die Befragten mehr Staffeln von *Dexter* gesehen, die die Serie tendenziell besser bewerten ($r = .37$, $p = .000$) und ein höheres Involvement besitzen ($r = .36$, $p = .000$). Ebenso sind signifikant höhere Werte im Bezug auf sämtliche PSB-Dimensionen und die Einstufung Dexters als Helfer vorhanden. Nicht allzu verwundernd ist zudem die Tatsache, dass Rezipienten, die ein hohes Involvement mit der Serie aufweisen eher eine oder mehrere der Romanausgaben gelesen haben ($r = .28$, $p = .000$). Hier ist jedoch allgemein davon auszugehen, dass eine bessere Bewertung der Serie zu erneuter Rezeption führt.

Einzelne Unterschiede lassen sich zudem auf Basis der rezipierten Version *Dexters* ausmachen (vgl. Tab. 37, Anhang, S. 113). Dabei ist zu beachten, dass bei dem Vergleich zwischen Originalversion (O), Originalversion mit Untertiteln (OmU) und der Synchronversion (S), letztere sich vor allem aus deutschen Probanden zusammensetzt. Von den Befragten, die angeben vornehmlich diese Version zu nutzen, stammen 97 Prozent ($n = 289$) aus Deutschland, weshalb vorhandene Gruppenunterschiede lediglich Rückschlüsse auf die deutsche Synchronversion zulassen. Diesbezüglich zeigt sich, dass das Serieninvolvement bei Betrachtung der Synchronversion signifikant niedriger ist

($M = 3.3$, $SD = .8$) als bei der Rezeption der originalen Versionen (je $M = 3.5$, $SD = .8$). Ebenso wiederfährt Dexter in der synchronisierten Version eine höhere Einstufung als Böser ($M = 3.4$, $SD = .8$) und ein niedrigeres Empathieempfinden ($M = 3.6$, $SD = .7$) als dies bei der originalen Versionen der Fall ist ($M_{böse} = 3.3$, $SD_{böse} = .9$, $M_{pathie} = 3.7$, $SD_{empathie} = .7$). Dem entgegen steuert jedoch die Einschätzung von Dexters Charakter ($F(2/1.395) = 34.4$, $p = .000$, $\eta^2 = .04$), wobei vor allem seine Sympathie unterschiedlich eingestuft wird. Hier bewerten Befragte, die hauptsächlich die synchronisierte Fassung *Dexters* betrachten Dexter Morgan als sympathischer ($M = 5.9$, $SD = 1.2$) als dies bei den anderen Versionen der Fall ist ($M_O = 5.3$, $SD_O = 1.5$, $M_{omU} = 5.8$, $SD_{omU} = 1.1$).

Bezogen auf die allgemeine Mediennutzung der Befragten zeigt sich, dass vor allem Zusammenhänge zwischen der Bewertung von *Dexter* und der Nutzung von Video/DVD/Blu-ray bestehen (vgl. Tab. 38, Anhang, S. 114). Für sämtliche im Verdichtungsprozess gebildeten Indizes zeigen sich hochsignifikante Korrelationen, die allesamt eine positivere Bewertung Dexters und der Serie im allgemeinen mit sich führen. So bildet sich bei steigendem Konsum audiovisueller Speichermedien ein höherer Grad an Empathie, ein höheres Serieninvolvement (je $r = .15$, $p = .000$), Dexters Charme wird positiver bewertet und er selbst aufgrund seiner Taten als Helfer eingestuft (je $r = .14$, $p = .000$). Ähnliche Zusammenhänge – wenn auch in geringerem Ausmaß – lassen sich bezüglich des Fernsehkonsumes ausmachen. Dem entgegen bewerten vermehrt Bücher lesende Befragte die Serie allgemein und Dexter im Speziellen schlechter. Vor allem die Einstufung als Helfer findet hier deutlich seltener statt ($r = -.15$, $p = .000$).

Neben der allgemeinen Mediennutzung kommt es auch bei der Seriennutzung zu vereinzelten Zusammenhängen (vgl. Tab. 24). So bewerten Befragte, die verstärkt angeben, Serien mit Produktionsstandort USA zu sehen, die Serie signifikant besser ($r = .12$, $p = .000$) und besitzen ein höheres Involvement ($r = .10$, $p = .000$), vor allem wird jedoch Dexters Charakter positiver bewertet ($r = .17$, $p = .000$). Befragte, die verstärkt aus UK stammende Serien rezipieren, bewerten diesen und die Serie allgemein dagegen negativer. Dies ist auch bei Vielsehern deutscher Serien der Fall. Lediglich die Einschätzung des Charakters von Dexter verläuft positiver, sämtliche anderen Faktoren werden jedoch tendenziell negativer eingestuft.

Tab. 24: Zusammenhang zwischen der Bewertung von *Dexter* und allgemeiner Mediennutzung

Index	Serien aus den USA			Serien aus UK			Serien aus D		
	<i>n</i>	<i>r</i>	<i>p</i>	<i>n</i>	<i>r</i>	<i>p</i>	<i>n</i>	<i>r</i>	<i>p</i>
Serienbewertung ¹	1.375	.12***	.000	1.361	-.06*	.018	1.373	-.07*	.011
Serieninvolvement ¹	1.379	.10***	.000	-	-	n.s.	1.376	-.06*	.028
Dexters Charme ²	-	-	n.s.	-	-	n.s.	1.377	-.07**	.008
Dexters Charakter ²	1.390	.17***	.000	1.376	-.12***	.000	1.387	.13***	.000
Helfer Dexter ³	-	-	n.s.	1.386	-.07**	.007	-	-	n.s.
Böser Dexter ³	-	-	n.s.	-	-	n.s.	1.397	.08**	.005
PSB: Empathie ¹	1.401	.08**	.003	-	-	n.s.	1.398	-.06*	.032
PSB: Toleranz ¹	1.401	.06*	.024	1.387	-.07**	.007	1.398	-.06*	.023

¹ Einstufung von 1 (*sehr niedrig*) bis 5 (*sehr hoch*); ² Einstufung von 1 (*sehr niedrig*) bis 7 (*sehr hoch*)

³ Einstufung von 1 (*trifft überhaupt nicht zu*) bis 5 (*trifft voll und ganz zu*)

Aufgelistet sind lediglich signifikante Zusammenhänge ($p \leq .01$)

*** Signifikanzniveau von $p \leq .001$; ** Signifikanzniveau von $p \leq .01$; * Signifikanzniveau von $p \leq .05$;

n.s. = nicht signifikant

Als letzte mögliche Einflussvariable wird die grundlegende Persönlichkeit des Rezipienten betrachtet. Dabei zeigen Korrelationsrechnungen zwischen den abgefragten Dimensionen der von Rammstedt et al. (2007) entwickelten BFI-Skala und den Bewertungsindizes zur Serie lediglich vereinzelte und eher geringe Zusammenhänge (vgl. Tab. 39, Anhang, S. 115). Ein hoher persönlicher Gewissenhaftigkeitsgrad verstärkt demnach eine positive Einschätzung Dexters Charmes ($r = .15$, $p = .000$), während ein hoher Wert auf dem Offenheitsindex ein gesteigertes Empathie-Empfinden ($r = .12$, $p = .000$) mit sich bringt. Je höher die Befragten auf dem Verträglichkeitsindex eingestuft sind, desto schlechter schätzen sie jedoch Dexters Charakter ($r = -.12$, $p = .000$) und desto eher stufen sie ihn als Opfer ($r = .07$, $p = .005$) ein.

4.1.6 Gesamtmodell

Im finalen Auswertungsschritt werden sämtliche erhobene Dimensionen miteinander in Verbindung gebracht. Dabei wird in erster Linie ein Modell errechnet, welches mögliche Einflussfaktoren auf das durch *Dexter* erfahrene Unterhaltungserleben ausfindig macht. Eine schrittweise lineare Regression mit dem Index *DEXenjoy* als abhängige und den im Datenverdichtungsprozess gebildeten Indizes, den Soziodemographika, der Medien- und Seriennutzung, der Dexter-Kenntnisse und kulturellen Faktoren (NATION, Kulturindizes von Hofstede) als unabhängige Variablen ergibt das in Tabelle 25 dargestellte Modell. Demnach erklären die dargestellten 17 Variablen etwa 46 Prozent des erfahrenen Unterhaltungserlebens, wobei die PSB-Ausformungen von Empathie ($\beta = .29$, $p = .000$) und Toleranz

($\beta = .17$, $p = .000$) die höchsten Einflüsse besitzen. Interessant ist jedoch, dass auch die Nutzung der synchronisierten Fassung einen negativen Einfluss auf das Unterhaltungserleben besitzt ($\beta = -.10$, $p = .000$). Eher gering fallen dagegen Einflüsse kultureller Aspekte aus. Lediglich die Kulturdimensionen Unsicherheitsvermeidung ($\beta = .07$, $p = .003$) und Machtdistanz (nach Hofstede; $\beta = -.07$, $p = .005$) zeigen signifikante Zusammenhänge.

Tab. 25: Determinanten des Unterhaltungserlebens durch Dexter

Einflussvariable	DEXenjoy		
	<i>B</i>	β	<i>p</i>
PSB: Empathie	.23	.29	.000
PSB: Toleranz	.13	.17	.000
moralisch-kognitives Involvement	.09	.16	.000
Version: Synchronisiert	-.13	-.10	.000
Helfer Dexter	.06	.10	.003
Dexters Charme	.06	.10	.001
PSB: Identifikation	.06	.09	.007
Dexters Fürsorge	.04	.08	.002
Geschlecht: Männlich	.10	.08	.002
Nutzung: Serien aus den USA	.07	.08	.001
Kanal: TV-Ausstrahlung	.03	.08	.002
Unsicherheitsvermeidung	.06	.07	.003
MDI nach Hofstede	-.00	-.07	.005
Kanal: Internet-Stream	.03	.07	.007
Nutzung: Serien aus UK	-.03	-.06	.010
Kanal: DVD / Blu-Ray	.02	.06	.010
Dexters Psyche	-.05	-.06	.043

Listenweiser Fallausschluss, $n = 947$, $R^2_{\text{kor}} = .461$, $SE = .41$, $F = 48.6$, $p = .000$, $DW = 2.007$, Toleranzwerte $\geq .47$

Einen wichtigen Einflussfaktor stellt die PSB-Form der Identifikation dar. In einer weiteren Regression wurden mögliche Einflussfaktoren auf die Ausbildung dieser errechnet ($n = 968$, $R^2_{\text{kor}} = .541$, $SE = .62$, $F = 77.2$, $p = .000$). Dabei zeigt sich, dass Empathie am meisten Einfluss besitzt ($\beta = .32$, $p = .000$), gefolgt von der Einstufung Dexters als Helfer ($\beta = .28$, $p = .000$) und Bösen ($\beta = -.13$, $p = .000$). Allerdings besitzen auch die in dieser Untersuchung abgefragte Machtdistanz ($\beta = -.09$, $p = .000$) und das Geschlecht des Befragten ($\beta_m = .08$, $p = .001$) hoch signifikante Einflüsse. Sämtliche Einflussfaktoren befinden sich im Anhang dieser Arbeit (Tab. 40, S. 116).

In einer letzten Regressionsrechnung wurde die Abhängigkeit der Einstufung Dexter als Helden oder Bösen betrachtet (vgl. Tab. 26). Dabei zeigt sich, dass vor allem die Toleranz im Bezug auf Selbstjustiz und Mord einen hohen Einfluss besitzt ($\beta_{\text{Helfer}} = .47$, $p = .000$; $\beta_{\text{Böser}} = -.31$, $p = .000$). Aber auch die Einschätzung von Dexters Psyche besitzt hohen Einfluss ($\beta_{\text{Helfer}} = .30$, $p = .000$; $\beta_{\text{Böser}} = -.41$, $p = .000$). Auch hier zeigen sich nur wenig kulturelle Einflüsse. Nennenswert ist der Aspekt, ob ein Proband aus Deutschland stammt, oder nicht, der jedoch nicht mehr hochsignifikante Werte aufweisen kann ($\beta_{\text{Helfer}} = -.06$, $p = .027$; $\beta_{\text{Böser}} = .07$, $p = .014$).

Tab. 26: Determinanten Einstufung Dexters als Helfer oder Bösen

Einflussvariable	Helfer Dexter ¹			Böser Dexter ²		
	B	β	p	B	β	p
Moral Judgment	.36	.47	.000	-.24	-.31	.000
Dexters Psyche	.33	.30	.000	-.44	-.41	.000
Maskulinität	.12	.11	.000			
Dexters Charakter	.06	.08	.004			
Nutzung: Video/DVD/Blu-ray	.05	.08	.001	-.02	-.06	.022
gesehene Staffeln	.08	.07	.001			
Nutzung: Bücher	-.04	-.07	.002			
Bildungsgrad	-.04	-.07	.003			
gelesene Romane	.09	.06	.005			
Dexters Charme	.06	.06	.020			
NATION: Deutschland	-.10	-.06	.027	.12	.07	.014
Version: Original m. Untertiteln	-.13	-.06	.013			
Unsicherheitsvermeidung				.20	.17	.000
Alter				.01	.09	.001
MDI nach Hofstede				-.01	-.07	.009
NATION: Australien				-.25	-.07	.007
Machtdistanz				-.08	-.07	.010
Nutzung: Fernsehserien				.04	.06	.027
Kanal: Video on Demand				-.04	-.05	.041
Dexters Fürsorge				.04	.05	.036
Nutzung: Zeitschriften				-.03	-.05	.045

¹ listenweiser Fallausschluss, n = 968, $R^2_{\text{kor}} = .542$, SE = .59, F = 90.0, p = .000, DW = 1.982, Toleranzwerte $\geq .71$

² listenweiser Fallausschluss, n = 968, $R^2_{\text{kor}} = .437$, SE = .64, F = 58.8, p = .000, DW = 1.992, Toleranzwerte $\geq .73$

4.2 Interpretation der Ergebnisse

Im Folgenden Kapitel werden die dargestellten Ergebnisse zu den eingangs gestellten Forschungsfragen in Bezug gesetzt.

4.2.1 Unterhaltungserleben

1. Generiert die Serie *Dexter* Unterhaltungserleben bei Rezipienten?

Hinsichtlich des durch *Dexter* generierten Unterhaltungserlebens zeigen sich deutliche Ergebnisse. So wird die Serie vom Großteil der Befragten als eine ihrer, von vielen sogar als absolute, Lieblingsserie angegeben. Zudem wird *Dexter* im Allgemeinen und seine Bestandteile im Speziellen enorm positiv bewertet. So zeigen die Indizes zum Enjoyment insgesamt, aber auch auf die Bewertung und das Involvement einzeln bezogen, überdurchschnittlich hohe Werte. Die Probanden schauen *Dexter* enorm gerne, empfinden die Serie unter anderem als äußerst spannend, unterhaltsam und attestieren ihr eine gute Story.

Die Forschungsfrage kann demnach absolut bestätigt werden. *Dexter* generiert ein hohes Maß an Unterhaltungserleben beim Rezipienten. Dies unterstreicht die im Vorfeld der Studie betrachteten Anzeichen, da nicht zuletzt die Fernsehquoten (vor allem in den USA) eine hohe Akzeptanz andeuten. Diese zeigt sich auch beispielhaft an einem im Fragebogen abgegebenen Abschlusskommentar:

„Es ist eigenartig. Als ich das erste mal *Dexter* sah war ich beeindruckt und gleichzeitig erschreckt wie ich soetwas anschauen kann. Doch ich hab immer weiter geschaut. Dexter zieht einen einfach in den Bann.“

4.2.2 Dispositionen

Unterhaltungserleben ist wie im Theorieteil dargestellt vor allem Ergebnis affektiver Disposition gegenüber einzelner Medienfiguren. Zentral ist dabei der Prozess des Moral Judgment, der Charaktere nach ihren Handlungen beurteilt und in positive oder negative Figuren einstuft. Da es sich bei Dexters Morden um eindeutig negativ einzustufende Taten handelt, stellt sich die Frage:

2. Bestehen bei Rezipienten positive Dispositionen gegenüber dem Hauptcharakter Dexter Morgan?

Ebenso wie die Serie insgesamt wird auch Hauptcharakter Dexter Morgan äußerst positiv bewertet. Vor allem auf rationaler Ebene erfährt er sehr positive Reaktionen. Aber auch auf eher affektiven Werten wird Dexter gut bewertet: Er gilt unter anderem als sehr sympathisch, charmant und liebenswert. Auf sämtlichen von Baeßler (2009, S. 108) angesprochenen Beurteilungsfeldern (Sozialität, Charakter, intellektuelle Anregung und Vertrauen) scheint Dexter demnach beim Publikum bestehen zu können. Die Charakterisierung im semantischen Differential zeigt somit, dass

positive affektive Dispositionen gegenüber Dexter beim Rezipienten aufgebaut werden. Nicht zuletzt wird dies durch das allgemein formulierte Item *schlecht* vs. *gut* belegt, bei dem er eine positive Wertung erhält. Demnach scheint er trotz seiner negativen Taten als Charakter bewertet zu werden, dem man positiv gegenüber stehen kann. Trotz dieser positiven Dispositionen werden Dexters Taten von den Befragten wechselhaft bewertet. Dabei sei teilweise gerade diese Ambivalenz entscheidend für den Unterhaltungsaufbau, wie folgender Kommentar demonstriert:

„Ich mag Dexter, weil die Serie einen facettenreichen Charakter zeigt. Das hin- und hergerissen sein zwischen "auf den Stuhl mit ihm" und "mein Gott, hoffentlich erwischen sie ihn nicht" macht die Spannung der Serie aus.“

So ist den Befragten bewusst, dass man eigentlich nicht zu Dexter stehen dürfe, da er einen inneren Drang zum Töten besitzt und keine heroischen Ziele mit seinen Taten verfolgt. Dabei wird klar verneint, dass es auch im realen Leben Leute wie Dexter geben soll. Wie kann es dennoch sein, dass Dexter den moralischen Test überstehen und den Aufbau positiver Dispositionen ermöglichen kann?

3. Wird von unterschiedlichen moralischen Legitimationsstrategien bei der Dispositions-entwicklung gegenüber Hauptcharakter Dexter Morgan Gebrauch gemacht?

Die Ergebnisse zeigen unterschiedliche Verarbeitungsweisen bei der Betrachtung von Dexters Taten. Dies lässt sich zum einen an tendenziell um den Skalenmittelpunkt angesiedelten Mittelwerten und hohen Standardabweichungen festmachen. Des Weiteren sind teils gegensätzliche Aussagen in der Gesamtstichprobe ähnlich bewertet worden. So wird auch bestätigt, dass Dexter durch seine Taten eigentlich Leben rettet, indem er seine Opfer daran hindert, erneut zu töten. Diese Orientierung an Harry's Code und die gleichzeitige Einstufung Dexters als Helden stellt eine mögliche moralische Legitimationsstrategie dar. Eine weitere zeigt sich in der Distanzierung zum Inhalt. So geben Befragte verstärkt an, dass es sich bei *Dexter* nur um eine ausgedachte Fernsehserie handelt. Eine positive Haltung gegenüber dem Charakter und letztlich erhaltenes Unterhaltungserleben ist demnach möglich, da auf Rezipientenseite keine Konsequenzen zu fürchten sind. Die von der Serie angebotene Legitimationsstrategie in Form eines von Dexter in der Kindheit erlittenen Traumas wird dagegen nur bedingt angenommen. Dass Dexter das eigentlich Opfer sei, wird lediglich mit einem neutralen Wert bewertet, die Hoffnung auf eventuelle Heilung Dexters wird zudem als eher gering eingestuft.

Eine Ausblendung von Dexters Taten lässt sich verneinen. Die Zuschauer sind sich Dexters eigentlicher Schuld bewusst und dehnen ihr moralisches Raster (zumindest in einer vom Rezeptionsprozess abgekoppelten Befragung) anscheinend kaum bis gar nicht (unbemerkt) aus. Dennoch lässt sich auch diese Forschungsfrage validieren. Unter den Befragten zeigen sich unterschiedliche Betonungen bezogen auf die Inhalte, was die von Schlütz et al. (2010) dargelegten Ergebnisse bestätigt. Neben den Strategien zur Legitimation von Dexters Taten wurden dort jedoch auch Anzeichen für die Entwicklung parasozialer Beziehungen gefunden.

4.2.3 Parasoziale Beziehungen zu Dexter

Der Aufbau von PSB stellt einen weitaus intensiveren Prozess beim Rezipienten dar als es die grundsätzliche Entwicklung affektiver Dispositionen ist. Daher stellt sich auf *Dexter* bezogen die Frage:

4. Wird auf Rezipientenseite eine parasoziale Beziehung zu Hauptcharakter Dexter Morgan aufgebaut?

Auch diese Frage kann bejaht werden, jedoch mit vereinzelten Ausnahmen. Allgemein gibt es durchaus Anzeichen dafür, dass PSB gegenüber dem Charakter Dexter Morgan generiert werden. Wie die gebildeten Indizes zeigen, entwickeln die Befragten ein hohes Maß an Empathie für Dexter und sind ihm und seinen Taten gegenüber relativ tolerant. Die intensivste PSB-Form der Identifikation bildet sich dagegen nur bedingt aus. Und wenn, kann hier im Sinne von Keppler (1996, S. 21f.) von der negativen Form der Identifikation ausgegangen werden. Dennoch gibt es einen Großteil an Rezipienten, die durchaus PSB zur Figur des Dexter Morgan aufbauen. Das zeigen nicht zuletzt zahlreiche während der Untersuchung abgegebene Kommentare, wie beispielsweise:

„I think the reason that Dexter works so well as a sympathetic character is that he speaks to that part of all of us which sometimes feels solitary, apart from others, and baffled by them. He fails to understand some basic emotions and motivations because he's "broken" - but there are times we all feel that way.“

Insgesamt zeigt sich also, dass die Entwicklung von PSB gegenüber Dexter durchaus möglich ist und bei vereinzelten Rezipienten sogar zu Akten der Identifikation führen kann. Dabei scheint den Befragten jedoch größtenteils bewusst zu bleiben, welche moralisch verwerfliche Taten Dexter begeht. Trotz dieser ausbleibenden Ausblendung geben sie jedoch teils intensive positive Meinungen gegenüber Dexter und seinen Taten ab. Dieses außergewöhnliche Bewusstsein über die seltsamen eigenen Haltungen gegenüber eines soziopathischen Serienkillers zeigt sich nicht zuletzt in Kommentaren der Befragten wie beispielsweise „Ich hoffe das mein Ergebnis nicht ‚Psycho, der mit Serienkillern sympathisiert‘ ist :-)\“, „If someone comes to my house tomorrow and arrests me because I sympathise with Dexter I am going to have to hunt you down (just kidding)“ oder „I'm really not as crazy as the survey makes me sound, please dont send this to the authorities!!!“.

4.2.4 Einfluss kultureller Aspekte

Neben der eigentlichen Wahrnehmung der Serie *Dexter* stellt der internationale Vergleich ein zentrales Forschungsinteresse dar.

5. Gibt es interkulturelle Unterschiede in der Wahrnehmung und Bewertung von Hauptcharakter Dexter Morgan und seinen Taten?

Auch diese Forschungsfrage ist zu validieren. Vor allem zwischen dem Ursprungsland der Sendung, den USA, und Deutschland gibt es viele Unterschiede in der Bewertung der Sendung im Allgemeinen und der Figur Dexter Morgan im Speziellen. So zeigen sich deutliche signifikante Unterschiede, die sich vor allem auf das Serieninvolvement und die Einstufung Dexters als Helfer bzw. Bösen beziehen. Demnach tritt in den USA eine andere Form des Moral Judgments auf, als es beispielsweise in Deutschland der Fall ist. Dexter wird dort eher als helfend angesehen, was zu einer vereinfachten Entwicklung von Empathie und letztlich höherem Involvement in die Serie selbst führt. Deutsche dagegen ziehen sich eher am positiven Charakter Dexters hoch und diskutieren dessen Taten weitaus weniger mit Leuten aus ihrem Umfeld. Hier tritt eher die Legitimationsstrategie der Distanzierung auf. Demnach ist den Aussagen Michael C. Halls auf der Comic Con 2009 zuzustimmen, dass Europäer anscheinend nicht so leicht durch die Einbringung eines vermeintlich moralischen Codes von einer negativen Einschätzung Dexters Taten abzubringen sind, wie es Amerikaner zu sein scheinen. Das dürfte nicht zuletzt auf die empfundene soziale und kulturelle Nähe des Charakters zurück zu führen sein. So zeigen sich Befragte aus den USA bei Themen wie Selbstjustiz deutlich liberaler als ihre europäischen Gegenstücke. Zudem scheinen sie durch das Mediensystem bereits an gewisse Inhalte gewöhnt worden zu sein, wie beispielsweise der Darstellung von Gewalt. Nicht zuletzt zeigt sich, dass Befragte, die vermehrt aus den USA stammende Serien betrachten, *Dexter* und seinen Hauptcharakter deutlich positiver bewerten. Vor allem von ökonomischer Relevanz ist zudem die Tatsache, dass die deutsche Synchronfassung von *Dexter* leicht negativer bewertet wird als die originale Version.

Aber auch zwischen anderen Ländern, bzw. Gebieten, zeigen sich Unterschiede. So bewerten beispielsweise Westeuropäer Dexters Charakter positiver als Osteuropäer, was ebenso zu einem erhöhten Aufbau von Empathieempfinden führt. Nicht zuletzt zeigen sich deutliche Differenzen im Bezug auf die von Hofstede (2004) aufgestellten Kulturdimensionen. So bauen Menschen aus Nationen mit einem hohen Individualismusgrad eher Empathie zu Dexter auf als Personen aus Kulturen mit geringem Individualismusgrad. Die in dieser Untersuchung abgefragte Formen der Unsicherheitsvermeidung und Machtdistanz zeigen zudem, dass Rezipienten mit hohen Werten Dexter verstärkt als Bösen einstufen und sich weniger mit ihm und seinen Handlungen identifizieren können. Dies bestätigt die in der Kulturtheorie aufgestellten Erwartungen (vgl. Schmid, 2005, S. 33).

Den größten Einfluss auf die Bewertung von Serie und Hauptcharakter zeigt jedoch die jeweilige Einstellung gegenüber Selbstjustiz und der eventuell möglichen Rechtfertigung von Morden. Kulturen, die diesen Werten liberaler gegenüber stehen, bewerten *Dexter* und Dexter weitaus positiver, als Gesellschaften, in denen diese Werte tendenziell negativ betrachtet werden. Dies macht sich vor allem in der Einschätzung von Dexters Taten aus.

Allgemein lässt sich feststellen, dass klare interkulturelle Unterschiede bei der Wahrnehmung und Einschätzung von *Dexter* vorliegen. Aufgrund der teils geringen Datenbasis konnten diese jedoch nur zwischen wenigen Ländern statistisch verifiziert werden. Hinzu kommt, dass einige der Zusammenhänge auf unterschiedliche Zusammensetzungen der Stichproben zurück zu führen sind.

4.2.5 Weitere Erkenntnisse

Neben den kulturellen Einflüssen konnten auch individuelle Faktoren nachgewiesen werden, die die Rezeption *Dexters* beeinträchtigen. Hat das Geschlecht des Rezipienten noch einen tendenziell geringen Einfluss, können vor allem das Alter und der Bildungsgrad eine deutliche Einflussnahme aufweisen. Es zeigt sich, dass Rezipienten *Dexter* zunehmend schlechter und seine Inhalte intoleranter bewerten, je älter sie sind, bzw. je höher ihr Bildungsgrad ausgeprägt ist. Zudem besitzt die allgemeine Mediennutzung einen Einfluss auf die Bewertung. So scheint ein gewisser Gewöhnungseffekt bei Rezipienten einzutreten, die verstärkt Fernsehen und DVD bzw. Blu-ray nutzen. Bei steigendem Gebrauch fällt das Fazit über *Dexter* positiver aus, wohingegen Befragte, die häufig Bücher lesen, der Serie tendenziell negativer gegenüber stehen. Dabei sei erneut betont, dass sich sämtliche Bewertungen auf einem hohen positiven Niveau befinden, sich negative Einflüsse demnach nur auf eine weniger positive Bewertung zeigen. Hinzu kommt die Validierung der allgemein geltenden und unter anderem von Tynchev (2010) angesprochenen Vermutung, dass der Großteil der (vor allem internationalen) Rezipienten *Dexter* nicht über den klassischen Weg der TV-Ausstrahlung konsumieren. Trotz der (zumeist vorhandenen) Illegalität des Beschaffungsprozesses gibt der Großteil der Befragten an, die Serie hauptsächlich über Downloads aus dem Internet, beispielsweise via Torrents, zu beziehen.

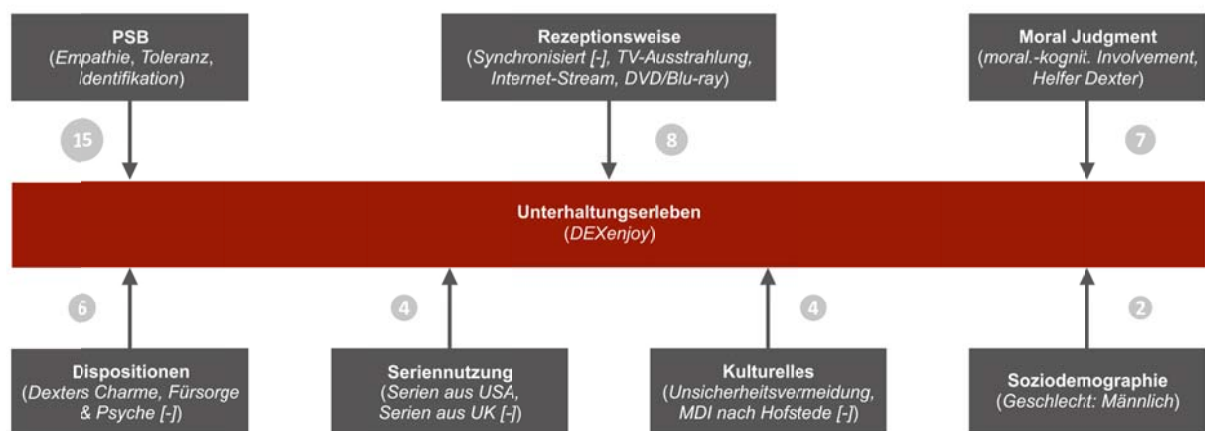
6. Welche Determinanten bestimmen das durch *Dexter* entstehende Unterhaltungserleben?

Hinsichtlich dieser finalen Forschungsfrage zeigt sich, dass viele Faktoren Einfluss auf die Wahrnehmung von *Dexter* nehmen (s. Abb. 8). Zentral für das erhaltene Unterhaltungserleben sind demnach PSB und im Speziellen die Entwicklung von Empathie gegenüber Hauptcharakter Dexter Morgan. Die drei PSB-Dimensionen erklären gemeinsam 15 Prozent des letztlich erfahrenen Unterhaltungserlebens durch *Dexter*.

Doch es zeigen sich auf nahezu sämtlichen Leveln des Rezeptionsprozesses sowohl auf Inhalts- als auch auf Rezipientenebene Zusammenhänge: So erklären der bei der Rezeption *Dexters* genutzte Kanal und vor allem die betrachtete Version (hier allerdings negativ) gemeinsam acht Prozent Varianz. Interessanter Weise scheinen zudem gerade Rezipienten, die *Dexters* Psyche verhältnismäßig negativ beurteilen, ein tendenziell höheres Unterhaltungserleben generieren zu können. Kulturelle Faktoren spielen dagegen mit vier Prozent Erklärungskraft nur eine untergeordnete Rolle. Hier zeigen lediglich die Dimensionen der Unsicherheitsvermeidung und der herrschenden Machtdistanz (negativ) Einflüsse.

Abb. 8: Erklärungsverhältnisse der Determinanten des Unterhaltungserlebens durch *Dexter*

(Erklärte Varianz, Angaben in Prozent)



Es zeigt sich, dass sowohl auf das allgemeine Unterhaltungserleben als auch auf die gesonderte Entwicklung von PSB und moralischen Urteilen viele Faktoren Einfluss nehmen. Dabei gilt als erstes Ziel für Produzenten von Serien und Schaffern komplexer Serienfiguren scheinbar, dass emotionale Anknüpfungspunkte für die Rezipienten geschaffen werden müssen.

5. SCHATULLE

5.1 Bedeutung der Untersuchung

Zentrales Ergebnis dieser Studie ist, dass komplexe und moralisch komplizierte Charaktere in Serien funktionieren, sogar als Protagonist. Jedenfalls, solange dessen Opfer moralisch deutlich verwerflichere Figuren sind. Denn Rezipienten scheinen mit dem kleineren Übel arrangieren zu können. Das zeigt unter anderem dieser Kommentar eines Befragten, der die erfolgreiche Wirkung der Charaktereinführung durch Produzent Manos Jr. in der Pilotfolge herausstellt:

„Wenn Dexter allerdings gleich in der ersten Folge einen Kindermörder zur Strecke bringt, den die Polizei bisher nicht erwischt hat und wahrscheinlich auch nicht erwischen würde, dann muss ich sagen gibt es da schon mal einen Sympathiepunkt.“

So etwas scheint jedoch nur möglich, solange es sich um fiktive Fernsehinhalte handelt. Denn grundsätzlich sind sich die Zuschauer der Negativität der gezeigten Taten bewusst, blenden diese keineswegs aus. Dennoch werden positive Dispositionen bis hin zu Ausformungen parasozialer Beziehungen aufgebaut. Die bewusste Distanzierung der künstlichen Inhalte zur realen Welt scheint hier die bedeutsamste Legitimationsstrategie darzustellen. Die von der Serie angebotenen weiteren Formen des Codes und der Opferrolle Dexters durch sein in der Kindheit erlittenes Trauma werden zwar grundsätzlich von den Zuschauern dankend angenommen, aber nicht als ausschließliche Verdrängungsstrategien genutzt. Vielmehr wirkt der positive Charakter Dexters und sein Umgang mit weiteren Personen der Serie positiv beim Zuschauer und kann dessen Taten so zumindest teilweise überdecken. Für Produzierende von Fernsehinhalten und Serien im Speziellen zeigt sich somit, dass komplexe Charakterformen, die nicht den eindeutig „guten“ Protagonisten darstellen, durchaus funktionieren können. Viele Kommentare der Befragten und die varianzreichen Einstufungen von Dexters Taten zeigen, dass gerade durch den polarisierenden Protagonisten Motivation zur Rezeption entsteht. Dennoch muss ein emotionaler Anknüpfungspunkt für die Zuschauer beim Charakter vorhanden sein, um auch nach dessen moralischer Einordnung Empathie entwickeln zu können. Ähnlich wie bei der aktuell erfolgreichen und schon angesprochenen Serie *Breaking Bad* für die Hauptdarsteller Bryan Cranston für seine Darstellung des Walter White bei der diesjährigen Verleihung mit dem Primetime Emmy Award ausgezeichnet wurde. Auch er bietet einen positiven Charakter und gute Beweggründe für seine Taten (Drogenhandel, Körperverletzung, Mord), die ihn beim Zuschauer als Protagonisten funktionieren lassen. Denn der erst der ermöglichte Aufbau parasozialer Beziehungen lässt ein hohes Unterhaltungserleben folgen.

Die bei der Bewertung und dem Einsatz von moralischen Legitimationsstrategien gezeigten interkulturellen Unterschiede lassen vor allem ökonomische Schlüsse zu: Hinsichtlich des Exportes von Medieninhalten muss auf die jeweiligen kulturellen Hintergründe Rücksicht genommen werden. Dabei ist nicht zwangsläufig ein Rückbezug auf allgemeine Kulturdimensionen, wie denen von Hofstede, ausreichend. Vielmehr müssen die mediale Erfahrung und die daraus resultierte Erwartungshaltung der jeweiligen Publika berücksichtigt werden. Hier spielt vor allem die Qualität der Synchronisationsarbeit eine entscheidende Rolle. Trotzdem sollte ein schneller internationaler Transfer gewährleistet werden. Denn auch diese Untersuchung zeigt, dass der Großteil der Zuschauer sich die Originalinhalte zeitnah aus dem Internet zieht. Eine verspätete Free-TV Premiere im eigenen Land findet letztlich kaum mehr Beachtung, da die Inhalte bereits bekannt sind. Und wenn dann wie in Deutschland von einem Misserfolg und schlechter Akzeptanz beim Publikum gesprochen wird, werden die vielen wahrhaften Fans schlichtweg ignoriert.

5.2 Limitation der Studie

Im Verlaufe dieser Untersuchung haben sich vereinzelte Limitation bezüglich ihrer Aussagekraft ergeben. So hat sich die Vermutung bestätigt, dass der Großteil der erhobenen Stichprobe aus stark am Forschungsthema interessierten Teilnehmern besteht, was aufgrund der Selbstrekrutierung und benötigten Motivation und Vorwissen über die Serie eine logische Konsequenz darstellt. Hier zeigt sich, dass nahezu sämtliche Befragte bereits (fast) alle existierenden Folgen von *Dexter* gesehen haben. Außerdem setzt sich die Stichprobe größtenteils aus Serienvielsehern zusammen. Trotz dem allgemein hohen Grad an Interesse zeigen sich bei den weiteren Auswertungsschritten jedoch dennoch ausreichend hohe Varianzen, die Vergleichsrechnungen ermöglichen. Dennoch wäre es von Interesse gewesen, warum manche Leute gerade *nicht* *Dexter* schauen oder nach kurzer Weile die Rezeption abgebrochen haben.

Neben dem hohen Interesse an *Dexter* eint die Befragten auch ein enorm hoher Bildungsgrad, der nicht zwangsläufig Schlüsse auf die eigentliche Zielgruppe der Sendung ziehen lässt. Zudem zeigt sich bei der allgemeinen Mediennutzung eine Divergenz zur Gesamtbevölkerung, die sich vor allem in vergleichsweise geringer Fernseh- und hoher Internetnutzung ausmacht. Das ist aber vor allem der Erhebungsmethode der Onlinebefragung zuzurechnen. Hierbei ist zudem zu beachten, dass die Populationsäquivalenz zwischen den zu untersuchenden Ländern nicht optimal gegeben ist. Einzelne Länder unterscheiden sich stark in der Zusammensetzung ihrer Fälle bezüglich Alter und Bildung. Außerdem liegt allgemein eine hohe Verzerrung durch Teilnehmer aus Deutschland vor, da diese mit Abstand die größte Gruppe an Befragten ausmacht. Eine erweiterte internationale Erhebungswelle wäre hier von Vorteil gewesen, um zum einen die Stichprobengrößen anzugleichen und zum anderen weitere Nationen, bzw. Kulturen zu erreichen. Doch leider war dies aus forschungsökonomischen

Gründen kaum möglich, da sich bereits im Zuge der tatsächlichen Feldphase nur wenig internationale Reaktion gefunden haben. Dennoch wäre vor allem eine größere asiatische Stichprobe von Interesse gewesen, da es sich bei den dortigen Kulturen um teils extrem differenzierte Gesellschaftsstrukturen und Wertesysteme handelt (geht man nach Erkenntnissen aus der Theorie; vgl. Schmid, 2005).

Im Zuge der eigentlichen Befragung hat sich zudem ergeben, dass die Funktion der Sprachauswahl unglücklich gewählt wurde. Hier kamen sämtliche Probanden auf die gleiche Landingpage, die den deutschen Begrüßungstext inklusive Umleitungshinweis zur englischen Sprachversion beinhaltete. Hier wären zwei unterschiedliche Fragebogenversionen sicherlich von Vorteil, um von vornherein internationale Probanden auf eine englische Version leiten zu können.

5.3 Anregungen für weitere Forschung

Parallel zu den gegebenen Limitationen dieser Ausarbeitung ergeben sich zudem einige Möglichkeiten zu weiteren Forschungsprojekten bezüglich *Dexter* oder ähnlichen Serienformen. Ein größer angelegtes Untersuchungsdesign mit Teilnehmern aus einer höheren Anzahl an Ländern, die zudem eine optimalere Populationsäquivalenz aufweisen, könnte genauere Rückschlüsse auf interkulturelle Unterschiede in Wahrnehmung und Bewertung von Fernsehserien erbringen. Fernsehserien selbst zeigen sich weiterhin als Feld mit hohem Forschungspotenzial. Jährlich erscheinen neuartige Serienkonzepte, die ihr Publikum auf abgeänderte Weise ansprechen (müssen, um erfolgreich zu sein?). Doch gerade die Determinanten dieses Erfolges gilt es weiter herauszustellen. Denn wandelnde Medieninhalte bringen höchstwahrscheinlich wandelnde Medienwirkungen mit sich, die es zu untersuchen gilt.

Dabei ist jedoch nicht immer nur der Erfolg zu untersuchen, sondern auch der eventuelle Misserfolg. So ist von beispielsweise von Interesse, warum bestimmte Menschen gerade *nicht* Serien wie *Dexter* schauen.

5.4 Abspann

Wie sich zeigt sagen Fernsehquoten nicht alles über den Erfolg eines Inhaltes aus. So gibt es viele deutsche Fans, die *Dexter* mögen und es regelmäßig schauen, nur eben nicht über den lang auf sich warten lassenden Weg der TV-Ausstrahlung. Nicht zuletzt gibt es sogar einige, die wissenschaftliche Arbeiten über dieses besondere neue Thema verfassen, wobei es schon einmal vorkommen kann, dass in einer Ausarbeitung 826 Mal das Wort *Dexter* auftaucht. Ich verspreche allerdings, dass es im weiteren Verlauf des Textes nur noch zwei Mal genannt wird.

Letztlich sind parasoziale Beziehungen zu Fernsehcharakteren anscheinend nichts anderes, als Beziehungen im wahren Leben. Überspitzt könnte man davon sprechen, dass Liebe blind macht und uns über die offensichtlichen Dinge hinaus schauen lässt. Demnach kommt es auch bei Serienmörder irgendwie auf die inneren Werte an. Und ab dem 26. September 2010 können wir alle unsere Beziehung zu Dexter in der fünften Staffel intensivieren, dazu mit ruhigem Gewissen, nicht die einzigen zu sein, die mit einem Serienkiller sympathisieren. Denn die ganze Welt scheint Dexter zu lieben, obwohl er ein Monster ist. A very neat monster.

6. LITERATUR

- ARD/ZDF-Onlinestudie (2010). *Durchschnittliche tägliche Verweildauer bei der Onlinenutzung 2002 bis 2009*. Online abrufbar unter: <http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/index.php?id=182> [10.08.2010]
- Badanjak, S. (2005). *Sitcoms, Soaps und Drama Series. Zur Publikumsbindung von Fernsehserien*. Medienheft Dossier 23 – 15. Juni 2005, S. 13-19. Online abrufbar unter: http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d23_BadanjakSascha.pdf [12.02.2009]
- Baeßler, B. (2009). *Medienpersonen als parasoziale Beziehungspartner. Ein theoretischer und empirischer Beitrag zu personazentrierter Rezeption*. Reihe Rezeptionsforschung – Band 18. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft.
- Beeler, S. (2010). From Silver Bullets to Duct Tape: Dexter versus the Traditional Vigilante Hero. In: Howard, D. L. (Hrsg.). *DEXTER. Investigating cutting edge television*, S. 221-230. London: I.B. Tauris.
- Bohrmann, T. (2010). Mediale Gewaltdarstellungen. In: Schicha, C. & Brosda, C. (Hrsg.). *Handbuch Medienethik*, S. 417-423. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Brislin, R. W. (1986). The Wording and Translation of Research Instruments. In: Lonner, W. J. & Berry, J. W. (Hrsg.). *Field Methods in Cross-Cultural Research*. Beverly Hills: Sage Publications.
- Brown, S. & Abott, S. (2010). The Art of Sp(l)atter: Body Horror in Dexter. In: Howard, D. L. (Hrsg.). *DEXTER. Investigating cutting edge television*, S. 205-220. London: I.B. Tauris.
- Byers, M. (2010). Neoliberal Dexter? In: Howard, D. L. (Hrsg.). *DEXTER. Investigating cutting edge television*, S. 143-156. London: I.B. Tauris.
- Camilleri, C. (1985). *Anthropologie culturelle et education*. Lausanne: Delachaux & Niestle, and Unesco, Paris.
- Cerone, D., Rosenberg, M. (Writer) & Cuesta, M. (Director). (17.12.2006). Born Free [Television series episode]. In: Cerone, D., Phillips, C. & Rosenberg, M. (Producer). *Dexter*. New York, NY: Showtime.
- Cerone, D., Rosenberg, M. (Writer) & Shill, S. (Director). (16.12.2007). The British Invasion [Television series episode]. In: Cerone, D., Phillips, C. & Rosenberg, M. (Producer). *Dexter*. New York, NY: Showtime.
- Cohen, J. (2001). Defining identification: A theoretical look at identification of audiences with media characters. *Mass Communication & Society*, 4, 245-264.

- Cronan, M. (2009). *CCI: Dexter*. Online abrufbar unter: <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=22284> [18.07.2010]
- Croner, M. (2010). *Quotencheck: «Dexter»*. Online abrufbar unter: <http://www.quotenmeter.de/cms/?p1=n&p2=41176&p3=> [08.08.2010]
- Deters, I. (2008). *Die Entwicklung der Moral – universell oder kulturspezifisch?* München: GRIN Verlag.
- Eick, D. (2008). Das Wesen des Bösen. Oder: Warum wir in der TV-Serie Dexter mit einem Serienkiller mitfiebern. Eine handwerkliche Betrachtung der US-Serie aus Sendersicht. In: Seiler, S. (Hrsg.). *Was bisher geschah*, S. 148-159. Köln: Schnitt – der Filmverlag.
- Francis Jr., J. (2010). The Lighter Side of Death: Dexter as Comedy. In: Howard, D. L. (Hrsg.). *DEXTER. Investigating cutting edge television*, S. 175-188. London: I.B. Tauris.
- Früh, W. (2002). *Unterhaltung durch das Fernsehen. Eine molare Theorie*. Konstanz: UVK.
- Gerhards, M. & Klingler, W. (2009). Das Programmjahr 2008. Sparten- und Formattrends im deutschen Fernsehen. In: *Media Perspektiven*, 12/2009, S. 662-678.
- Gleich, U. (1997). Parasocial interaction with people on the screen. In: Winterhoff-Spurk, R. & van der Voort, T. H. A. (Hrsg.). *New horizons in media psychology: Research cooperation and projects in Europe*, S. 35-55. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Hanke, M. & Loenhoff, J. (1992). Übersetzung, Kommunikation und Problemlösung. In: Hess-Lüttich, E. W. B. (Hrsg.). *Medienkultur – Kulturkonflikt. Massenmedien in der interkulturellen und internationalen Kommunikation*, S. 367-390. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Haselhorst, M. & Wiermer, C. (2008). „Dexter“: Aufstand gegen Brutalo-TV. Online abrufbar unter: <http://www.express.de/news/promi-show/-dexter---aufstand-gegen-brutalo-tv/-/2186/737844/-/index.html> [08.08.2010]
- Hofstede, G. & Hofstede, G.-J. (2004). *Cultures and Organizations: Software of the Mind*. New York: McGraw-Hill U.S.A.
- Hofstede, G. (2007). *Lokales denken, globales Handeln. Interkulturelle Zusammenarbeit und globales Management* (3. Auflage). München: Deutscher Taschenbuch-Verlag.
- Horton, D., & Wohl, R. R. (1956). Mass communication and para-social interaction. *Psychiatry*, 19, 215–229.

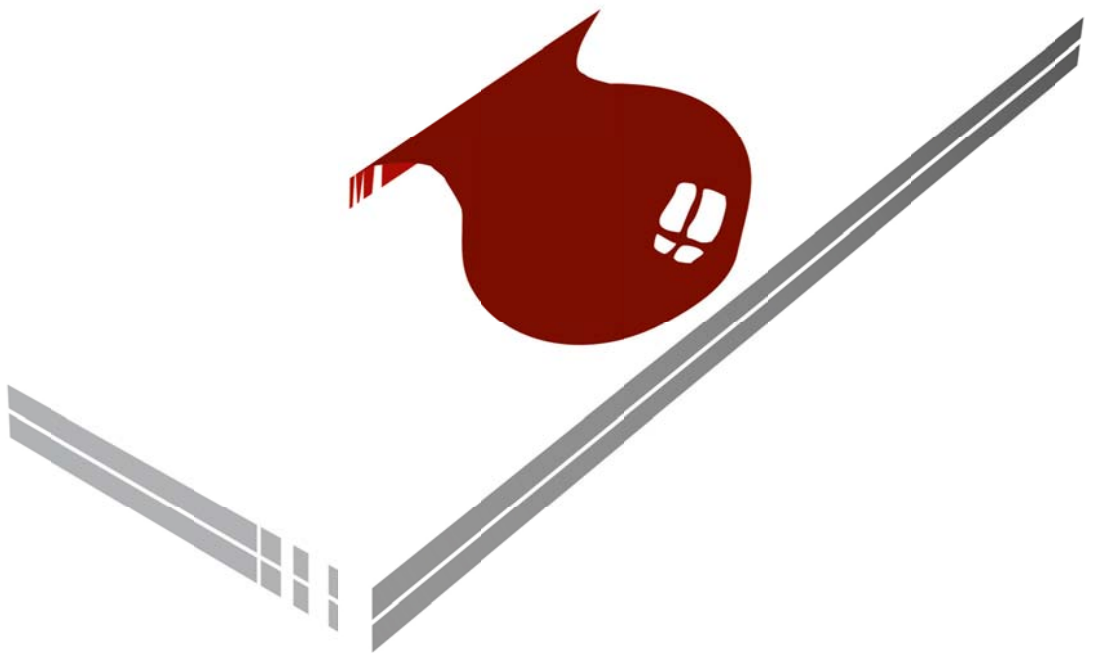
- Howard, D.L. (2010a). Introduction – Killing Time with Showtime's Dexter. In: Howard, D. L. (Hrsg.). *DEXTER. Investigating cutting edge television*, S. viii-xxiv. London: I.B. Tauris.
- Howard, D. L. (2010b). Harry Morgan: (Post)Modern Prometheus. In: Howard, D. L. (Hrsg.). *DEXTER. Investigating cutting edge television*, S. 61-77. London: I.B. Tauris.
- Johnson, B. (2010). Sex, Psychoanalysis, and Sublimation in Dexter. In: Howard, D. L. (Hrsg.). *DEXTER. Investigating cutting edge television*, S. 78-95. London: I.B. Tauris.
- Karpovich, A. I. (2010). Dissecting the Opening Sequence. In: Howard, D. L. (Hrsg.). *DEXTER. Investigating cutting edge television*, S. 27-42. London: I.B. Tauris.
- Keller, M. (2005). Moralentwicklung und moralische Sozialisation. In: Horster, D. & Oelkers, J. (Hrsg.). *Pädagogik und Ethik*, S. 149-172. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.
- Keppler, A. (1996). Interaktion ohne reales Gegenüber. Zur Wahrnehmung medialer Akteure im Fernsehen. In: Vorderer, P. (Hrsg.). *Fernsehen als Beziehungskiste. Parasoziale Beziehungen und Interaktionen mit TV-Personen*, S. 11-24. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Kooistra, P. (1989). *Criminals as Heroes: structure, Power and Identity*. Bowling Green, OH: Bowling Green S U Popular P.
- Krei, A. (2009). *Quotencheck: «Dexter»*. Online abrufbar unter: <http://www.quotenmeter.de/cms/?p1=n&p2=32365&p3=> [08.08.2010]
- Lang, S. (2010). *Identifikation mit einem Serienmörder. Untersuchung des Aufbaus parasozialer Beziehungen zu Serienfiguren anhand der Fernsehserie „Dexter“*. Bachelorarbeit, eingereicht an der Universität Salzburg.
- Lavery, D. (2010). "Serial" Killer. Dexter's Narrative Strategies. In: Howard, D. L. (Hrsg.). *DEXTER. Investigating cutting edge television*, S. 43-48. London: I.B. Tauris.
- Leitch, T. (2001). Nobody Here But Us Killers: The Discavowal of Violence in Recent American Films. In: *Film and Philosophy 1*. Online abrufbar unter: <http://www.rc.vt.edu/popculture/violence/files/NobodyHere.pdf> [27.07.2010]
- Liebes, T. & Katz, E. (1993). *The Export of Meaning: Cross-Cultural Readings of "Dallas"*. Oxford: Polity
- Lindsay, J. (2004). *Darkly Dreaming Dexter*. London: Orion.
- Lindsay, J. (2010). An Interview with Author and Dexter Creator Jeff Lindsay. In: Howard, D. L. (Hrsg.). *DEXTER. Investigating cutting edge television*, S. 3-13. London: I.B. Tauris.

- Lonner, W. J. & Berry, J. W. (Hrsg.) (1986). *Field Methods in Cross-Cultural Research*. Beverly Hills: Sage Publications.
- Lowe, S. (1996). Hermes Revisited: A Replication of Hofstede's Study in Hong Kong and the UK. In: *Asia Pacific Business Review*, Jg. 2, Heft 3, S. 101ff.
- Manos Jr., J. (Writer) & Cuesta, M. (Director). (01.10.2006). Dexter [Television series episode]. In: Cerone, D., Phillips, C. & Rosenberg, M. (Producer). *Dexter*. New York, NY: Showtime.
- Manos Jr., J. (2010). An Interview with Dexter Writer and Developer James Manos, Jr. In: Howard, D. L. (Hrsg.). *DEXTER. Investigating cutting edge television*, S. 14-24. London: I.B. Tauris.
- Meier, G., Schneid, M., Stegemann, Y. & Stiegler, A. (2005). *Steigerung der Ausschöpfungsquote von Telefonumfragen durch geschickte Einleitungstexte*. ZUMA-Nachrichten, 57, 37-55.
- Mikos, L. (1994). *Es wird dein Leben! Familienserien im Fernsehen und im Alltag der Zuschauer*. Münster: MakS.
- Montada, L. (2002). Moralische Entwicklung und moralische Sozialisation. In Oerter, R. & Montada, L. (Hrsg.), *Entwicklungspsychologie*, S. 619-647. Weinheim: Beltz.
- Möhring, W. & Schlütz, D. (2003). *Die Befragung in der Medien- und Kommunikationswissenschaft. Eine praxisorientierte Einführung*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Nelson, R. (2006). Analyzing TV Fiction: How to Study Television Drama. In: Creeber, G. (Hrsg.). *Tele-Visions: An Introduction to Studying Television*, S. 74-86. London: British Film Institute.
- Ng, S. H. et al. (1982). Values in nine countries. In: Rath, R., Sinha, B. P. & Asthana, H. S. (Hrsg.). *Diversity and unity in cross-cultural psychology*, S. 196-205. Lisse, Niederlande: Swets & Zeitlinger.
- Peacock, S. (2010). Dexter's Hollow Designs. In: Howard, D. L. (Hrsg.). *DEXTER. Investigating cutting edge television*, S. 49-58. London: I.B. Tauris.
- Peirse, A. (2010). In a Lonely Place? Dexter and Film Noir. In: Howard, D. L. (Hrsg.). *DEXTER. Investigating cutting edge television*, S. 189-204. London: I.B. Tauris.
- Peters, K. (in Druck, 2010). *Evil never looked so good. Ambivalence in the moral imagination*. Masterarbeit, eingereicht bei der Universiteit van Amsterdam.
- Rammstedt, B. & John, O. P. (2007). Measuring personality in one minute or less: A 10-item short version of the Big Five Inventory in English and German. *Journal of Research in Personality* 41/2007, S. 203-212.

- Raney, A.A. (2006). The Psychology of Disposition-Based Theories of Media Enjoyment. In: Bryant, J. & Vorderer, P. (Hrsg.). *Psychology of entertainment*, S. 137-150. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Raney, A. A. (in Druck). Media enjoyment as a function of affective dispositions toward and moral judgment of characters. In: Döveling, K. von Scheve, C. & Konijn, E. (Hrsg.). *Handbook of Emotions and the Mass Media*. London: Routledge.
- Reinecke, M. (2007). *TV-Serien als Megamovies. Die US-Serie Lost als Beispiel einer neuen Seriengeneration*. Hamburg: Diplomica Verlag GmbH.
- Riches, S. & French, C. (2010). The Ethics of a Serial Killer: Dexter's Moral Character and the Justification of Murder. In: Howard, D. L. (Hrsg.) (2010). *DEXTER. Investigating cutting edge television*, S. 117-131. London: I.B. Tauris.
- Rosenberg, M. (Writer) & Goldwyn, T. (Director). (14.10.2007). An Inconvenient Lie [Television series episode]. In: Cerone, D., Phillips, C. & Rosenberg, M. (Producer). *Dexter*. New York, NY: Showtime.
- Rubin, A. M., Perse, E. M. & Powell, R. A. (1985). Loneliness, parasocial interaction, and local television news viewing. *Human Communication Research*, 12, 155-180.
- Schlütz, D., Stock, Y., Walkenbach, J. & Zehrfeld, M. (2010). *Getting Attached to a Serial Killer: Audience Relations to the Main Character of TV-show Dexter*. Vortrag bei der Tagung "Contemporary Serial Culture", Potsdam, 14.01.2010.
- Schmid, D. (2010). The Devil You Know: Dexter and the "Goodness" of American Serial Killing. In: Howard, D. L. (Hrsg.). *DEXTER. Investigating cutting edge television*, S. 132-142. London: I.B. Tauris.
- Schmid, H. (2005). *Global Entertainment? Interkulturelle Unterschiede in der Wahrnehmung und Bewertung der Romanfigur Harry Potter*. Diplomarbeit, eingereicht am Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung, Hannover.
- Teuteberg, J. (2009). *America's favourite Serial Killer. The Creation of Sympathy in the Perception of Criminals in Television Crime Narratives - Exemplified by the Series »Dexter«*. Masterarbeit, eingereicht an der Stockholm University, JMK - Department of Journalism, Media and Communication.
- Tian, Q. & Hoffner, C. A. (2010). Parasocial Interaction With Liked, Neutral, and Disliked Characters on a Popular TV Series. In: *Mass Communication and Society*, 13, S. 250-269.

- Tinchev, V. (2010). Dexter's German Reception: Why are German Networks so Obsessed (and Troubled) with US shows? In: Howard, D. L. (Hrsg.). *DEXTER. Investigating cutting edge television*, S. 157-171. London: I.B. Tauris.
- Trepte, S. (2006). Die Messung des Unterhaltungserlebens. In: Wirth, W., Schramm, H. & Gehrau, V. (Hrsg.). *Unterhaltung durch Medien. Theorie und Messung*, S. 142-173. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- UNESCO (1983). *Weltkonferenz über Kulturpolitik*. Konferenzbereich Nr. 5. München: K. G. Saur.
- Vorderer, P. (1996). Toward a Psychological Theory of Suspense. In: Vorderer, P., Wulff, H.-J. & Friedrichsen, M. (Hrsg.). *Suspense: conceptualizations, theoretical analyses and empirical explorations*, S. 233-253. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Vorderer, P., Steef, F. F. & Chan, E. (2006). Motivation. In: Bryant, J. & Vorderer, P. (Hrsg.). *Psychology of Entertainment*, S. 3-15. Mahwah, NY: Lawrence Erlbaum Associates.
- Welker, M., Werner, A. & Scholz, J. (2005). *Online-Research. Markt- und Sozialforschung mit dem Internet*. Heidelberg: dpunkt.verlag.
- Weprin, A. (2009). *Cable Ratings: 'Dexter' Finale Shatters Showtime Records*. Online abrufbar unter: http://www.broadcastingcable.com/article/440238-Cable_Ratings_Dexter_Finale_Shatters_Showtime_Records_.php [10.08.2010]
- Wirth, W. & Kolb, S. (2003). Äquivalenz als Problem: Forschungsstrategien und Designs der komparativen Kommunikationswissenschaft. In: Esser, F. & Pfetsch, B. (Hrsg.). *Politische Kommunikation im internationalen Vergleich: Grundlagen, Anwendungen, Perspektiven*, S. 104-131. Wiesbaden: VS Verlag.
- Zillmann, D. (2006a). Empathy: Affective Reactivity to Others' Emotional Experiences. In: Bryant, J. & Vorderer, P. (Hrsg.). *Psychology of entertainment*, S. 151-182. Mahwah, NY: Lawrence Erlbaum Associates.
- Zillmann, D. (2006b). Dramaturgy for Emotions From Fictional Narration. In: Bryant, J. & Vorderer, P. (Hrsg.). *Psychology of entertainment*, S. 215-238. Mahwah, NY: Lawrence Erlbaum Associates.
- Zubayr, C. & Gerhard, H. (2010). Tendenzen im Zuschauerverhalten. Fernsehgewohnheiten und Fernsehreichweiten im Jahr 2009. In: *Media Perspektiven*, 3/2010, S. 106-118.

ANHANG



7. ANHANG

7.1 Einstufung der Länder nach Hofstedes Kulturdimensionen

Tab. 27: Einstufung der Länder nach Hofstedes Kulturdimensionen A-J

Land	MDI ¹	IDV ²	MAS ³	UVI ⁴		MDI ¹	IDV ²	MAS ³	UVI ⁴
Arab World	80	38	52	68	El Salvador	66	19	40	94
Argentina	49	46	56	86	Estonia	40	60	30	60
Australia	36	90	61	51	Finland	33	63	26	59
Austria	11	55	79	70	France	68	71	43	86
Bangladesh	80	20	55	60	Germany	35	67	66	65
Belgium	65	75	54	94	Greece	60	35	57	112
Brazil	69	38	49	76	Guatemala	95	6	37	101
Bulgaria	70	30	40	85	Hong Kong	68	25	57	29
Canada	39	80	52	48	Hungary	46	80	88	82
Chile	63	23	28	86	India	77	48	56	40
China	80	20	66	30	Indonesia	78	14	46	48
Colombia	67	13	64	80	Iran	58	41	43	59
Costa Rica	35	15	21	86	Ireland	28	70	68	35
Czech Republic	57	58	57	74	Israel	13	54	47	81
Denmark	18	74	16	23	Italy	50	76	70	75
East Africa	64	27	41	52	Jamaica	45	39	68	13
Ecuador	78	8	63	67	Japan	54	46	95	92

¹ MDI = Machtdistanz-Index; Quelle: Hofstede, 2007, S. 56

² IDV = Individualismus-Index; Quelle: Hofstede, 2007, S. 105

³ MAS = Maskulinitäts-Index; Quelle: Hofstede, 2007, S. 166

⁴ UVI = Unsicherheitsvermeidungs-Index; Quelle: Hofstede, 2007, S. 234

Tab. 28: Einstufung der Länder nach Hofstede's Kulturdimensionen K-Z

Land	MDI ¹	IDV ²	MAS ³	UVI ⁴		MDI ¹	IDV ²	MAS ³	UVI ⁴
Luxembourg	40	60	50	70	Slovakia	104	52	110	51
Malaysia	104	26	50	36	South Africa	49	65	63	49
Malta	56	59	47	96	South Korea	60	18	39	85
Mexico	81	30	69	82	Spain	57	51	42	86
Morocco	70	46	53	68	Surinam	85	47	37	92
Netherlands	38	80	14	53	Sweden	31	71	5	29
New Zealand	22	79	58	49	Switzerland	34	68	70	58
Norway	31	69	8	50	Taiwan	58	17	45	69
Pakistan	55	14	50	70	Thailand	64	20	34	64
Panama	95	11	44	86	Trinidad	47	16	58	55
Peru	64	16	42	87	Turkey	66	37	45	85
Philippines	94	32	64	44	United Kingdom	35	89	66	35
Poland	68	60	64	93	United States	40	91	62	46
Portugal	63	27	31	104	Uruguay	61	36	38	100
Romania	90	30	42	90	Venezuela	81	12	73	76
Russia	93	39	36	95	Vietnam	70	20	40	30
Singapore	74	20	48	8	West Africa	77	20	46	54

¹ MDI = Machtdistanz-Index; Quelle: Hofstede, 2007, S. 56

² IDV = Individualismus-Index; Quelle: Hofstede, 2007, S. 105

³ MAS = Maskulinitäts-Index; Quelle: Hofstede, 2007, S. 166

⁴ UVI = Unsicherheitsvermeidungs-Index; Quelle: Hofstede, 2007, S. 234

7.2 Rekrutierungsliste

Tab. 29: Aufteilung der Stichprobe nach Ländern



Variable NATION (Befragte, die bislang ausschließlich im Land ihrer Nationalität gewohnt haben)

Land	n	Land	n	Land	n
Germany	853	Ireland	7	Turkey	2
Australia	98	Scotland	6	Belgium	2
USA	96	Brazil	6	India	2
UK	95	Wales	6	Mexico	2
Österreich	55	Bulgaria	6	Philippines	2
Netherlands	26	United Arab Emirates	5	Slovenia	2
Switzerland	18	Portugal	5	New Zealand	1
Canada	16	China	4	Jersey	1
Spain	15	Denmark	4	Jordan	1
France	15	Greece	4	Lebanon	1
Croatia	10	Argentina	3	Luxembourg	1
Latvia	9	South Africa	3	Malaysia	1
Czech Republic	8	Sweden	3	Puerto Rico	1
Italy	8	Poland	2	Thailand	1
Norway	8	Finland	2		

Tab. 30: Top Referer des finalen Datensatzes

Website	n
http://www.serienjunkies.de	530
http://www.digitalspy.co.uk	60
http://www.tvtonight.com.au	58
http://langweiledich.net	57
http://www.facebook.com	37
http://www.studivz.net	35
http://twitter.com	26
http://board.tv4user.de	23
http://board.serienjunkies.org	20
http://www.meinvz.net	20
http://b3ta.com/links	18
http://www.rllmukforum.com	15

7.3 Fragebogen: Deutsche Version



4%


Hallo und Danke für Dein Interesse an meiner Umfrage.
Was hat die Fernsehserie "Dexter" was andere nicht haben? Zum Beispiel ein sehr gutes Intro. Schöne Bilder aus Miami. Oder den etwas anderen Blutspritzmusteranalysten bei der Polizei: Dexter Morgan.

Um ihn und die Serie allgemein geht es in dieser internationalen Studie, die ich im Rahmen meiner Masterarbeit (Medien Management) am Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung in Hannover durchführe. Die Beantwortung dauert etwa **10-15 Minuten**, verläuft absolut anonym und ist natürlich spoilerlos.



Mit Deiner Teilnahme hilfst Du mir bereits enorm und könntest es noch mehr, indem Du den Fragebogen weiterleitest (idealerweise auch ins Ausland). Dazu gibt es **Belohnungen**: Unter allen TeilnehmerInnen werden etliche Dexter-Fanartikel (u.a. DVD-Boxen, Bobble-heads, Autogramme, Bücher, ...) verlost.
Danke noch einmal für Deine Hilfe und jetzt viel Spaß beim Ausfüllen des Fragebogens!


Maik Zehrfeld



ENGLISH: If you want the questionnaire to be shown in english language, please select the british flag and click "weiter" below.



weiter








9%

Als Erstes würde ich gerne von Dir wissen, was Deine Lieblingsserien sind?
Nenne bis zu 5 Deiner Favoriten und beginne mit der Serie, die Du am liebsten magst.

-
-
-
-
-

weiter



DEXTER

13%

Kommen wir jetzt zu "Dexter". Wie bewertest Du die Serie allgemein?

Bitte gib dazu an, wie sehr die folgenden Aussagen auf Dich selbst zutreffen. Stufe dabei ab zwischen „trifft überhaupt nicht zu“ bis „trifft voll und ganz zu“.

	trifft überhaupt nicht zu				trifft voll und ganz zu
Ich schaue gerne „Dexter“.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Beim Schauen von „Dexter“ denke ich wenig über die Inhalte nach.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich denke darüber nach, was als nächstes bei „Dexter“ passiert.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
„Dexter“ ist etwas ganz Besonderes für mich.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
„Dexter“ ist sehr unterhaltsam.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wenn ich „Dexter“ schaue möchte ich nicht gestört werden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Manche „Dexter“-Folgen habe ich bereits mehrfach gesehen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es sollte mehr Serien wie „Dexter“ geben.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	trifft überhaupt nicht zu				trifft voll und ganz zu
„Dexter“ ist eine spannende Serie.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich denke über „Dexter“ nach, selbst wenn ich es gerade nicht sehe.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich freue mich immer auf die nächste Folge „Dexter“.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich informiere mich zusätzlich noch in anderen Medien (Internet, etc.) über „Dexter“.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
„Dexter“ besticht durch eine gute Story.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Manchmal ist mir „Dexter“ zu blutig/brutal.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ohne „Dexter“ würde mir etwas fehlen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

weiter

DEXTER

17%

Denke jetzt bitte an die Hauptfigur Dexter Morgan. Gib dazu bitte an, wie sehr Du ihm die aufgelisteten Attribute zuschreiben würdest. Mit den Spalten dazwischen kannst Du Deine Meinung abstimmen.

Monster	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Engel
rücksichtslos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	hilfsbereit
aufregend	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	langweilig
aggressiv	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	friedfertig
verstört	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	normal
ungerecht	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	gerecht
leichtsinnig	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	bedacht
charakterstark	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	charakterlos
emotional	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	rational
charmant	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	uncharmant
egoistisch	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	selbstlos
liebenswert	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nicht liebenswert
sympathisch	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	unsympathisch
zuverlässig	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	unzuverlässig
Familienmensch	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kein Familienmensch
humorlos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	humorvoll
diszipliniert	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	undiszipliniert
gut	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	schlecht

weiter

DEXTER

22%

Es folgen noch ein paar Aussagen zur Hauptfigur Dexter Morgan. Bitte gib dazu an, wie sehr diese auf Dich persönlich zutreffen.

Stufe dabei ab zwischen „trifft überhaupt nicht zu“ bis „trifft voll und ganz zu“.

	Trifft überhaupt nicht zu				Trifft voll und ganz zu
Dexter hat persönliche Qualitäten, für die ich ihn respektiere und bewundere.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich vertraue Dexter.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Manche Handlungen bzw. Äußerungen von Dexter kann ich gar nicht nachvollziehen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich freue mich immer darauf, Dexter wieder zu sehen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Manchmal habe ich Mitgefühl für Dexter.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich würde Dexter gerne mal persönlich treffen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Über Fehler von Dexter kann ich leicht hinwegsehen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dexter äußert häufig Gedanken, die mich zum Nachdenken anregen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich finde Dexter attraktiv.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Trifft überhaupt nicht zu				Trifft voll und ganz zu
Manchmal denke ich, dass ich auch gerne so wäre wie Dexter.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich kann Dexter meistens gut verstehen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Manchmal geht es mir ähnlich wie Dexter.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich wäre gerne mit Dexter befreundet.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich mag Dexter Morgan.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Da ich in der Serie Dexters Gedanken hören kann, fühle ich mich mit ihm verbunden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dexter ist nicht mehr als ein psychopathisches Monster.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich fühle mich oft direkt angesprochen von Dexter.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Manchmal habe ich Probleme damit, Dexter zu mögen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

weiter

DEXTER

26%

Jetzt möchte ich gerne von Dir wissen, wie viel Du von der Serie „Dexter“ bereits gesehen hast.

- ☐ Ich habe alle Folgen der vier existierenden Staffeln gesehen.
- ☐ Ich schaue die Serie fortlaufend und habe mindestens Teile der dritten Staffel gesehen.
- ☐ Ich habe maximal die ersten beiden Staffeln gesehen.
- ☐ Ich habe nur ein paar wenige Einzelfolgen gesehen.
- ☐ Ich weiß nicht genau, wie viel ich bereits gesehen habe.

Hast Du auch einen oder mehrere der Dexter-Romane von Jeff Lindsay (z.B. „Darkly Dreaming Dexter“) gelesen?

- ☐ Ja, mehrere.
- ☐ Ja, einen.
- ☐ Nein, keine.

Kannst Du Darsteller Michael C. Hall bereits vor seiner Rolle als Dexter Morgan (z.B. aus „Six Feet Under“)?

- ☐ Nein
- ☐ Ja

weiter

DEXTER

30%

Nun geht es um Dexter Morgans Taten. Wie sehr treffen die aufgelisteten Aussagen Deiner Meinung nach zu?

	Trifft überhaupt nicht zu				Trifft voll und ganz zu
Was Dexter tut ist illegal und gehört bestraft.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es sollte auch reale Menschen geben, die das machen, was Dexter tut.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Für mich ist Dexter ein Held.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dexter ist das eigentliche Opfer und tötet nur, wegen seines als Kind erlittenen Traumas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dexter mordet nicht um zu helfen, sondern weil er den Drang hat zu töten.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Eigentlich rettet Dexter sogar Leben, indem er Mörder daran hindert, erneut zu töten.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Manchmal freue ich mich für Dexter, wenn er jemanden tötet.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dexters Morde sind in Ordnung, er tötet ja nur böse Menschen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Trifft überhaupt nicht zu				Trifft voll und ganz zu
Die von Dexter (mit)verantworteten Tode von Unschuldigen (bspw. Rita, dem Fotografen, ...) lassen mich anders über ihn denken.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich glaube daran, dass Dexter irgendwann geheilt und keine Menschen mehr töten wird.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wäre Dexter Morgan ein realer Mensch, würde ich ihn verraten.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich weiß, dass ich eigentlich nicht auf Dexters Seite stehen dürfte.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mir ist egal, was Dexter macht, es ist ja nur eine ausgedachte Fernsehserie.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Solange Dexter den Code befolgt, ist alles in Ordnung.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Manchmal diskutiere ich mit anderen Leuten über Dexters Taten.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

weiter

DEXTER

35%

Kommen wir jetzt einmal weg von der Serie „Dexter“ und zu Deinen allgemeinen Ansichten. Gib bei den folgenden Aussagen bitte jeweils an, wie sehr du diesen zustimmst.

	Stimme ich überhaupt nicht zu				Stimme ich voll und ganz zu
Manche Menschen haben es verdient zu sterben.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es ist mir wichtig, dass meine Leistungen von anderen anerkannt werden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es ist wichtig, sich und seine Bedürfnisse gegen andere durchzusetzen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
In bestimmten Fällen ist Selbstjustiz angebracht.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es ist wichtig, sich immer korrekt zu verhalten und es zu vermeiden, Dinge zu tun, die andere Menschen für falsch halten.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es ist mir wichtig, Menschen in meinem Umfeld zu helfen und mich um deren Wohl zu kümmern.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jeder hat das Recht jedem zu widersprechen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich liebe das Risiko, suche das Abenteuer und möchte ein aufregendes Leben führen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Was ein Vorgesetzter befiehlt, muss befolgt werden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es ist wichtig, dass Gesetz und Ordnung respektiert werden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es gibt absolut keine Rechtfertigung, jemanden umzubringen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Regeln sollten nicht gebrochen werden – selbst wenn jemand denkt, es wäre im Interesse der Gesellschaft.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es ist mir wichtig, sehr erfolgreich zu sein.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

weiter

DEXTER

40%

Inwieweit treffen die folgenden Aussagen auf Dich zu?

	Trifft überhaupt nicht zu				Trifft voll und ganz zu
Ich bin entspannt, lasse mich durch Stress nicht aus der Ruhe bringen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich bin bequem, neige zur Faulheit.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich neige dazu, andere zu kritisieren.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich werde leicht nervös und unsicher.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich gehe aus mir heraus, bin gesellig.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich habe nur wenig künstlerisches Interesse.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich erledige Aufgaben gründlich.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich habe eine aktive Vorstellungskraft, bin phantasievoll.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich bin eher zurückhaltend, reserviert.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich schenke anderen leicht vertrauen, glaube an das Gute im Menschen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

weiter

DEXTER

45%

Zurück zu „Dexter“. Wie genau schaust Du die Serie normalerweise? Gib dazu bitte zunächst an, über welche Wege Du die Serie schaust und wie oft Du diese jeweils nutzt.

Stufe dabei bitte von „nie“ bis „(fast) immer“ ab.

	nie	sehr selten	hin und wieder	häufig	(fast) immer
TV-Ausstrahlung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
TV-Aufnahme (z.B. per DVD-/Festplatten-Rekorder, ...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Video on-demand (z.B. showtime, itunes, ...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Internet-Stream (z.B. megavideo, kino.to, ...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Internet-Download (z.B. torrent, rapidshare, ...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
DVD / Blu-Ray	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

In welcher Version schaust Du „Dexter“ normalerweise?

☐ Originalversion ☐ Originalton m. Untertiteln ☐ Synchronisierte Version

weiter

DEXTER

52%

Du hast angegeben, "Dexter" größtenteils synchronisiert zu sehen. In welcher Sprache schaust Du die Serie?

Denke bitte einmal an Deine allgemeine Mediennutzung. Wie häufig kommt es vor, dass Du folgende Serienarten schaust?

	(fast) nie	seltener	hin und wieder	häufig	sehr häufig
Fernsehserien allgemein	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Serien aus Amerika	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Serien aus Großbritannien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Serien aus Deutschland	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Serien aus anderen Ländern	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

weiter

DEXTER

60%

Kommen wir zu Medien im Allgemeinen. Wenn Du an einen normalen Tag denkst: Wie lange nutzt Du die folgenden Medien im Alltag?

Gib dazu bitte die Anzahl an Stunden und Minuten an (z.B. 2 Stunden und 30 Minuten).

	Stunden	Minuten
Fernsehen	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Internet	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Und wie ist es bei den anderen Medien? Wie häufig beschäftigst Du Dich allgemein damit?

	(fast) nie	seltener	1x pro Woche	mehrmals pro Woche	fast täglich	täglich
Radio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tageszeitung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Zeitschriften	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bücher	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Video / DVD / Blu-Ray	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

weiter

DEXTER

68%

Kommen wir abschließend noch zu ein paar Fragen zu Dir selbst. Wie alt bist Du?

Jahre

Du bist...

☐ weiblich ☐ männlich

Welchen höchsten allgemeinen Schul- oder Hochschulabschluss besitzt Du?

- ☐ Kein Schulbesuch oder Schulbesuch ohne Abschluss
- ☐ Hauptschulabschluss ohne abgeschlossene Berufsausbildung
- ☐ Hauptschulabschluss mit abgeschlossener Berufsausbildung
- ☐ Realschulbesuch ohne Realschulabschluss
- ☐ Realschulabschluss, Mittlere Reife
- ☐ Gymnasiale Oberstufe ohne Abschluss
- ☐ Abitur oder Fachabitur
- ☐ Hochschul- oder Fachhochschulbesuch ohne Abschluss (Studium abgebrochen)
- ☐ Hochschulabschluss, Fachhochschulabschluss

weiter

DEXTER

76%

In welchem Land lebst Du und seit wann?

Ich lebe in

seit Jahren

Und welche Nationalität(en) besitzt Du?

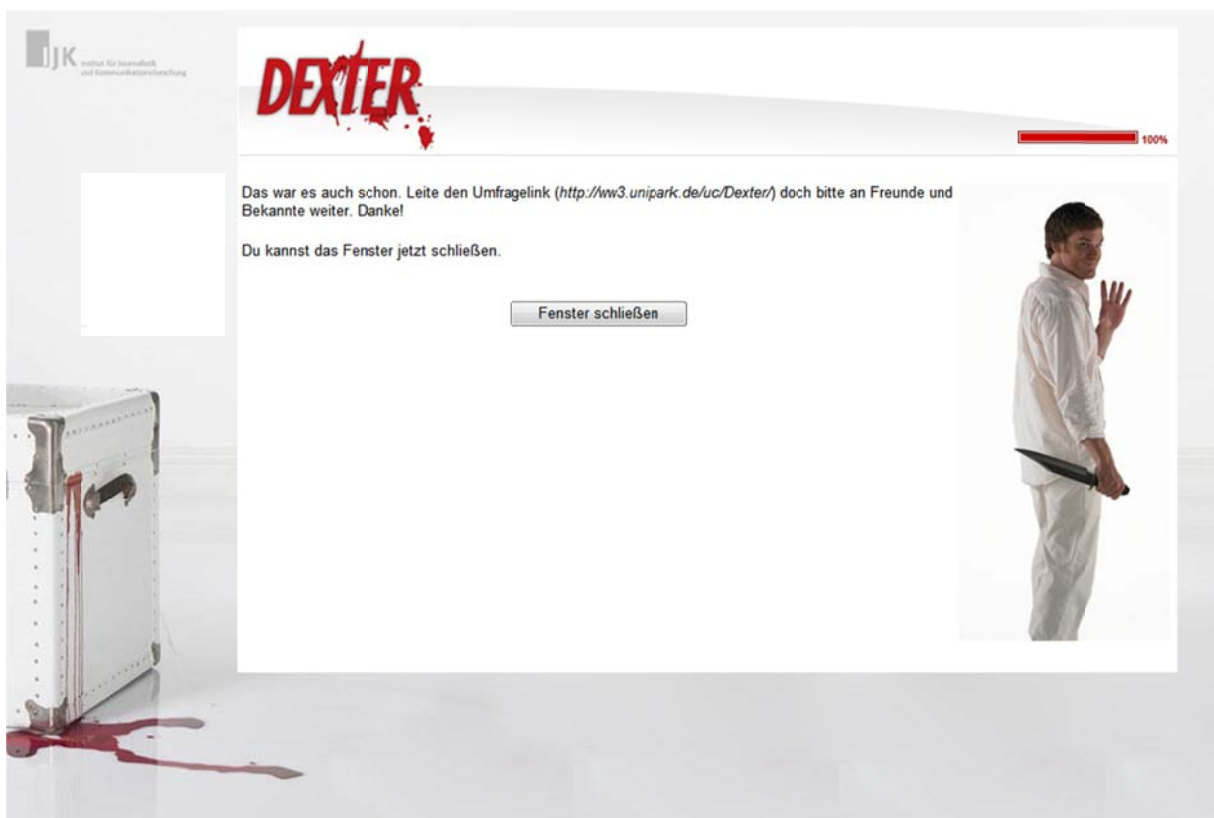
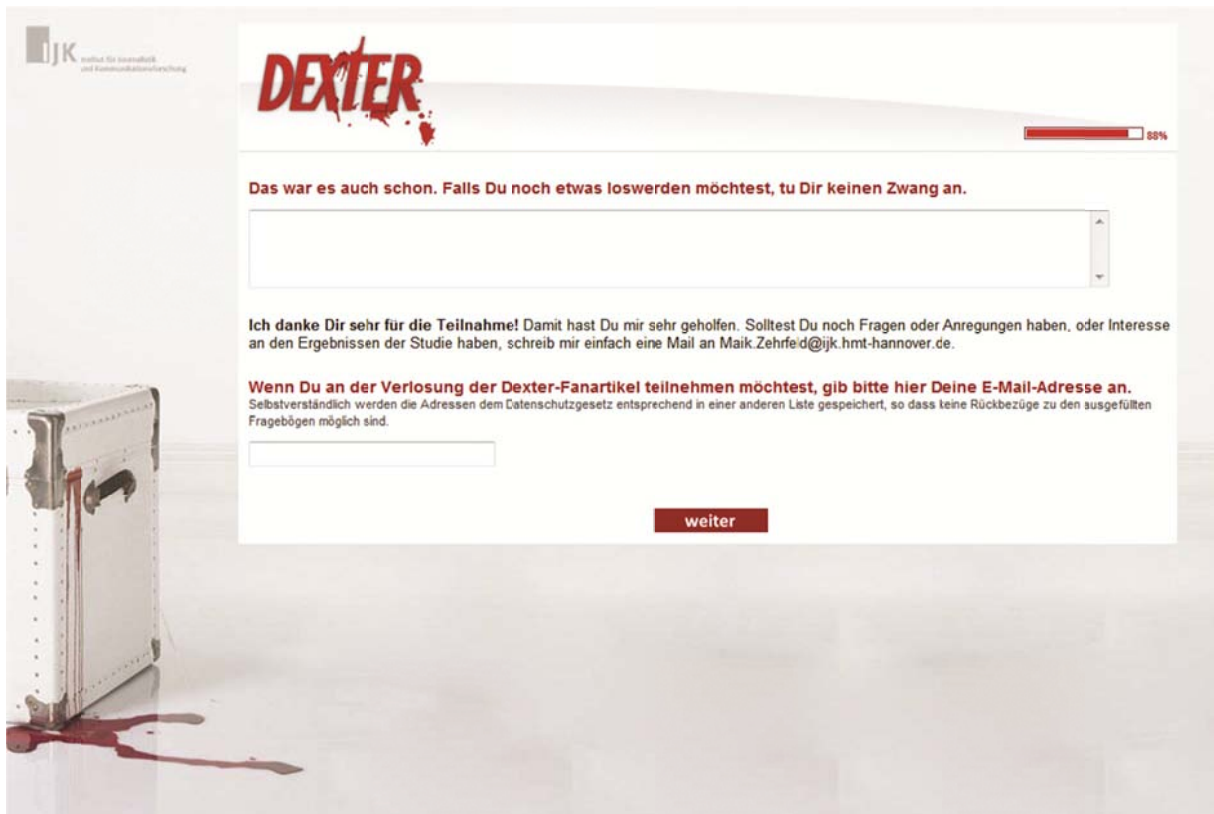
	Land
Nationalität 1	<input type="text"/>
Nationalität 2	<input type="text"/>
Nationalität 3	<input type="text"/>

Zuletzt würde ich gerne von Dir wissen, welche Sprachen Du sprichst?

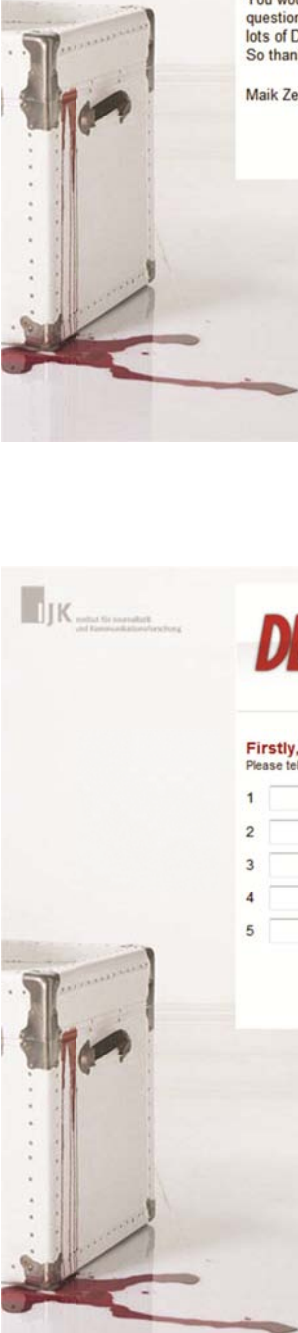
Gib dazu bitte zu jeder Sprache auch an, auf welchem Level Du diese beherrscht.

	Sprache	Level
Sprache 1	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Sprache 2	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Sprache 3	<input type="text"/>	<input type="text"/>

weiter



7.4 Fragebogen: Englische Version



IJK Institut für Journalismus- und Kommunikationsforschung

DEXTER

0%



What does the tv-series "Dexter" have that others are missing? It could be a very nice intro, beautiful images from Miami, or a blood stain analyst with a bit of a difference in the police force: Dexter Morgan.

I am running an international study for my master thesis about the Dexter series (in Media Management) at the Institute for Journalism and Communication Research in Hanover, Germany. The completion of the questionnaire only takes about **10-15 minutes**, is totally anonymous and doesn't contain any spoilers.

You would really help me a lot by participating and could help me even more by passing on the questionnaire to other people. And there are **rewards**: Randomly chosen participants will get lots of Dexter-goodies (a.o. DVDs, bobble-heads, autographs, books, ...) afterwards. So thank you and have fun filling out the questionnaire!

Maik Zehrfeld

continue



IJK Institut für Journalismus- und Kommunikationsforschung

DEXTER

13%

Firstly, I would like to know which television series you like the most?
Please tell me up to 5 of your favourites and begin with your most loved one.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

continue

DEXTER

17%

Let us talk about "Dexter". What do you think about the series in general?

Please specify, how much the following statements apply to you. Therefore grade between "Does not apply at all" and "Totally applies".

	Does not apply at all				Totally applies
Even when I am not watching "Dexter" I think about it.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
There should be more series like "Dexter".	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I always look forward to the next episode of "Dexter".	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I think about what could happen next in "Dexter".	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sometimes "Dexter" is too brutal/gory.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I like watching "Dexter".	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
"Dexter" is something really special for me.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
"Dexter" is very entertaining.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Does not apply at all				Totally applies
"Dexter" is an exciting series.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
"Dexter" does have a good story.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I seek additional information about "Dexter" in other media (internet, etc.).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Without "Dexter" I would miss something.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
When I am watching "Dexter" I do not think a lot about its content.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
When I am watching "Dexter" I do not want to be disturbed.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Some episodes of "Dexter" I have watched several times.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

continue

DEXTER

21%

Now think about the main character Dexter Morgan. Please describe him by selecting attributes from below. With the columns inbetween you can grade your opinion.

emotional	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	emotional
of good character	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	of bad character
likeable	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	not likeable
careless	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	cautious
mad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	normal
regardless	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	helpful
family guy	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	not a family guy
monster	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	angel
selfish	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	selfless
humourless	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	humorous
dependable	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	undependable
sympathetic	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	unsympathetic
exciting	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	boring
unfair	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	fair
good	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	bad
charming	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	not charming
aggressive	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	passive
disciplined	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	undisciplined

continue

DEXTER

25%

Here come a few more statements about the protagonist Dexter Morgan. Please consider how much these apply to you.

Gradate between "Does not apply at all" and "Totally applies".

	Does not apply at all				Totally applies
I can easily overlook mistakes made by Dexter.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sometimes I have problems with liking Dexter.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I think Dexter is handsome.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I trust Dexter.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I cannot comprehend some of the utterances or actions of Dexter at all.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Since I am able to hear Dexter's thoughts in the series, I feel related to him.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I always look forward to see Dexter Morgan again.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dexter is nothing more than a psychopathic monster.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Most of the time I understand Dexter very well.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Does not apply at all				Totally applies
Sometimes I think that I want to be like Dexter.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I like Dexter Morgan.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I would like to meet Dexter in person.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Often I feel directly spoken to by Dexter.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dexter often expresses thoughts which make me think.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I would like to be friends with Dexter.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dexter possesses some personal qualities that I respect and admire him for.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sometimes I feel compassion for Dexter.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sometimes I feel similar to Dexter.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

continue

DEXTER

29%

Now I would like to know how many of the series "Dexter" you have seen so far.

- ☐ I have seen every single episode of the four existing seasons.
- ☐ I watch the series consecutively and have already seen parts of the third season.
- ☐ I have not seen more than the first two seasons maximum.
- ☐ I have seen some single episodes.
- ☐ I do not know exactly how much I have seen of it yet.

Have you also read one or more of the Dexter-novels by Jeff Lindsay (e.g. "Darkly Dreaming Dexter")?

- ☐ Yes, more than one.
- ☐ Yes, one.
- ☐ No, none.

Have you ever seen the actor Michael C. Hall in any role other than Dexter Morgan (e.g. from "Six Feet Under")?

- ☐ No
- ☐ Yes

continue

DEXTER

34%

The next part is about Dexter Morgan's actions. How much do the statements listed below apply to you?

	Does not apply at all				Totally applies
If Dexter Morgan was real, I would reveal him.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sometimes I am glad for Dexter when he gets to kill someone.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I believe that Dexter will one day be healed and not kill any more people.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
As long as Dexter keeps following the code, everything is fine.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dexter's murders are okay, he is only killing bad people.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
There should be real people doing the things Dexter does.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dexter does not kill to help, he does it because of his inner desire to kill.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dexter is the true victim and only kills because of the trauma suffered in his childhood.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Does not apply at all				Totally applies
It does not matter to me what Dexter does, it is only a fictional television series.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I know that I should not side with Dexter.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dexter is a hero for me.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
What Dexter does is illegal and deserves to be punished.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Actually, Dexter is saving lives by preventing murderers from killing again.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
The death of an innocent, which Dexter takes responsibility for, would change my mind about him.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sometimes I discuss Dexter's actions with other people.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

continue

DEXTER

39%

Let us now get away from "Dexter" the series and towards your views in general. Please grade the following statements by the extent to which you agree with them.

	Do not agree at all				Totally agree
It is important to me to promote oneself and one's needs over those of others.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Rules should not be broken - even if someone thinks it is in the society's best interest.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
There is absolutely no justification to murder someone.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Some people deserve to die.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
In some cases vigilantism is the right thing to do.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
It is important to me to have people recognize my achievements.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
It is important to me to help the people nearby, to care for their well-being.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Adventure and taking risks are important to me; to have an exciting life.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
It is important to me that law and order are being respected.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Orders of superiors have to be followed.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Everyone has the right to contradict everyone.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Being very successful is important to me.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
It is important to me to always behave properly, to avoid doing anything people would say is wrong.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

continue

DEXTER

43%

How well do the following statements describe your personality?

	Does not apply at all				Totally applies
I see myself as someone who has an active imagination.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I see myself as someone who is outgoing, sociable.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I see myself as someone who is relaxed, handles stress well.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I see myself as someone who has few artistic interests.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I see myself as someone who is generally trusting.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I see myself as someone who tends to find fault with others.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I see myself as someone who gets nervous easily.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I see myself as someone who does a thorough job.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I see myself as someone who is reserved.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I see myself as someone who tends to be lazy.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

continue

DEXTER

46%

Back to "Dexter". How do you normally watch the show? Please tell me in what ways you watch and how often you use them.

Specify between "never" and "(almost) always".

	never	rare	now and then	often	(almost) always
television broadcasting	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
television recording (e.g. via DVR, ...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
video on-demand (e.g. showtime, itunes, ...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
internet-stream (e.g. megavideo, ...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
internet-download (e.g. torrent, rapidshare, ...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
DVD / blu-ray	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

What version do you normally watch "Dexter" in?

- ☐ original version
 ☐ original audio with subtitles
 ☐ dubbed version

continue

DEXTER

54%

You said you normally watch "Dexter" with subtitles. What language do you use them in?

Please think of how you use media in general. How often do you watch the following types of series?

	(almost) never	rare	now and then	often	very often
television series in general	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
series from the USA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
series from UK	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
series from Germany	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
series from other countries	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

continue

DEXTER

62%

Let us now come to media in general. When you think about a normal day: How much do you use the following media?

Please specify the amount of hours and minutes (e.g. 2 hours and 30 minutes).

	hours	minutes
television	<input type="text"/>	<input type="text"/>
internet	<input type="text"/>	<input type="text"/>

And what about the other media? How often do you use them?

	(almost) never	more rare	1x a week	several times a week	almost daily	daily
radio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
daily newspaper	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
printed magazines	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
books	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
video / DVD / blu-ray	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

continue

DEXTER

68%

Finally, here are some questions about yourself. How old are you?

years

You are...

☐ female ☐ male

What is the highest educational level that you have attained?

- ☐ No formal education
- ☐ Incomplete primary school
- ☐ Complete primary school
- ☐ Incomplete secondary school: technical/vocational type
- ☐ Complete secondary school: technical/vocational type
- ☐ Incomplete secondary: university-preparatory type
- ☐ Complete secondary: university-preparatory type
- ☐ Some university-level education, without degree
- ☐ university-level, with degree

continue

DEXTER

79%

Which country do you live in and how long have you lived there?

I am living in

for about years

What is your nationality?

nationality 1 Land

nationality 2

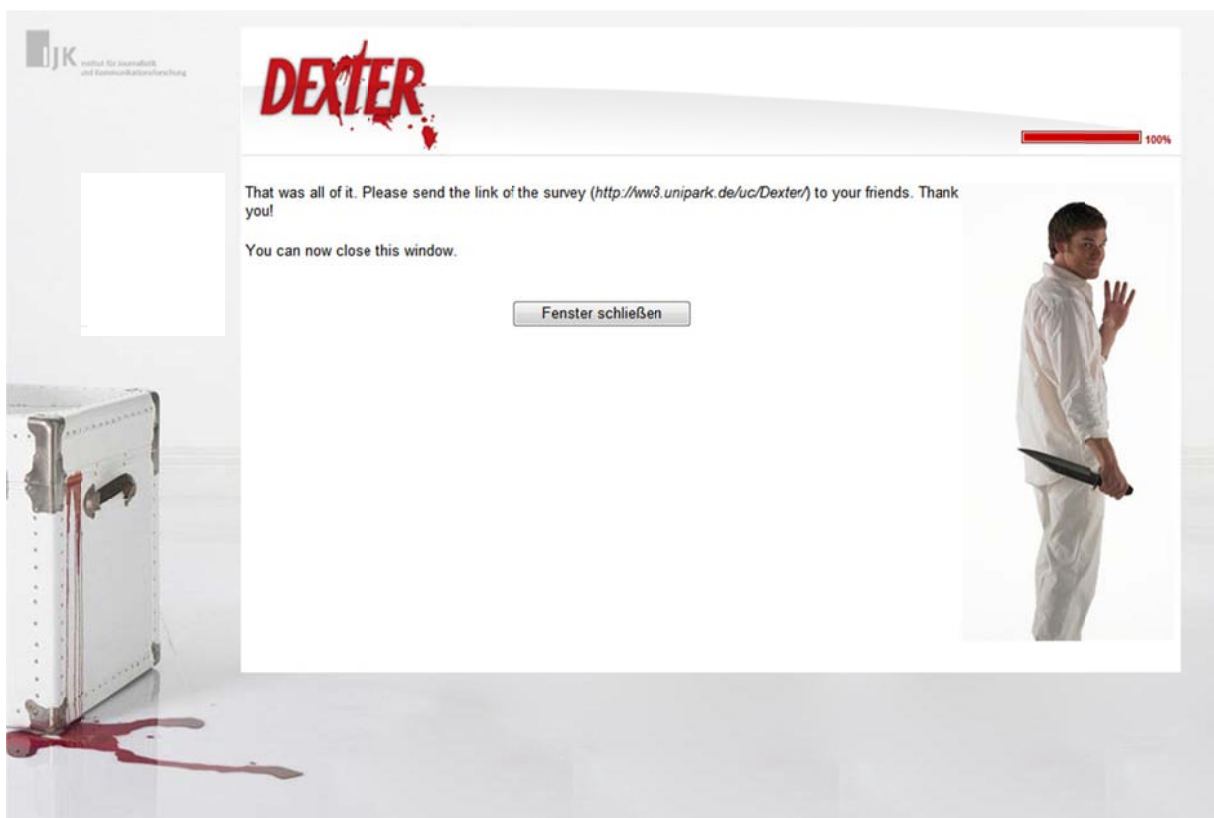
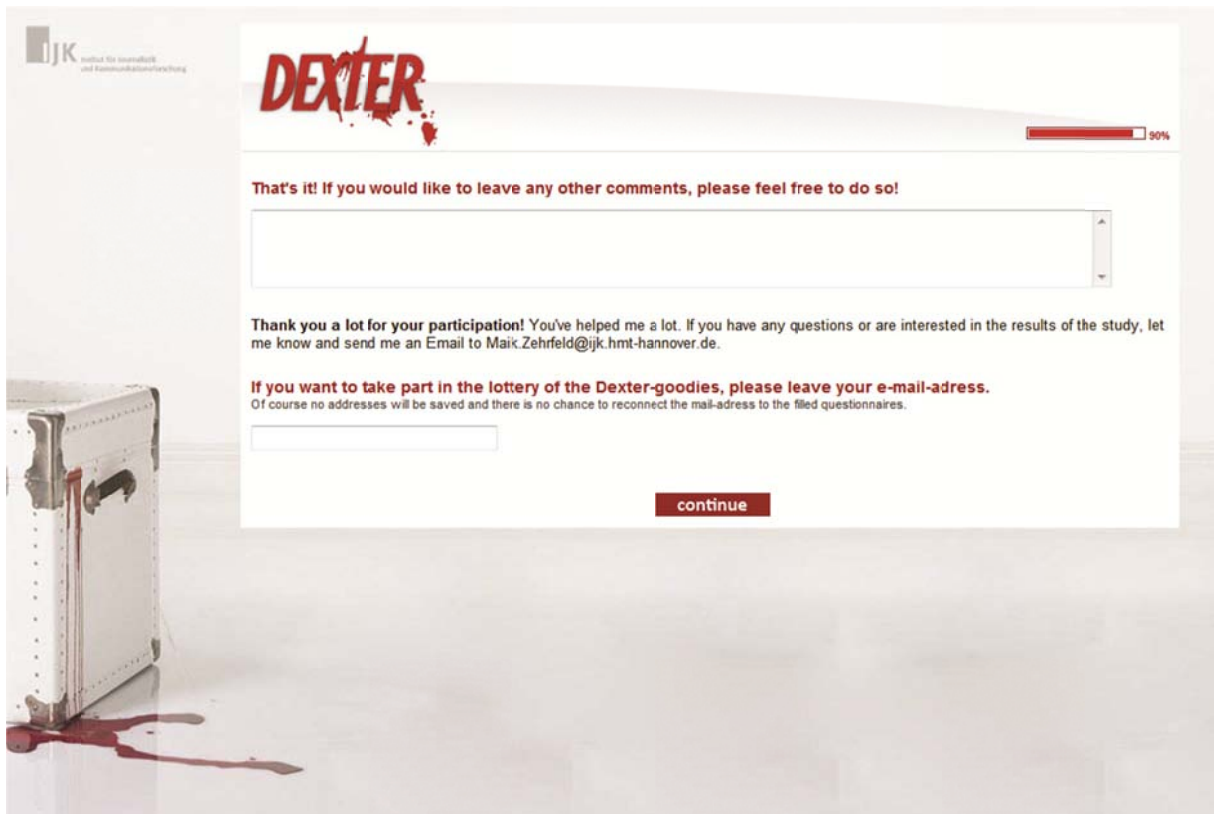
nationality 3

Finally, I would like to know how many languages you speak.

Please specify the language and the level you are capable speaking it.

	language	level
language 1	<input type="text"/>	<input type="text"/>
language 2	<input type="text"/>	<input type="text"/>
language 2	<input type="text"/>	<input type="text"/>

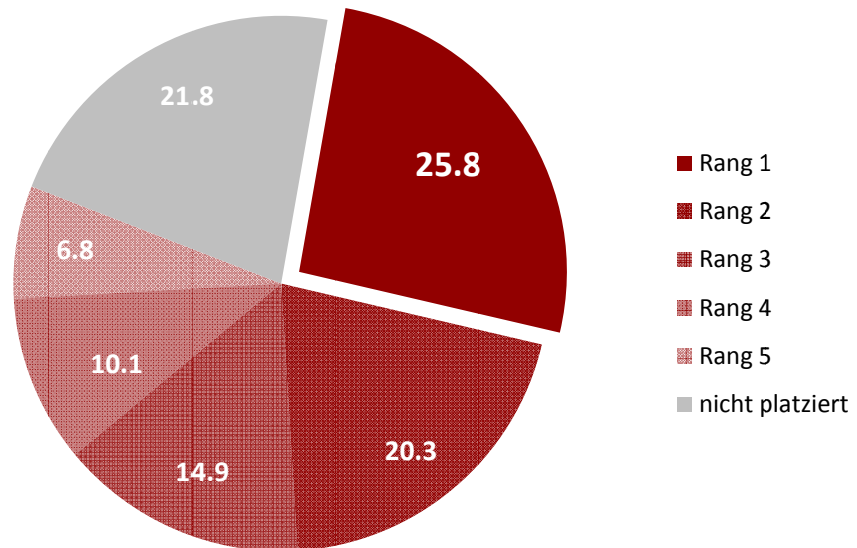
continue



7.5 Weitere Auswertungsinhalte

Abb. 9: Rang von *Dexter* als Lieblingssendung

(„Als Erstes würde ich gerne von dir wissen, was deine Lieblingssendungen sind?“, n = 1.412, Angaben in %)



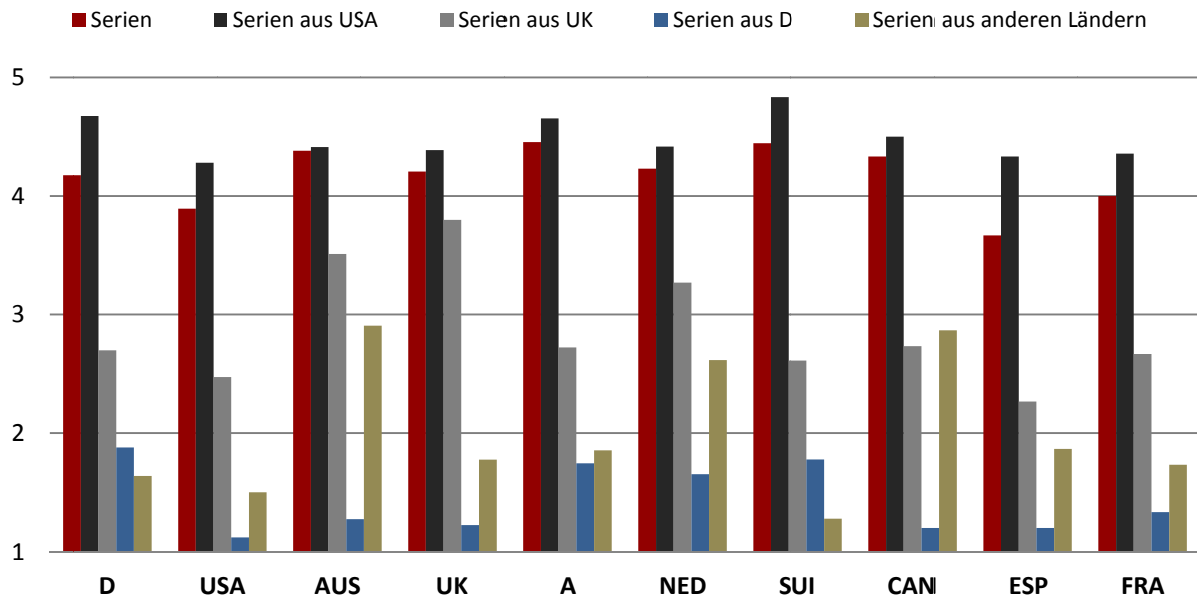
Tab. 31: Zusammenhang zwischen PSB gegenüber Dexter und Unterhaltungserleben

Index	n	[IND] PSB: Identifikation ¹		[IND] PSB: Empathie ¹		[IND] PSB: Toleranz ¹	
		r	p	r	p	r	p
Serienbewertung ¹	1.389	.31***	.000	.42***	.000	.38***	.000
Serieninvolvement ¹	1.396	.45***	.000	.56***	.000	.30***	.000
DEXenjoy ¹	1.359	.45***	.000	.56***	.000	.38***	.000

¹ Einstufung von 1 (*sehr niedrig*) bis 5 (*sehr hoch*)

*** Signifikanzniveau von $p \leq .001$

Abb. 10: Allgemeine Seriennutzung in Abhängigkeit vom Land



Tab. 32: Einfluss der Herkunft (Land) auf die Bewertung von *Dexter*

NATION		Manchmal ist mir <i>Dexter</i> zu blutig/brutal. ¹		Ich denke über <i>Dexter</i> nach, selbst wenn ich es gerade nicht sehe. ²		Ich denke darüber nach, was als nächstes bei <i>Dexter</i> passiert. ³	
		M	SD	M	SD	M	SD
D	n = 850	1.6 ^a	1.0	2.9 ^a	1.1	3.9 ^a	1.1
USA	n = 96	1.8 ^{ab}	1.0	3.6 ^b	1.2	4.4 ^b	.9
AUS	n = 98	2.1 ^{bcd}	1.2	3.2 ^{ab}	1.2	4.2 ^{ab}	1.1
UK	n = 95	1.6 ^a	.7	3.1 ^{ab}	1.1	4.1 ^{ab}	.9
A	n = 55	1.7 ^{ad}	.9	3.0 ^a	1.1	4.0 ^{ab}	1.0
NED	n = 26	2.1 ^{ac}	1.1	3.4 ^{ab}	1.2	4.2 ^{ab}	.8
SUI	n = 18	1.3 ^{ad}	.7	2.6 ^a	1.3	3.8 ^{ab}	1.1
CAN	n = 16	2.8 ^c	1.3	3.3 ^{ab}	1.2	4.6 ^{ab}	.7
ESP	n = 15	2.2 ^{ac}	1.1	3.4 ^{ab}	1.1	4.1 ^{ab}	1.2
F	n = 15	2.3 ^{ac}	1.2	3.3 ^{ab}	1.0	4.2 ^{ab}	.8
Gesamt	n = 1287	1.7	1.0	3.0	1.2	4.0	1.0

Einstufung von 1 (trifft überhaupt nicht zu) bis 5 (trifft voll und ganz zu)

Aufgelistet sind lediglich hochsignifikante Zusammenhänge ($p \leq .001$)

² $F(9/1.274) = 6.6, p = .000, \eta^2 = .03$

³ $F(9/1.277) = 3.3, p = .001, \eta^2 = .02$

keine Varianzhomogenität; Basis: Brown-Forsythe:

¹ $F(9/1.274) = 5.6, p = .000, \eta^2 = .04$

Hochgestellte Buchstaben kennzeichnen nicht signifikant unterscheidende Untergruppen (nach Bonferroni)

Tab. 33: Einfluss der Herkunft (Land) auf die Charakterisierung von Dexter Morgan

Variable*		D	USA	AUS	UK	A	NED	SUI	CAN	ESP	F
Unsympathisch vs. sympathisch ¹	<i>M</i>	5.9 ^a	5.0 ^{bd}	4.6 ^{bc}	4.3 ^{ce}	6.0 ^{af}	5.1 ^{befg}	6.2 ^{ag}	4.3 ^{be}	4.2 ^{be}	6.0 ^{adg}
	<i>SD</i>	1.1	1.6	1.6	1.6	.8	1.3	.9	1.9	1.9	1.3
	<i>n</i>	852	94	97	95	55	26	18	16	14	15
nicht liebenswert vs. liebenswert ²	<i>M</i>	5.1 ^a	6.1 ^b	6.0 ^b	5.8 ^{bc}	5.2 ^{ac}	5.3 ^{ab}	5.5 ^{ab}	6.0 ^{ab}	5.9 ^{ab}	5.4 ^{ab}
	<i>SD</i>	1.3	1.1	1.1	1.3	1.2	1.2	1.0	1.3	1.1	1.5
	<i>n</i>	850	95	98	95	55	26	18	16	15	15
Charakterlos vs. charakterstark ³	<i>M</i>	5.6 ^a	4.9 ^{bc}	4.8 ^b	4.5 ^b	5.6 ^{ac}	4.9 ^{ab}	5.9 ^{ac}	4.8 ^{ab}	4.7 ^{ab}	5.5 ^{ab}
	<i>SD</i>	1.2	1.6	1.4	1.4	1.1	1.4	1.2	1.4	1.4	1.5
	<i>n</i>	851	94	97	94	55	26	18	16	15	15
verstört vs. normal ⁴	<i>M</i>	2.8 ^a	3.5 ^{bc}	3.5 ^b	3.1 ^{ab}	2.7 ^{ac}	3.0 ^{ab}	2.9 ^{ab}	3.4 ^{ab}	2.7 ^{ab}	3.0 ^{ab}
	<i>SD</i>	1.3	1.4	1.4	1.4	1.3	1.2	1.4	1.4	1.4	1.3
	<i>n</i>	849	94	98	94	55	26	18	15	15	15
aggressiv vs. friedfertig ⁵	<i>M</i>	3.7 ^a	2.9 ^b	3.5 ^{ab}	3.5 ^{ab}	3.8 ^a	3.6 ^{ab}	3.9 ^{ab}	3.1 ^{ab}	2.6 ^{ab}	3.3 ^{ab}
	<i>SD</i>	1.3	1.5	1.4	1.4	1.3	1.5	1.4	1.3	1.2	1.4
	<i>n</i>	851	95	98	95	55	26	18	16	14	15
Unzuverlässig vs. zuverlässig ⁶	<i>M</i>	5.5 ^a	5.7 ^a	5.2 ^{ab}	5.0 ^{bcd}	5.6 ^{ad}	3.9 ^e	5.9 ^{af}	4.9 ^{abe}	3.9 ^{be}	3.7 ^{ce}
	<i>SD</i>	1.3	1.4	1.4	1.5	1.1	1.8	1.2	1.5	1.8	2.0
	<i>n</i>	951	94	98	95	55	26	18	16	14	15
Humorlos vs. humorvoll ⁷	<i>M</i>	4.4 ^a	5.0 ^b	5.0 ^b	5.0 ^b	4.2 ^{ab}	5.2 ^{ab}	4.7 ^{ab}	5.1 ^{ab}	4.1 ^{ab}	4.5 ^{ab}
	<i>SD</i>	1.6	1.6	1.7	1.4	1.7	1.3	2.1	1.3	1.6	1.9
	<i>n</i>	851	93	98	93	54	26	18	16	14	15
Rücksichtslos vs. hilfsbereit ⁸	<i>M</i>	4.6 ^a	5.4 ^b	5.1 ^{ab}	4.9 ^{ab}	4.7 ^{ab}	4.6 ^{ab}	5.0 ^{ab}	5.1 ^{ab}	5.1 ^{ab}	5.5 ^{ab}
	<i>SD</i>	1.4	1.3	1.2	1.2	1.3	1.4	1.4	1.2	1.0	1.1
	<i>n</i>	849	94	98	94	55	25	18	16	15	15

Einstufung von 1 (*sehr Ersteres*) bis 7 (*sehr Letzteres*)

Aufgelistet sind lediglich hochsignifikante Zusammenhänge ($p \leq .001$)

² $F(9/1.273) = 12.8, p = .000, \eta^2 = .08$

⁴ $F(9/1.269) = 5.4, p = .000, \eta^2 = .04$

⁵ $F(9/1.273) = 5.4, p = .000, \eta^2 = .04$

⁸ $F(9/1.269) = 4.6, p = .000, \eta^2 = .03$

keine Varianzhomogenität; Basis: Brown-Forsythe:

¹ $F(9/1.272) = 22.9, p = .000, \eta^2 = .19$

³ $F(9/1.271) = 10.8, p = .000, \eta^2 = .08$

⁶ $F(9/1.272) = 8.6, p = .000, \eta^2 = .07$

⁷ $F(9/1.268) = 4.0, p = .000, \eta^2 = .03$

Hochgestellte Buchstaben kennzeichnen nicht signifikant unterscheidende Untergruppen (nach Bonferroni)

Tab. 34: Einfluss der Herkunft (Land) auf das Moral Judgment gegenüber Dexters Taten

	D	USA	AUS	UK	A	NED	SUI	CAN	ESP	F
<i>n</i> =	853	96	98	95	55	26	18	16	14	15
Variable*	M SD	M SD	M SD	M SD	M SD	M SD	M SD	M SD	M SD	M SD
Ich weiß, dass ich eigentlich nicht zu Dexter stehen dürfte. ¹	3.8 ^a 1.2	3.2 ^{bc} 1.4	3.1 ^b 1.3	3.8 ^{ac} 1.1	3.7 ^{ab} 1.3	3.8 ^{ab} .9	3.2 ^{ab} 1.6	2.6 ^b 1.4	3.6 ^{ab} 1.3	3.4 ^{ab} 1.2
Manchmal freue ich mich für Dexter, wenn er jemanden tötet. ²	3.0 ^a 1.3	3.8 ^b 1.2	3.4 ^{ab} 1.2	3.3 ^{ab} 1.3	3.0 ^a 1.2	3.6 ^{ab} 1.0	2.9 ^{ab} 1.3	3.2 ^{ab} 1.5	3.2 ^{ab} 1.5	3.6 ^{ab} 1.3
Dexters Morde sind in Ordnung, er tötet ja nur böse Menschen. ³	2.6 ^a 1.2	3.0 ^a 1.3	3.0 ^a 1.3	2.7 ^a 1.2	2.5 ^a 1.4	2.9 ^a 1.3	3.2 ^a 1.4	3.4 ^a 1.1	2.4 ^a 1.6	3.4 ^a 1.5
Eigentlich rettet Dexter sogar Leben, indem er Mörder daran hindert, erneut zu töten. ⁴	3.6 ^a 1.1	4.1 ^b 1.0	3.8 ^{ab} 1.0	3.5 ^a 1.2	3.5 ^{ab} 1.2	3.9 ^{ab} 1.0	3.9 ^{ab} 1.0	4.1 ^{ab} 1.0	3.9 ^{ab} 1.1	4.1 ^{ab} 1.2
Was Dexter tut ist illegal und gehört bestraft. ⁵	3.3 ^a 1.2	3.0 ^{ab} 1.3	2.9 ^b 1.2	3.1 ^{ab} 1.1	3.3 ^{ab} 1.3	3.3 ^{ab} 1.2	2.9 ^{ab} 1.2	2.7 ^{ab} .9	2.6 ^{ab} 1.3	2.6 ^{ab} 1.2
Manchmal diskutiere ich mit anderen Leuten über Dexters Taten. ⁶	2.7 ^a 1.4	3.9 ^b 1.2	3.7 ^b 1.1	3.3 ^b 1.4	3.2 ^{ab} 1.3	4.1 ^b 1.2	2.8 ^{ab} 1.6	4.1 ^b 1.1	2.8 ^{ab} 1.6	3.5 ^{ab} 1.4
Dexter mordet nicht um zu helfen, sondern weil er den Drang hat zu töten. ⁷	3.8 ^a 1.1	3.4 ^b 1.1	3.4 ^b 1.0	3.4 ^b 1.2	3.7 ^{ab} 1.1	3.9 ^{ab} 1.0	4.2 ^{ab} .9	3.4 ^{ab} 1.3	3.6 ^{ab} 1.5	3.7 ^{ab} 1.4
Die von Dexter (mit)verantworteten Tode von Unschuldigen (bspw. Rita, dem Fotografen, ...) lassen mich anders über ihn. ⁸	2.9 ^a 1.3	2.4 ^b 1.2	2.5 ^b 1.0	3.0 ^{ab} 1.2	3.0 ^{ab} 1.2	3.1 ^{ab} .9	3.5 ^a 1.0	2.5 ^{ab} .7	2.5 ^{ab} 1.5	2.6 ^{ab} 1.2

Einstufung von 1 (trifft überhaupt nicht zu) bis 5 (trifft voll und ganz zu)

Aufgelistet sind lediglich hochsignifikante Zusammenhänge ($p \leq .001$)

² $F(9/1.276) = 5.0, p = .000, \eta^2 = .03$

³ $F(9/1.276) = 3.3, p = .001, \eta^2 = .04$

⁴ $F(9/1.276) = 3.2, p = .001, \eta^2 = .02$

⁵ $F(9/1.276) = 3.1, p = .001, \eta^2 = .02$

⁷ $F(9/1.276) = 4.6, p = .000, \eta^2 = .03$

keine Varianzhomogenität; Basis: Brown-Forsythe:

¹ $F(9/1.276) = 5.5, p = .000, \eta^2 = .04$

⁶ $F(9/1.276) = 15.6, p = .000, \eta^2 = .10$

⁸ $F(9/1.276) = 4.9, p = .000, \eta^2 = .03$

Hochgestellte Buchstaben kennzeichnen nicht signifikant unterscheidende Untergruppen (nach Bonferroni)

Tab. 35: Einfluss der Herkunft (Land) auf möglichen PSB-Aufbau gegenüber Dexter Morgan

NATION		Ich finde Dexter attraktiv. ¹		Dexter hat persönliche Qualitäten, für die ich ihn respektiere und bewundere. ²		Manche Handlungen bzw. Äußerungen von Dexter kann ich gar nicht nachvollziehen. ³		Ich vertraue Dexter. ⁴	
		M	SD	M	SD	M	SD	M	SD
D	<i>n</i> = 853	2.9 ^a	1.2	3.6 ^a	1.0	2.6 ^a	1.1	3.0 ^a	1.2
USA	<i>n</i> = 96	3.8 ^b	1.2	4.1 ^b	1.0	2.1 ^b	1.1	3.4 ^b	1.3
AUS	<i>n</i> = 98	3.5 ^{bc}	1.0	3.9 ^{ab}	.9	2.2 ^{ab}	1.2	3.2 ^{ab}	1.3
UK	<i>n</i> = 95	3.2 ^{acd}	1.3	3.6 ^a	1.1	2.2 ^{bc}	1.1	3.1 ^{ab}	1.2
A	<i>n</i> = 55	3.0 ^{ac}	1.0	3.6 ^{ab}	1.1	2.7 ^{ac}	1.3	3.0 ^{ab}	1.1
NED	<i>n</i> = 26	3.3 ^{ab}	1.2	3.8 ^{ab}	.8	2.5 ^{ab}	1.1	3.3 ^{ab}	1.2
SUI	<i>n</i> = 18	2.7 ^{ac}	1.3	3.7 ^{ab}	1.0	2.8 ^{ab}	1.3	3.3 ^{ab}	.8
CAN	<i>n</i> = 16	4.1 ^{bd}	.8	3.8 ^{ab}	1.1	2.3 ^{ab}	1.0	3.5 ^{ab}	1.2
ESP	<i>n</i> = 15	3.0 ^{ab}	1.4	3.2 ^a	1.3	2.5 ^{ab}	1.3	3.2 ^{ab}	1.4
F	<i>n</i> = 15	3.7 ^{ab}	.7	3.7 ^{ab}	.8	2.7 ^{ab}	.9	3.7 ^{ab}	1.1
Gesamt	<i>n</i> = 1287	3.1	1.2	3.7	1.0	2.5	1.2	3.1	1.2

Einstufung von 1 (trifft überhaupt nicht zu) bis 5 (trifft voll und ganz zu)

Aufgelistet sind lediglich hochsignifikante Zusammenhänge ($p \leq .001$)

² $F(9/1.277) = 3.9, p = .000, \eta^2 = .03$ ³ $F(9/1.277) = 5.3, p = .000, \eta^2 = .03$

⁴ $F(9/1.277) = 4.4, p = .001, \eta^2 = .02$

keine Varianzhomogenität; Basis: Brown-Forsythe:

¹ $F(9/1.277) = 11.0, p = .000, \eta^2 = .06$

Hochgestellte Buchstaben kennzeichnen nicht signifikant unterscheidende Untergruppen (nach Bonferroni)

Tab. 36: Zusammenhang zwischen der Bewertung von *Dexter* und dem Kenntnisstand

Index	Gesehene Staffeln			Gelesene Romane		
	<i>n</i>	<i>r</i>	<i>p</i>	<i>n</i>	<i>r</i>	<i>p</i>
Serienbewertung ¹	1.389	.37***	.000	1.377	.11***	.000
Serieninvolvement ¹	1.393	.36***	.000	1.381	.28***	.000
Dexters Charme ²	1.395	.08**	.002	1.384	.19***	.000
Helfer Dexter ³	1.415	.13***	.000	1.403	.09***	.001
Moral.-kogn. Involvement ⁴	1.415	.09***	.001	1.403	.08**	.002
PSB: Identifikation ¹	1.416	.09***	.001	1.404	.12***	.000
PSB: Empathie ¹	1.416	.20***	.000	1.404	.14***	.000
PSB: Toleranz ¹	1.416	.15***	.000	-	-	n.s.

¹ Einstufung von 1 (*sehr niedrig*) bis 5 (*sehr hoch*); ² Einstufung von 1 (*sehr niedrig*) bis 7 (*sehr hoch*)

³ Einstufung von 1 (*trifft überhaupt nicht zu*) bis 5 (*trifft voll und ganz zu*)

⁴ Einstufung von 1 (*wenig tolerant*) bis 5 (*sehr tolerant*)

Aufgelistet sind lediglich signifikante Zusammenhänge ($p \leq .01$)

*** Signifikanzniveau von $p \leq .001$; ** Signifikanzniveau von $p \leq .01$; n.s. = nicht signifikant

Tab. 37: Einfluss der rezipierten Version auf die Bewertung von *Dexter*

Index/Variable	Originalversion			Original mit Untertiteln			Synchronversion		
	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
Serieninvolvement ^{1*}	809	3.5 ^a	.8	258	3.5 ^a	.8	320	3.3 ^b	.8
Dexters Psyche ^{2**}	803	4.0 ^a	.8	252	4.2 ^b	.7	319	4.2 ^b	.8
Dexters Charakter ^{3**}	816	5.2 ^a	1.2	259	5.7 ^b	1.0	323	5.7 ^b	1.0
Böser Dexter ^{4***}	824	3.3 ^a	.9	259	3.1 ^b	.9	325	3.4 ^a	.8
PSB: Empathie ^{5*}	824	3.7 ^a	.7	260	3.7 ^{ab}	.7	325	3.6 ^b	.7
unsympathisch vs. sympathisch ^{6**}	820	5.3 ^a	1.5	259	5.8 ^b	1.1	325	5.9 ^b	1.2
nicht liebenswert vs. liebenswert ^{7**}	821	5.5 ^a	1.3	259	5.4 ^{ab}	1.2	324	5.2 ^b	1.3
charakterlos vs. charakterstark ^{8**}	819	5.2 ^a	1.4	260	5.5 ^b	1.3	323	5.6 ^b	1.2
aggressiv vs. friedfertig ^{9**}	820	3.4 ^a	1.4	258	3.8 ^b	1.3	324	3.9 ^b	1.3
unzuverlässig vs. zuverlässig ^{10**}	821	5.2 ^a	1.4	259	5.1 ^a	1.6	324	5.7 ^b	1.3
egoistisch vs. selbstlos ^{11**}	820	3.7 ^a	1.4	257	4.0 ^b	1.4	324	3.9 ^b	1.3

* Einstufung von 1 (*sehr niedrig*) bis 5 (*sehr hoch*); ** Einstufung von 1 (*sehr negativ*) bis 7 (*sehr positiv*)

*** Einstufung von 1 (*trifft überhaupt nicht zu*) bis 5 (*trifft voll und ganz zu*)

¹ $F(2/1.384) = 11.0, p = .000, \eta^2 = .02$

² $F(2/1.372) = 9.9, p = .000, \eta^2 = .01$

⁴ $F(2/1.405) = 8.0, p = .000, \eta^2 = .01$

⁵ $F(2/1.406) = 5.2, p = .005, \eta^2 = .01$

⁷ $F(2/1.401) = 7.1, p = .001, \eta^2 = .01$

⁹ $F(2/1.399) = 16.6, p = .000, \eta^2 = .02$

¹¹ $F(2/1.398) = 6.7, p = .001, \eta^2 = .01$

keine Varianzhomogenität; Basis: Brown-Forsythe:

³ $F(2/1.395) = 34.4, p = .000, \eta^2 = .04$

⁶ $F(2/1.401) = 30.5, p = .000, \eta^2 = .04$

⁸ $F(2/1.399) = 16.8, p = .000, \eta^2 = .02$

¹⁰ $F(2/1.401) = 16.3, p = .000, \eta^2 = .02$

Hochgestellte Buchstaben kennzeichnen nicht signifikant unterscheidende Untergruppen (nach Bonferroni)

Tab. 38: Zusammenhang zwischen der Bewertung von *Dexter* und allgemeiner Mediennutzung

Index	Fernsehen			Bücher			DVD/Blu-ray		
	<i>n</i>	<i>r</i>	<i>p</i>	<i>n</i>	<i>r</i>	<i>p</i>	<i>n</i>	<i>r</i>	<i>p</i>
Serienbewertung ¹	-	-	n.s.	1.376	-.07*	.013	1.381	.10***	.000
Serieninvolvement ¹	1.393	.08**	.002	-	-	n.s.	1.385	.15***	.000
Dexters Psyche ²	1.381	.07**	.008	1.369	-.10***	.000	1.373	.12***	.000
Dexters Charme ²	1.395	.09***	.001	-	-	n.s.	1.387	.14***	.000
Dexters Charakter ²	-	-	n.s.	1.392	-.10***	.000	1.397	.09***	.001
Dexters Fürsorge ²	-	-	n.s.	-	-	n.s.	1.397	.09***	.001
Helfer Dexter ³	1.415	.11***	.000	1.402	-.15***	.000	1.407	.14***	.000
Böser Dexter ³	1.415	-.09***	.001	1.402	.06*	.016	1.407	-.12***	.000
Moral.-kogn. Involvement ⁴	-	-	n.s.	1.402	.05*	.045	1.407	.12***	.000
PSB: Identifikation ¹	1.416	.07**	.009	1.403	-.08**	.002	1.408	.11***	.000
PSB: Empathie ¹	1.416	.07*	.013	1.403	.05*	.042	1.408	.15***	.000
PSB: Toleranz ¹	1.416	.06*	.020	1.403	-.08**	.002	1.408	.08**	.003

¹ Einstufung von 1 (*sehr niedrig*) bis 5 (*sehr hoch*); ² Einstufung von 1 (*sehr niedrig*) bis 7 (*sehr hoch*)

³ Einstufung von 1 (*trifft überhaupt nicht zu*) bis 5 (*trifft voll und ganz zu*)

⁴ Einstufung von 1 (*wenig tolerant*) bis 5 (*sehr tolerant*)

Aufgelistet sind lediglich signifikante Zusammenhänge ($p \leq .01$)

*** Signifikanzniveau von $p \leq .001$; ** Signifikanzniveau von $p \leq .01$; * Signifikanzniveau von $p \leq .05$;

n.s. = nicht signifikant

Tab. 39: Zusammenhang zwischen der Bewertung von *Dexter* und Persönlichkeit (BFI)

Index	Extraversion		Gewissenhaftigkeit		Offenheit		Neurotizismus		Verträglichkeit	
	<i>r</i>		<i>r</i>		<i>r</i>		<i>r</i>		<i>r</i>	
	<i>n</i>	<i>p</i>	<i>n</i>	<i>p</i>	<i>n</i>	<i>p</i>	<i>n</i>	<i>p</i>	<i>n</i>	<i>p</i>
Serieninvolvement ¹	-		.09***		-		-		-	
	-	n.s.	1.390	.000	-	n.s.	-	n.s.	-	n.s.
Dexters Psyche ²	-		.08**		-.06*		.05*		-	
	-	n.s.	1.378	.003	1.372	.024	1.377	.045	-	n.s.
Dexters Charme ²	-		.15***		.07*		-		-	
	-	n.s.	1.392	.000	1.386	.011	-	n.s.	-	n.s.
Dexters Charakter ²	-		-		-		.10***		-.12***	
	-	n.s.	-	n.s.	-	n.s.	1.400	.000	1.397	.000
Opfer Dexter ³	-		-		-		-		.07**	
	-	n.s.	-	n.s.	-	n.s.	-	n.s.	1.407	.005
Moral.-kogn. Involvement ⁴	.07**		.10***		.11***		-		-	
	1.408	.005	1.412	.000	1.405	.000	-	n.s.	-	n.s.
PSB: Empathie ¹	-		.09***		.12***		-		-	
	-	n.s.	1.413	.001	1.406	.000	-	n.s.	-	n.s.

¹ Einstufung von 1 (*sehr niedrig*) bis 5 (*sehr hoch*); ² Einstufung von 1 (*sehr niedrig*) bis 7 (*sehr hoch*)

³ Einstufung von 1 (*trifft überhaupt nicht zu*) bis 5 (*trifft voll und ganz zu*)

⁴ Einstufung von 1 (*wenig tolerant*) bis 5 (*sehr tolerant*)

Aufgelistet sind lediglich signifikante Zusammenhänge ($p \leq .01$)

*** Signifikanzniveau von $p \leq .001$; ** Signifikanzniveau von $p \leq .01$; * Signifikanzniveau von $p \leq .05$;

n.s. = nicht signifikant

Tab. 40: Determinanten der Identifikationsbildung zu Dexter Morgan

Einflussvariable	PSB: Identifikation		
	<i>B</i>	<i>b</i>	<i>p</i>
PSB: Empathie	.42	.32	.000
Helfer Dexter	.29	.28	.000
Böser Dexter	-.14	-.13	.000
Machtdistanz	-.12	-.09	.000
männlich	.15	.08	.001
Dexters Psyche	.08	.07	.012
PSB: Toleranz	.08	.07	.016
gelesene Romane	.10	.07	.004
moral.-kognit. Involvement	.05	.06	.010
NATION: Australien	-.22	-.06	.009
Dexters Fürsorge	.05	.06	.015
Nutzung Internet	.00	.06	.010
Dexters Charme	.05	.05	.043
NATION: Kanada	-.42	-.05	.029
Maskulinität	.06	.05	.046

Listenweiser Fallausschluss; n = 968; $R^2_{\text{kor}} = .541$; SE = .62; F = 77.2; p = .000; DW = 1.939; Toleranzwerte $\geq .52$

7.6 Dexter: Episodenguide

Tab. 41: Auflistung der Episoden von *Dexter* (Staffeln 1 & 2)

Season. Episode	#	Titel	Directed by	Written by	Air date
S01E01	1	Dexter	Cuesta	Manos Jr.	01.10.06
S01E02	2	Crocodile	Cuesta	Phillips	08.10.06
S01E03	3	Popping Cherry	Cuesta	Cerone	15.10.06
S01E04	4	Let's Give the Boy a Hand	Lieberman	Greenberg	22.10.06
S01E05	5	Love American Style	Lieberman	Rosenberg	29.10.06
S01E06	6	Return to Sender	Goldwyn	Schlattmann	05.11.06
S01E07	7	Circle of Friends	Shill	Cerone	12.11.06
S01E08	8	Shrink Wrap	Goldwyn	Gussis	19.11.06
S01E09	9	Father Knows Best	Davidson	Rosenberg	26.11.06
S01E10	10	Seeing Red	Cuesta	Maynard	03.12.06
S01E11	11	Truth Be Told	Gordon	Greenberg & Schlattmann	10.12.06
S01E12	12	Born Free	Cuesta	Cerone & Rosenberg	17.12.06
S02E01	13	It's Alive!	Goldwyn	Cerone	30.09.07
S02E02	14	Waiting to Exhale	Siega	Phillips	07.10.07
S02E03	15	An Inconvenient Lie	Goldwyn	Rosenberg	14.10.07
S02E04	16	See-Through	Gomez	Buck	21.10.07
S02E05	17	The Dark Defender	Gordon	Schlattmann	28.10.07
S02E06	18	Dex, Lies, and Videotape	Gomez	Gussis	04.11.07
S02E07	19	That Night, a Forest Grew	Podeswa	Cerone	11.11.07
S02E08	20	Morning Comes	Gordon	Buck	18.11.07
S02E09	21	Resistance Is Futile	Siega	Rosenberg	25.11.07
S02E10	22	There's Something About Harry	Shill	Reynolds	02.12.07
S02E11	23	Left Turn Ahead	Siega	Buck & Schlattmann	09.12.07
S02E12	24	The British Invasion	Shill	Cerone & Rosenberg	16.12.07

Tab. 42: Auflistung der Episoden von *Dexter* (Staffeln 3 & 4)

Season. Episode	#	Titel	Directed by	Written by	Air date
S03E01	25	Our Father	Gordon	Phillips	28.09.08
S03E02	26	Finding Freebo	Siega	Rosenberg	05.10.08
S03E03	27	The Lion Sleeps Tonight	Dahl	Buck	12.10.08
S03E04	28	All in the Family	Gordon	Fierro	19.10.08
S03E05	29	Turning Biminese	Siega	Schlattmann	26.10.08
S03E06	30	Sí Se Puede	Dickerson	Egglee	02.11.08
S03E07	31	Easy as Pie	Shill	Gussis	09.11.08
S03E08	32	The Damage a Man Can Do	Siega	Buck	16.11.08
S03E09	33	About Last Night	Hunter	Rosenberg & Reynolds	23.11.08
S03E10	34	Go Your Own Way	Dahl	Schlattmann	30.11.08
S03E11	35	I Had a Dream	Siega	Egglee & Gussis	07.12.08
S03E12	36	Do You Take Dexter Morgan?	Gordon	Buck	14.12.08
S04E01	37	Living the Dream	Siega	Phillips	27.09.09
S04E02	38	Remains to Be Seen	Kirk	Egglee	04.10.09
S04E03	39	Blinded by the Light	Siega	Buck	11.10.09
S04E04	40	Dex Takes a Holiday	Dahl	Rosenberg & West	18.10.09
S04E05	41	Dirty Harry	Gordon	Schlattmann	25.10.09
S04E06	42	If I Had a Hammer	Tirone	Gussis	01.11.09
S04E07	43	Slack Tide	Hunter	Buck	08.11.09
S04E08	44	Road Kill	Dickerson	Rosenberg & Reynolds	15.11.09
S04E09	45	Hungry Man	Dahl	West	22.11.09
S04E10	46	Lost Boys	Gordon	Egglee & Schlattmann	29.11.09
S04E11	47	Hello, Dexter Morgan	Clarkson	Buck & Gussis	06.12.09
S04E12	48	The Getaway	Shill	West, Reynolds & Rosenberg	13.12.09



Eigenständigkeitserklärung

Ich erkläre hiermit ehrenwörtlich, dass:

1. ich meine Bachelorarbeit eigenständig und ohne fremde Hilfe angefertigt habe;
2. ich die Übernahme wörtlicher Zitate aus der Literatur/Internet sowie die Verwendung der Gedanken anderer Autoren an den entsprechenden Stellen innerhalb der Arbeit gekennzeichnet habe;
3. ich meine Bachelorarbeit bei keiner anderen Prüfung vorgelegt habe.

Hannover, den 06. September 2010

Maik Zehrfeld