

Der blanke Horror

Wie Schüler gewalthaltige Filme rezipieren

von Nina HORTIG

Gewalt – Aggression – reale Gewalt – Verrohung der Kinder ... Themen die seit dem 19. Jh mit dem erstmaligen Erscheinen von Märchen in der Öffentlichkeit diskutiert wurden und an Aktualität nichts eingebüßt haben.

... Kinder und Jugendliche brauchen Märchen zur Identifikation, als Muster für Problemlösungen die ihnen Anhaltspunkte zur Bewältigung der ödipalen Phase, des Verlustes der Eltern, des Erlangen der Unabhängigkeit, des Zurechtfinden in der Geschwisterbeziehung, der Chancenlosigkeit gegenüber des Bösen (analog fehlende Zukunftsperspektiven) bieten.

Trotz der Aktualität des Themas gibt es keine Forschungsergebnisse, die ein allgemein gültiges Ergebnis liefern. Die Forscher sind sich jedoch einig,

- Sehhäufigkeit
- Lebenswelt
- Filmgewohnheiten
- Nutzermotivation
- soziale Umfeld
- Sozialisation
- Bildung

spielen beim Umgang mit Medien und der Rezeption der Inhalte eine große Rolle.

Nina HORTIG stellt in ihrem Buch hauptsächlich Thesen deutsche Vertreter vor, da internationale Vertreter speziell amerikanische überwiegend Gegner von Gewaltfilmen sind und deren Forschungsergebnisse von Politik und Lobbyisten beeinflusst sind.

GLOGAUER geht von einem monokausalen Zusammenhang zw Gewaltdarstellungen in den Medien und realen Gewalthandlungen aus, dh Konsum von Fernsehgewalt fördert aggressives Verhalten. Regelmäßiges und langes Rezipieren von Gewaltdarstellungen fördern Stress und Angstzustände bei den Rezipienten. Solch Verallgemeinerungen fördern die Anti-Medien-Hysterie. Glogauer ging sogar soweit, eine Folge der Schwarzwaldklinik anzuprangern, die die Entwicklung von Selbstjustizmentalität bei Jugendlichen fördere.

VOGELGESANG erforschte, dass Jugendliche beim Rezipieren Bewältigungsstrategien, um das Gesehene zu verkraften, entwickeln. Er teilte die Rezipienten von Horrorfilmen in verschiedenen Stufen, der so genannten Karriereleiter ein: Fremde – Tourist – Freak.

Rainer WINTER teilte die Rezipienten in seinem Werk „Der produktive Zuschauer“ (1995) in Novizen – Tourist – Buff – Freak ein.

Diese Einteilungen der Karriereleiter wird HORTIG in ihrem Buch noch einige Male heranziehen.

ROGGE: Jede Art von Film kann in einem Kind / Jugendlichen negative Gefühle hervorrufen, die zu heftigen Reaktionen führen können. Wichtige Sozialisationsinstanzen wie Elternhaus – Schule – Peer Group werden oft vergessen, in das Wirkungsgeflecht einbezogen zu werden.

Ein Kritikpunkt der Medienwirkungsforschung ist die mangelnde Definition des Gewaltbegriffes.

- physische Gewalt: bewusster Eingriff in das leibliche Wohl von Mensch oder Tier
- psychische Gewalt: bewusste Verletzung der Psyche
- strukturelle Gewalt: Macht, Unterdrückung, Ungerechtigkeit
- physiologische Gewalt: betrifft die Wahrnehmung des Publikums
- fiktive Gewalt: für ein Filmgeschehen inszeniert
- non – fiktive Gewalt: Inhalte wie Nachrichten, Dokumentationen, ev medial bearbeitet

Gewalt wird von Rezipienten mit einer eigenen Symbolik belegt. Welche Bedeutung solchen Gewaltinhalten zukommt, hängt von der im lebensweltlichen Kontext wahrgenommenen Gewalt ab.

Albert BANDURA versuchte in experimental-psychologischen Laboruntersuchungen aufschlussreiche Ergebnisse zu erzielen. Bandura führte in den 70er Jahren ein Versuch zum **Modell Lernen** mit vier bis sechs jährigen Kindern durch. Er teilte die Kinder in vier Gruppen ein und führte Szenen mit folgenden Inhalten vor:

- fiktive Gewaltdarstellung
- reale Gewaltdarstellung
- gewalttätiges Verhalten wurde belohnt
- nicht aggressive Filmszene

Nach der Vorstellung wurden die Kinder durch Entzug des Spielzeuges frustriert. Beim darauf folgendem Spielverhalten ließ sich bei den Kindern, die aggressives Verhalten real oder in einem Film beobachtet haben ein höheres Aggressionspotential nachgewiesen als bei jenen, die harmlose Dinge gezeigt bekamen. Besonders verstärkt wurde die Aggression bei den Kindern, wenn die Vorbilder für ihr aggressives Verhalten belohnt wurden.

Auf diesen Versuch geht die **sozial-kognitive Lerntheorie** zurück. Er zeigt, dass durch das Beobachten medialer Gewaltinhalte aggressive Verhaltensweisen erlernt werden können. Ob jedoch Aggression ausgeübt wird, hängt von der Persönlichkeitsstruktur, dem sozialen Umfeld und von den Konsequenzen des Verhaltens ab.

Laboruntersuchungen werden in einem künstlichen Umfeld durchgeführt und entsprechen nicht den natürlichen Gegebenheiten weshalb die heutige Rezipientenforschung stark auf die natürliche Umgebung der Rezipienten achtet.

FRÜH und **SCHÖNBACH** gehen in ihrem **dynamisch-transaktionalem Ansatz** von einer gegenseitigen Beeinflussung zw den Bedürfnissen der Rezipienten (messbar durch Einschaltquoten, Auflagenzahlen) und den Medienbotschaften (dargestellte Weltbild) der Kommunikatoren (Redakteur, Produzent) aus.

Stimulus-Response-Ansatz = Reiz-Reaktionsschema: Die Medienbotschaften senden Reize an den Rezipienten aus, auf welche dieser reagiert.

Die Rezeptionsforschung beschäftigt sich mit dem Medienumgang und dessen Verankerung im Lebenskontext.

Uses and Gratification Ansatz besagt, dass Rezeption ein durch die Bedürfnisse des Rezipienten gesteuerter und auf deren Befriedigung ausgerichteter Prozess ist.

Die Mediennutzung ist ein zielgerichteter, aktiver, sinnhafter Prozess, der von den Problemen, den Erwartungen und Bedürfnissen der Rezipienten abhängig ist.

Die Bedürfnisse beeinflussen auch die Wahl des Mediums, der Medieninhalte sowie die Qualität der Mediennutzung und die daraus resultierende Wirkung.

Lt **BONFADELLI** gibt es **kognitive Bedürfnisse** (Neugierde, Wissenserweiterung: welche Special Effects wurden wie eingesetzt) und **affektive Bedürfnisse** (Ablenkung, Langeweile, Entspannung, Unterhaltung).

Bei einem **sozial-interaktiven Bedürfnis** sehnt sie der Rezipient nach (para)sozialen Kontakten und Anerkennung, zB gemeinschaftlichen Filmabenden, Gespräche über Medieninhalte od Identifikation mit Darstellern.

Das **integrativ-habituelle Bedürfnis** wird durch ritualisierte Nutzungsmuster in gewohntem Umfeld befriedigt.

Medien-Interaktion

Der Prozess der Rezeption umfasst

1. Aufmerksamkeitszuwendung
2. Decodierung des Inhaltes
3. kognitive Verarbeitung durch den Rezipienten

Es gibt drei Arten der Medieninteraktion (Verhältnis Rezipient – Medium während der Rezeption):

1. **Identifikation** mit den dargebotenen Vorbildern, positive Gefühle werden nachempfunden
2. **Eskapismus**: Realitätsflucht, abschalten, vergessen, Rückzug aus den Alltag, meiden bis hin zu vernachlässigen sozialer Kontakte, verdrängen realer Probleme
3. **parasoziale Interaktion**: parasoziale Bindung zu Serienfiguren → sind ohne Risiko, beinhalten keine Verantwortung, Konversationsgeschicke sind nicht erforderlich.

Auf welche Art und Weise oder zu welchem Zweck Medien rezipiert werden, wird durch die medialen Bedürfnisse im Voraus gesteuert.

Action- versus Horrorfilm

Jürgen GRIMM unterscheidet beim Konsum von Gewaltfilmen zw Action- und Horrorfilmen. Actionfilm-Vielseher stärken mit ihrem Filmkonsum ein Gefühl von Stärke, Durchsetzungsvermögen und Selbstbestimmung (Monster steht starkem, selbstbewusstem Filmhelden gegenüber).

Horrorfilme werden weniger konsumiert als Actionfilme. Sie dienen hauptsächlich dem Gefühls- und Angstmanagement. Wobei Horrorfilm-Fans nicht als extrem ängstlich oder fremdbestimmt zu betrachten sind, sie gehen sehr selbstbestimmt mit dem Genre Horror um.

Verwendungsweisen von Gewalt im Film

Mit der Verwendungsweise hängt die Wirkung der „gewaltigen“ Szenen zusammen.

HAUSMANNINGER hat die Art der Verwendung von filmischer Gewalt in vier Kategorien unterteilt:

1. **Gewalt als dramaturgisches Zeichen:** kündigt bevorstehende Konflikte an, erzeugt Spannung
2. **Künstlichkeit:** hilft innere Distanz zum Gezeigten, Fiktion wird deutlich erkennbar
3. **Realphänomen:** Missstände werden aufgezeigt, Kritik
4. **Gewalt bestimmt Actionpotential:** Verfolgungsjagd, Explosion

Gewalt regt drei Ebenen im Rezipienten an:

1. **Kognitive Ebene:** Handlung, Erzählstruktur, Bedeutungszusammenhänge, Einsatz von Special Effects, Techniktricks
2. **Emotionale Ebene:** Gewalt kann Emotionen wie Furcht, Angst, Empathie und Counter-Empathie, Mitleid, Wut erzeugen
3. **Sensomotorische Ebene:** Muskelkontraktionen, Adrenalinausschüttung

Motivation zur Rezeption von gewalthaltigen Filmen

- Kompensation von Problemen: der Rezipient begibt sich auf die Phantasieebene, Probleme wie Stress mit den Eltern oder in der Schule werden kompensiert
- Flucht: Ablenkung, den Alltag vergessen
- Ästhetisches Lustempfinden: Lt HAUSMANNINGER kann die Lust auf drei Ebenen empfunden werden:
 1. Sensomotorische Ebene: Lust an den Reaktionen des Körpers zB Muskelspannungen, erhöhten Blutdruck
 2. Emotionen: Angst, Schrecken, Traurigkeit, Sehnsucht, etc. Negative Gefühle sind auf der fiktiven Ebene nicht mit jenen Unannehmlichkeiten verbunden wie in der Realität, weshalb der Rezipient diese ungehindert zulassen kann.
 3. Kognitive Ebene: Scharfsinn, Durchschauen von komplexer Erzählstruktur etc fordern vom Zuschauer auf entspannten Niveau den Einsatz seiner intellektuellen Fähigkeiten.

- Erleben der Angst-Lust: In einer gesicherten Umgebung kann der Rezipient den Nervenkitzel von Action und Horror erleben
- Langeweile ist ebenfalls ein Motiv zur Rezeption von Action- u Horrorfilmen. Der Zuseher bricht aus seinem langweiligem Leben aus und besorgt sich durch Action- u Horrorfilme die fehlende Spannung und Aufregung.
- Soziale Beweggründe: In gemeinsamen Video-Sessions erlebt der Rezipient Gruppenzugehörigkeit, ein Wir-Gefühl, Mutprobe, Anerkennung, Bestätigung → diese Gefühle bleiben dem Jugendlichen in der realen Welt oft verwehrt.
- Protest und Provokation, Abgrenzung

Lebensweltlicher Zweck

- Gefühls- und Stimmungsmanagement: Flucht, Erholung, Spannung – Entspannung, Lösung, Bestätigung
- Kompensation von Druck des realen Alltages
- Angstbewältigung: Der Rezipient stellt sich stressfrei seinen Ängsten und ist somit dazu gezwungen, sich damit auseinander zu setzen
- Jugendliche sind durch den Prozess der Ablösung von den Eltern und den Eintritt in die Erwachsenenwelt häufiger mit Ängsten konfrontiert. VOGELGESANG sieht darin eine der Ursachen, wieso bei Jugendlichen die Vorliebe für gewalthaltige Filme stärker ausgeprägt ist.
- Innerer Diskurs = existentielle Hermeneutik: die Auseinandersetzung existenzieller Themen wie Tod und Sterblichkeit, die Verletzbarkeit des menschlichen Körpers, die Endlichkeit des Lebens.
- Kognitive Dissonanz: Die Fiktion steht im Widerspruch zu den gemachten Erfahrungen
- Verarbeiten von Konflikten und Negativerfahrungen
- Moralvorstellungen können bestätigt, erweitert aber auch widerlegt (kognitive Dissonanz) werden
- Förderung der gemeinschaftlichen Kommunikation durch gemeinsames Filmerleben, zB in Video-Cliquen

Täter- und opferzentrierte Rezeption

- Täterzentrierte Rezeption: Der Zuschauer versetzt sich in die Lage des Täters, bestätigt in einem inneren Dialog dessen Handeln und identifiziert sich mit ihm. Täterzentrierte Rezeption kann als Vorbild für aggressives Verhalten dienen.
- Die opferzentrierte Rezeption orientiert sich an der Rolle des Opfers: Empathie für das Opfer, Counter-Empathie für den Täter, kann somit Aggression steigern, Rachegefühle fördern, kann bis zu Selbstjustiz führen, wenn die Distanz zum Opfer fehlt und dessen Leid moralisch oder emotional nicht verkraftet wird.

Typologie der Rezipienten

- **Novize:** Neugierde, Interesse ist die Motivation, Abscheu oder Faszination ist die Reaktion; Verarbeitungskompetenzen fehlen zur Gänze
- **Tourist:** emotionale Wert (zB Nervenkitzel = Sensation seeker) ist wichtiger als der kognitive (zB Spezialwissen), Gelegenheitskonsum
- **Bufs:** fundiertes Hintergrundwissen, sind wählerisch, wiederholtes Ansehen der Filme
- **Freak:** nehmen aktiv an der Szene teil, Meinungsführer

Angst – Typen

- **Represser:** verdrängt die Angst und vermeidet Situationen, die Angst erzeugen könnten
- **Sensitizer:** lernt den Umgang mit der Angst durch Rezeption, um darauf vorbereitet zu sein = lebensweltlicher Zweck

Milieubeschreibung nach Gerhard SCHULZE

Grundsätzlich ist das Milieu ein schwer veränderbares Muster einer Situation und Subjekt. Charakteristika für ein Milieu sind: Familienstand, Alter, Haushaltsstruktur, Erwerbssituation, Arbeitsplatz, Wohnsituation, Bildung, Kleidung, Freizeitverhalten, Fernsehpräferenz.

- **Niveaumilieu:** 40 Jahre und älter, niveaivolles Programm (Kulturmagazin, wissenschaftliche Sendungen, Dokumentationen), konservativ und gepflegt, politisch interessiert, Fachabitur bis hin zum Akademiker, Beteiligung an der Hochkulturszene, trotz finanzielle Zufriedenheit – relativ niedrige Lebenszufriedenheit

- **Harmoniemilieu:** 40 Jahre und älter, niedrige Bildungsschicht, Lebenspraktiker, Kultur und Politik uninteressiert, Misstrauen gegenüber Neuem, ziehen sich gerne in ihr Heim zurück, suchen Harmonie und Sicherheit, unauffällige Erscheinung, fast ausschließlich Unterhaltungssendungen, kaum gewalthaltige Inhalte
- **Integrationsmilieu:** 40 Jahre und älter, mittlere Bildungsschicht, gehobene Unterhaltung, streben nach Konformität, sind Neuem abwehrend und doch offener als jene im Harmoniemilieu eingestellt, teils Unterhaltungs-, teils Informationssendungen
- **Selbstverwirklichungsmilieu:** Jünger und gebildet, bevorzugen ausgeprägtes Nachtleben, kulturelles Interesse, moderne – junge Kultur, stehen Neuem offen gegenüber, Beschäftigen sich mit der eigenen Person, psychosoziale Berufe, Skepsis gegenüber Hierarchie und Autorität, Suche nach Abwechslung, Distanz zu Fernsehen, teils Unterhaltung, teils Information, hohe Unzufriedenheit aufgrund von noch unfertigen Situation
- **Unterhaltungsmilieu:** Jung, niedrige Schulbildung, unauffällige Erscheinungsform, hohe Lust an Abenteuer, starker objektiver Erlebnisreiz (Bedürfnis nach Action wird durch Fernsehen, Sportveranstaltungen, Konzerte befriedigt), geringe subjektive Erlebniskompetenz, drängt nach draußen, hohe Unzufriedenheit.

Mediensozialisation:

Die Sozialisation erfolgt nicht mehr ausschließlich durch Eltern und Schule, gesellschaftlichen Normen und Regeln, auch Medien (TV, Radio, Internet, ...) mischen sich in die Entwicklung der Jugendlichen. Jugendliche müssen somit nicht „nur“ den Umgang mit ihren Mitmenschen sondern auch mit den Medien erlernen.

Medien – Alter

Dieter BAACKE teilt die Adoleszenz in drei Phasen ein:

1. Frühadoleszenz: 12 - 15 Jahre: Körperbild wird erneuert, Abnabelung, unspezifischer, intensiver Mediengebrauch, orientieren sich noch am Medienverhalten der Eltern
2. Mittlere Adoleszenz: 15 – 18 Jahre: Peer Group gibt notwendigen Halt und Orientierung, Vorbereitung auf Erwachsenenwelt, Medien verbinden, selektiver, wenig intensiver Gebrauch
3. Spätadoleszenz: 18 – 25 Jahre: Suche nach der eigenen Identität, Ausbildung dieser

Einflussfaktoren:

Alter – Bildung – Zeit – Stadt – Land – Mobilität spielen eine entscheidende Rolle im Umgang mit Medien

- Je niedriger der soziale Status und das Bildungsniveau, desto undifferenzierter ist die Mediennutzung.
- Wer wenig Freizeit hat, geht mit ihr ökonomisch um, der Medienkonsum ist verhältnismäßig differenziert.
- Begrenzte und vorgegebene Medienauswahl im ländlichen Haushalt schränkt den Jugendlichen in der Mediensozialisation erheblich ein. Die Mediennutzung ist stark von der Familie geprägt.
- In der Stadt findet Medienerleben öffentlich statt – der Medienumgang ist somit selbstverständlicher und selbstbestimmter.

Praktischer Teil:

Nina HORTIG verfolgte im praktischen Teil ihres Buches das Ziel, in Klassen unterschiedlicher Bildungsstufen Rezipienten gewalthaltiger Filme zu ihren Rezeptionsgewohnheiten zu befragen.

Ergebnis:

- Gruppe der Befragten:

66 Gymnasiasten: 34 Mädchen, 32 Burschen, Durchschnittsalter 16 Jahre

62 Hauptschüler: 21 Mädchen, 40 Burschen, Durchschnittsalter 16 – 17 Jahre

- Rezipiententyp:

Fremde	25 Gymnasiasten 44% Burschen: schauen manchmal 32% Mädchen: distanzieren sich gänzlich	12 Hauptschüler 38% Burschen: distanzieren sich 10% Mädchen: absolut fremd, Rollenverständnis ist stärker ausgeprägt als in höhere Bildungsstufen
Tourist	34 Gymnasiasten 50% Burschen 53% Mädchen: weibliche Emanzipation, Horror-Teeny- Filme (zB Ich weiß was du letzten Sommer ...)	35 Hauptschüler 67% Burschen 38% Mädchen
Spezieller Tourist	7 Gymnasiasten (Selbstverwirklichungsm.) 6% Burschen 12% Mädchen	14 Hauptschüler (Unterhaltungsmilieu) 23% Burschen 24% Mädchen

Interpretation:

Die Schüler lehnen sich an das elterliche Milieu an:

Gym – Eltern: Integrationsmilieu: triviale Inhalte werden möglichst gering gehalten

HS – Eltern: Harmoniemilieu: empfinden Fernsehen nicht als trivial oder vermeidenswert.

Gymnasiasten distanzieren sich teils bewusst vom Horror Genre, da dies als geistlos angesehen wird.

Hauptschulkinder haben mangels Geld weniger oft als Gymnasiasten ein eigenes Fernsehgerät. Für die Programmgestaltung und die Fernsehzeit spielt ein eigenes Gerät jedoch keine Rolle. Die Jugendlichen emanzipieren sich von den Eltern, wollen sich keine Vorschriften machen lassen.

5 (2B / 3M) Gymnasiasten verschweigen ihren Eltern den Konsum von Horrorfilmen. Alle anderen Befragten gehen offen mit ihren Präferenzen um, die Eltern distanzieren sich jedoch meist von den Filminhalten.

Im Gegensatz zu den Gymnasiasten konsumieren Hauptschüler Horrorfilme mit Freunden oder mit dem Vater - Abweichung der Milieubeschreibung lt Schulze:

Hauptschuleltern sind meist im Harmoniemilieu anzutreffen, haben eine Distanz zu Horrorfilmen, da diese zu aufwühlend sind. Die von den Schülern genannten Filme sind jedoch meist Thriller (Schweigen der Lämmer) oder Teeny-Horror-Filme. Diese Art Film hat ein Maß an Spannung, die gerade noch als angenehm, unterhaltsam empfunden werden kann.

• **Fernseh häufigkeit und Fernsehzeit:**

Fremder	15% Wenigseher 10% Vielseher Abend	7% Vielseher 4% Wenigseher Abend
Tourist	23% Wenigseher 11% Vielseher Abend	20% Wenigseher 15% Vielseher Abend - Spätabend
Spezielle Tourist	4% Vielseher 2% Wenigseher Uhrzeit unabhängig	10% Vielseher 4% Wenigseher Abend - Spätabend

- **Motivation:**

Normaler Tourist:

Gymnasiast: Langeweile, keine besondere Motivation; Burschen und Mädchen schilderten ähnliche Gefühle: Angst + Spannung → Angstlust, ev Ventil zum Alltag; Belustigung (lächerlich, sinnlos) – kann aber auch eine Form der Angstbewältigung, des Spannungsabbaus sein; Schreckensmomente werden entschärft; Interesse an der Machart, Special Effects; der Konsum erfolgt auf der sensomotorischen Ebene selten auf der kognitiven; durchlebte Gefühle halten auch bis nach dem Film an, Mädchen suchen das Gespräch, die Burschen bevorzugen zum Spannungsabbau PC Spiele, Musik, anderes TV-Programm

Hauptschüler organisieren Horrorfilm-Session: das Gruppenerlebnis, die gemeinsame Unterhaltung stehen im Vordergrund; emotional-sensomotorisches Erleben steht im Vordergrund.

Die Mädchen erzählten von Verängstigung in der Nacht, sie suchen das Gespräch, vermeiden Einsamkeit, benötigen viel Licht; die Ausgangsstimmung muss gut sein, bei schlechter Verfassung vermeiden sie Horrorfilme.

Die Burschen nehmen Horrorfilme nicht ernst; während der Rezeption herrscht Heiterkeit, steht gegenseitiges Schrecken und Herumalbern im Vordergrund. Einige gaben an, nach Horrorfilmen dominant, bestimmt bis hin zu aggressiv zu werden. Wenige gaben an, Lust auf eine Schlägerei zu haben.

Spezieller Tourist:

Der Unterschied zu Buffs besteht darin, dass sie sich nicht in der Szene bewegen und diese nicht mit gestalten.

Gymnasiast: DVD's und Videos werden dem Fernsehen vorgezogen, Filme werden vom Internet heruntergeladen, sie sehen die Filme oft alleine. Die Filme werden kognitiv verarbeitet und dienen dem Stimmungsmanagement: Eskapismus = Ablenkung = Flucht vor dem Alltag; Spannung – Entspannung = Stressabbau

Rereading: nur bei Filmfavouriten

Das Bedürfnis sich abzureagieren erfolgt über Musik und PC – Spiele.

Hauptschüler rezipieren alleine oder in der Gruppe Horrorfilme, manchmal sind die Filme auch Teil einer Party – Atmosphäre schaffen. Die Empfindungen nehmen mit der Sehhäufigkeit ab; sensomotorische und kognitive (geistige Auseinandersetzung mit

Freunden, zur Not Familie) Verarbeitung, Eskapismus: Flucht vor dem langweiligen Schulalltag

Gymnasiasten können grundsätzlich zwischen realer und fiktiver Gewalt unterscheiden, weshalb sie der Meinung sind, dass Horrorfilme keine Wirkung auf sie haben. Die Abhärtung erfolgt durch Nachrichten, schockierende Gewalt in der Realität, wenn kein großer Unterschied zu Filmen ist. Sie versuchen sich Schmerzen oder Gewaltanwendungen zu vergegenwärtigen – innerer Diskurs.

Gewalt im Alltag ist in den meisten Fällen fremd.

Hauptschüler werden durch Horrorfilme abgehärtet. Die reale Gewalt erscheint ihnen oft schlimmer, weshalb Horrorfilme sie negativ beeinflussen und sie auf Ideen bringen. Der Alltag ist oft getränkt von Gewalt. Sie vergleichen den Filminhalt mit bereits gemachten Erfahrungen, entdecken im Film Teile ihrer Lebenswelt.

Gegenüberstellung der Ergebnisse:

Gymnasiasten	Hauptschüler
Psycho – Schocker	Blutige Horrorklassiker
Vorwiegend in der Gesellschaft	Vorwiegend in der Gesellschaft
Aus Langeweile, Stressbewältigung, Spannung - Entspannung	Gute Stimmung, Party; Alltagsflucht (Zukunftssorgen), Entspannung tritt nicht ein, versucht Spannung aufrecht zu erhalten
Sensomotorischer Bereich	Sensomotorischer Bereich
Emotionen halten bis nach dem Film an	Emotionen halten bis nach dem Film an
PC-Spiele, Musik, Programmwechsel	Genießen Emotionen, keine Ablenkung
Humor über platte Dialoge, unrealistische Handlungen, Massen von Kunstblut	
Kein kognitives Interesse	Das Interesse über Machart, Special Effects, etc hängt nicht nur mit der kognitiven Auseinandersetzung sondern auch vom Interesse am Genre ab.
Gewalt ist verpönt, auch gewalttätige und aggressive Tendenzen zu zeigen, ev werden diese unterdrückt um in das Selbstbestimmungsniveau zu passen	Gelegentliche Gewaltanwendungen (Gewalt gehört zum Alltag), vereinzelt aggressiv gestimmt
Interesse nimmt durch Konsum ab	Durch Interesse offener – lassen sich auf den Film ein

Gewalt in den Medien sollte ein Thema an allen Schulen sein. Die Schüler müssen für mögliche negative Auswirkungen der Mediengewalt sensibilisiert und im Umgang mit dieser geschult werden.

Die Bereitschaft und der Wunsch der befragten Schüler über das Thema zu reden, zeigen einen gewissen Bedarf daran, den man im Elternhaus und in der Schule aufgreifen sollte.