



Der Gewalt ihre Freiheit Der Horror-Film als jugendliches Wertekonstrukt

Gudrun Marci-Boehncke
Matthias Rath

Jugendliche Gewaltbereitschaft wird in der medienkritischen Diskussion nicht selten auf mediale Vorbilder zurück geführt. Anhand qualitativer Daten wird zum einen gezeigt, dass das Erkennen medialer Gewalt in Sprache und Handlung bildungsabhängig ist, zum anderen, dass Jugendliche nach eigenen Angaben aus sehr unterschiedlichen Gründen zur Gewalt bereit wären – etwa, um Freunde zu verteidigen. Besonders betrachtet werden dann Jugendliche, die gern Horrorfilme anschauen. Die Untersuchung zeigt, dass die Fans von Horrorfilmen eine Rezeptionshaltung einnehmen, die zwischen Angst-Lust und Distanz oszilliert. Es interessieren hier keine identifikatorischen Aspekte, sondern Jugendliche haben Spaß an den medialen Inszenierungen des Gruseligen. Jenseits medienmoralischer Warnungen plädiert der Beitrag – unter Verweis auch auf Rezeptionstheorien der

Literaturwissenschaft – dafür, distanzierten Horror-Genuss als Spielform nicht zu überbewerten und ihn auch als Ausdruck elaborierter Lese- und Medienkompetenz zu verstehen.

Whereas within media-critical discussions violence of teens is sometimes said to be produced by referent power of media, this paper presents empirical data which show that and how teens are able to assume a distance when viewing media violence in horror-films. What they feel is not empathy, but fun. Young people enjoy a kind of delightful horror for themselves and are able to step into distance while talking to peers about their impressions during reception. This way of “delightful horror” is not only a phenomenon of modern media reception but can be found in recent and established horror literature. In so far this article encourages a more relaxed way of judging young people’s media habits.

Der Gewalt ihre Freiheit

Der Horror-Film als jugendliches Wertekonstrukt

"Medienmoralisierung" statt Medienkompetenz

Die Kritik an Medien ist so alt wie Medienwahrnehmung überhaupt. Vor über 2000 Jahren kritisierte bereits der griechische Philosoph Platon ein

Medium, das die gesamte Kultur seiner Welt und bis heute auch unsere Welt viel mehr verändert hat als der Fernseher.

„Denn diese Erfindung wird den Seelen der Lernenden vielmehr Vergessenheit einflößen aus Vernachlässigung der Erinnerung, weil sie im Vertrauen auf [sie] sich nur von außen vermittelt fremder Zeichen, nicht aber innerlich sich selbst und unmittelbar erinnern werden. (...) Denn indem sie nun vieles gehört haben ohne Unterricht, werden sie sich auch vielwissend zu sein dünken, obwohl sie größtenteils unwissend sind, und schwer zu behandeln, nachdem sie dünkelse geworden statt weise.“
(Platon: Dialog *Phaidros*, Vers 275a-b)

Was mag das für ein sonderbares Medium gewesen sein, das ja anscheinend diejenigen, die sich auf diese gefährliche Erfindung einlassen, bis in die Seelen hinein schädigt, sie fremdbestimmt und dazu führt, dass sie sich selbst überschätzen und für gebildet halten, obwohl sie doch immer noch unwissend sind?

Es ist - die *Schrift*. Platon lebte in einer „oralen“ Kultur, d.h. Kommunikation, Überlieferung, Bedeutung vollzog sich mündlich. Da war die Erfindung der Schriftzeichen revolutionär. Das Medium „Schrift“ stellte für den konservativen Platon einen Verfall dar, da die Menschen nicht mehr die „normale“ und „bessere“ Form des mündlichen Erzählens aus dem Gedächtnis betrieben, sondern sich das Mitzuteilende jetzt aufschreiben konnten und ablesen. Ein Verfall der Sitten, eine schreckliche Verflachung der Kultur!

Würde heute jemand diese Klage führen, natürlich in etwas modernerer Sprache, dann würde es wohl so klingen.

„Bei Kindern ist das Sitzen vor dem Bildschirm mittlerweile die wichtigste Ursache für Übergewicht, mit all den damit verbundenen ungünstigen körperlichen und seelischen Folgen [...]. Wenn wir die Entwicklung so weiter laufen lassen wie bisher, dann verursachen Bildschirme im Jahr 2020 hierzulande jährlich etwa 40.000 zusätzliche und vermeidbare Tote aufgrund von Herzinfarkten, Zuckerkrankheit und Schlaganfällen sowie Lungenkrebs. Diese Zahlen sind vorsichtig geschätzt, stellen also eher die

untere Grenze dessen dar, womit man rechnen muss. Es kann deutlich schlimmer kommen.“ (Spitzer 2005, 6)

Unwissenheit und unkritische Nutzung des Mediums führt zu schweren Schädigungen, wenn nicht der Seele, so doch zumindest des Körpers. Und wenn wir dann noch die inzwischen klassischen Urteile der Fernsehkritiker dazu nehmen, *Nullmedium*, *Zeitstaubsauger*, *Volksverdummer*, dann sind wir rasch bei Platons Rede gegen die Schrift angekommen.

Besonders verbissen wird Medienkritik zudem, wenn es sich um das Themenfeld *Gewalt* handelt. Als wäre in früheren Zeiten Friedfertigkeit das Maß des Handelns und obwohl die aktuelle Forschung zeigt, wie komplex der Zusammenhang zwischen Medien und Gewaltbereitschaft und Gewalttätigkeit ist (vgl. Kunczik/Zipfel 2006), scheinen in der öffentlichen Diskussion Medien Gewalt-Erzeuger zu sein. Das konkrete Medium mag in der Schelte wechseln, die grundsätzliche Medienkritik, vor allem am jeweils neuen Medium, bleibt - Beispiele dafür sind der Roman im 18. Jahrhundert, der Film seit dem 19. Jahrhundert und das Fernsehen im 20. Jahrhundert (vgl. Rath/Marci-Boehncke 2004, 210f.). Dietrich Kerlen (2005) hat diesen Grundzug kulturpessimistischen, medienkritischen und bewahrpädagogischen Misstrauens als „Medienmoralisierung“ charakterisiert.

Ganz im Gegensatz zu dieser eher kulturpessimistischen Lesart sehen wir das Verhältnis zwischen Medien und Werten als ein Doppeltes: Werte, die medial vermittelt, medial erfahren werden, und Werte, die das Mediale zu bewerten erlauben. Diese Duplizität erhält ihre Dynamik durch den Aspekt des Jungendlichen: Medien haben einen festen, wenn auch individuell ganz unterschiedlich ausgeformten Platz in dieser Allokationsphase der nachwachsenden Generation und die Auseinandersetzung der Jungendlichen mit medialen Angeboten unterliegen den gleichen Entwicklungsbedingungen wie die gesamte Identitätsarbeit in dieser Altersstufe: Sozialisation soll Wertorientierung im Individuum auf der Basis eines wie breit auch immer angelegten sozialen Wertekonsenses zu schaffen. Diese Betrachtungsweise hat

Folgen für den hier verwendeten Wertbegriff: Wir werden unter „Werten“ Werturteile verstehen, also Präferenzhandlungen bzw. subjektive Kategorien des Bevorzugens oder Nachsetzens (vgl. Rath 1993a; 1993b).

Wenn wir mit Baacke/Sander/Vollbrecht (1990) feststellen, dass jugendliche Lebenswelten Medienwelten sind, dann sind Medien keine Option mehr, sie sind ein Faktum. Jugdliche Lebenswelten sind nicht medial gefährdet, sondern medial geprägt. Es ist eher ein generationelles Problem, wenn Medienmoralisierung und Medieninkompetenz der älteren Generation unter dem Vorzeichen einer negativen Interpretation eine bewahrpädagogische Melange eingehen. Im Gegensatz zur konservativen Generalthese vom Wertewandel als Werteverfall (Noelle-Neumann 1978) zeigen empirischen Untersuchungen keinen Verfall der normativen Orientierung der nachfolgenden Generationen (vgl. Brandtstädter/Renner/ Balthes-Goetz 1989), sondern eine generationenspezifische Konsolidierung bestimmter Präferenzen (Gensicke 2002; Jugend 2002).

Medien sind also keine starken oder schwachen „Verführer“ (vgl. Rath 2000), sondern Anbieter auf einem Markt der Meinungen und Werte. Und diese plural angebotenen Werte werden von den Jugdlichen situationsangemessen und flexibel genutzt, ja, geradezu bedarfsgerecht synthetisiert (Abels 2004, 52). Als Wertangebote stehen die Medien nicht neben anderen intermediären Institutionen, sondern sie machen einen zentralen Teil der individuellen Identitätsarbeit aus. Sie bieten die Plattform für die Verhandlung normativer Grundüberzeugungen (Mikos 2000) und sozialer Differenzierung (Mikos 2005).

Wir wollen im Folgenden ein Genre in den Blick nehmen, das in besonderer Weise - nämlich in der öffentlichen Medienwahrnehmung ebenso wie in der medienästhetischen Diskussion und in pädagogischen Zusammenhängen - problematisiert wird: den *Horror-Film*.

Film als Medienpräferenz Jugendlicher

Empirische Basis unserer Fragestellung ist eine qualitative Studie zu Mediennutzungsgewohnheiten und normativen Medienpräferenzen, die wir an 1500 Jugendlichen aus Deutschland und Österreich zwischen 12 und 16 Jahren durchgeführt haben (vgl. Marci-Boehncke/Rath 2007). Die Studie war in zwei Wellen geteilt. Eine erste Befragung erhob die allgemeinen Medienpräferenzen und allgemeine demographische Daten. Darüber hinaus wurde u.a. die Haltung zu Gewalt allgemein und zu Mediengewalt im Besonderen erfragt. Die Geschlechterverteilung war nahezu ausgeglichen (50,36 % Jungen, 49,64% Mädchen), die vertretenen Schularten zeigen eine Verzerrung der Verteilung zugunsten des mittleren Bildungsabschlusses (28,85 % Hauptschule, 49,13 % Realschule, 13,81 % Gymnasium, 5,174 % Sonstige). Die Altersverteilung ist im Kohortenspektrum der befragten Schularten ausgeglichen (11,0 %, 12jährige, 30,4 % 13jährige, 27,0 % 14jährige, 24,7 % 15jährige und 10,6 % im Alter von 16 Jahren und älter).

Die Gesamtstichprobe hat gezeigt, dass in der Rangfolge der präferierten Medien (Ränge 1 bis 10) der Film bei beiden Geschlechtern auf dem dritten Rang zu stehen kommt, hinter Computer- und Konsolenspielen und Aktuelle Musik bei Jungen und Aktuelle Musik und Soaps bei Mädchen. Diese hohe Akzeptanz variiert auch nicht über die Bildungsherkunft (Schulart) oder das Alter.

In einer zweiten Welle wurden die Schülerinnen und Schüler mit einem speziellen, auf ein von ihnen präferiertes Medium hin ausgerichteten Fragebogen befragt. Neben standardisierten Items wurden darin vor

allem offene Fragen gestellt, so dass die Befragten ihre Einstellungen und Charakterisierungen frei formulieren und begründen konnten. Die Wahl des jeweiligen Mediums wurde von den Schülerinnen und Schülern bereits in der ersten Welle erfragt. Sie sollten sich dort entscheiden, für welches Medium sie als Experte Auskunft geben könnten. Im Folgenden geben wir aus Raumgründen die Wahrnehmung und Einschätzung von Gewalt nicht über die Gesamtstichprobe wider, sondern immer in Bezug auf die von uns im Sinne der Grounded Theory als „Experten“ (vgl. Krotz 2005) bezeichneten Probanden, die das jeweilige Medium für sich als „Lieblingsmedium“ charakterisiert haben. Die vertretenen Expertengruppen waren Comics, Zeichentrick, Soaps, Kinder-/Jugendbücher, Aktuelle Musik, Zeitschriften, Computer-/Konsolenspiele, Internet, Telefon / Handy und Filme. Zur Logik dieser im Rahmen eines Pretests erhobenen Liste mit N=500 und der Logik des darin aufscheinenden Medienbegriffs der Jugendlichen vgl. Marci-Boehncke/Rath (2007, 23-25). Im Folgenden stellen wir vor allem die Ergebnisse für Film-Experten (N=49) dar.

Gewaltwahrnehmung bei Film-"Experten"

Uns hat interessiert, wie sehr im jeweils präferierten Medium Gewalt überhaupt wahrgenommen wird und wenn, welche Form von Gewalt. Hier lassen sich sehr wohl bildungsspezifische Unterschiede ausmachen. Unterscheiden wir bei der wahrgenommenen Gewalt zwischen sprachlichen (meist Gewaltdrohungen) und Gewalthandlungen, so haben wir im Genre Film eine zunehmende Sensibilität bei sprachlichen Gewaltangeboten von der Hauptschule (HS 15,4 %) über die Realschule (RS 20 %) zum Gymnasium (Gym 22,2 %), wenn auch auf niedrigem

Niveau, hingegen eine abnehmende Sensibilität bei den vollzogenen Gewalthandlungen: HS 84,6 %, RS 70 %, Gym 66,7 %. Nehmen wir ein anderes Experten-Genre zum Vergleich: Für Jugendlichen, die das Genre Soap gewählt haben, ist die Sensibilität für sprachliche Gewalt generell höher. Hier lässt sich als Ursache natürlich zunächst einmal das Genre selbst anführen. Soaps bieten häufiger kommunikative Inszenierungen an als der Spielfilm (vgl. Göttlich/Nieland 2001; Hubbuch 2009). Die Handlung in Soaps ist weitgehend Sprachhandlung. Sofern also überhaupt eine action-orientierte Darstellung von Gewalt in Handlung vorkommt, fällt sie auf, durchbricht sie die Genre-Erwartung.

Noch etwas deutlicher treten die unterschiedlichen Wahrnehmungserwartungen bei der Kategorisierung „körperliche“ und „seelische Gewalt“ heraus. Hier scheint der Fokus - nach Schulart von HS zu Gym von 100 % bis zu knapp 67 % abnehmend - eher auf der körperlichen Gewalt zu liegen, seelische Gewalt (Verletzungen, Beleidigungen, Demütigungen) hingegen wird sehr viel geringer, in der HS überhaupt nicht, wahrgenommen. Auch hier ist die Wahrnehmung - wie zu erwarten - bei der Soap mit aufgeführt.

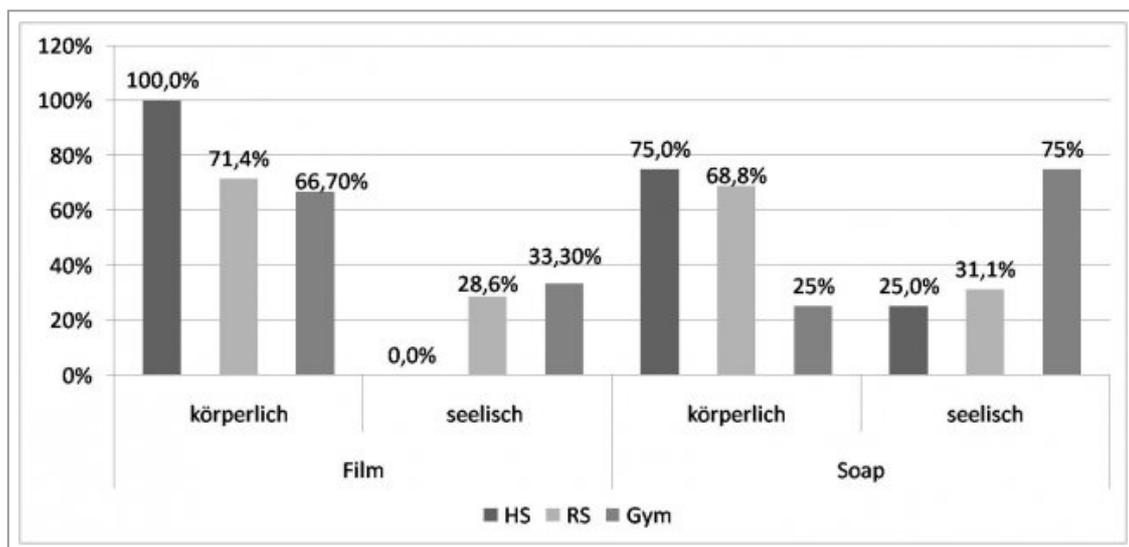


Abb. 1: Wahrnehmung körperliche/seelische Gewalt, Film/Soap nach Schulart ($N_{\text{Film}}=49$, $N_{\text{Soap}}=53$)

Film scheint also eine sehr stark über körperliche Gewalthandlungen laufende Gewaltwahrnehmung nahe zu legen. Dies - so unsere These - bestimmt auch die Interpretation dieser Gewalt durch die Rezipienten.

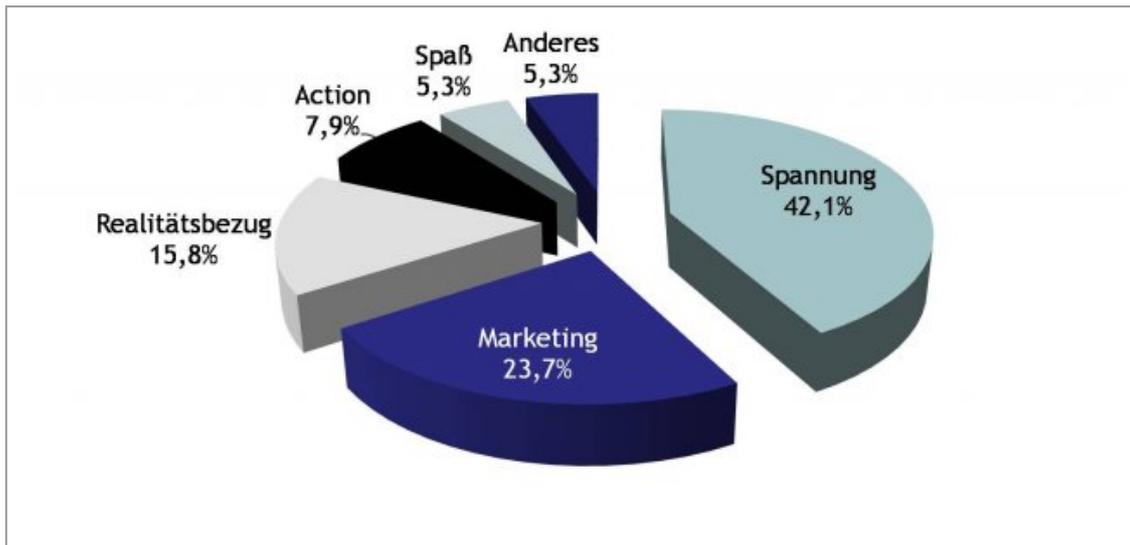


Abb. 2: Gründe für Mediengewalt, Filmexperten (N=49)

Die Film-Experten bewerten die im Film gezeigte Gewalt vor allem instrumentell, als Mittel, dem Film Aufmerksamkeit und Akzeptanz zu sichern.

Im Gegensatz z. B. zu den Musikfans stehen Realitätsdarstellung oder gar die Aufarbeitung eigener Gewalterfahrung durch die Filmeproduzenten im Hintergrund oder werden überhaupt nicht genannt.

Film-Fans haben ein breites Spektrum präferierter Filmgenre. Dabei kommt dem Horrorfilm eine große Akzeptanz zu, bemerkenswerterweise über die Geschlechtergrenze hinweg, die bei anderen Genres (z.B. Action oder Romantik) stark zu Buche schlägt.

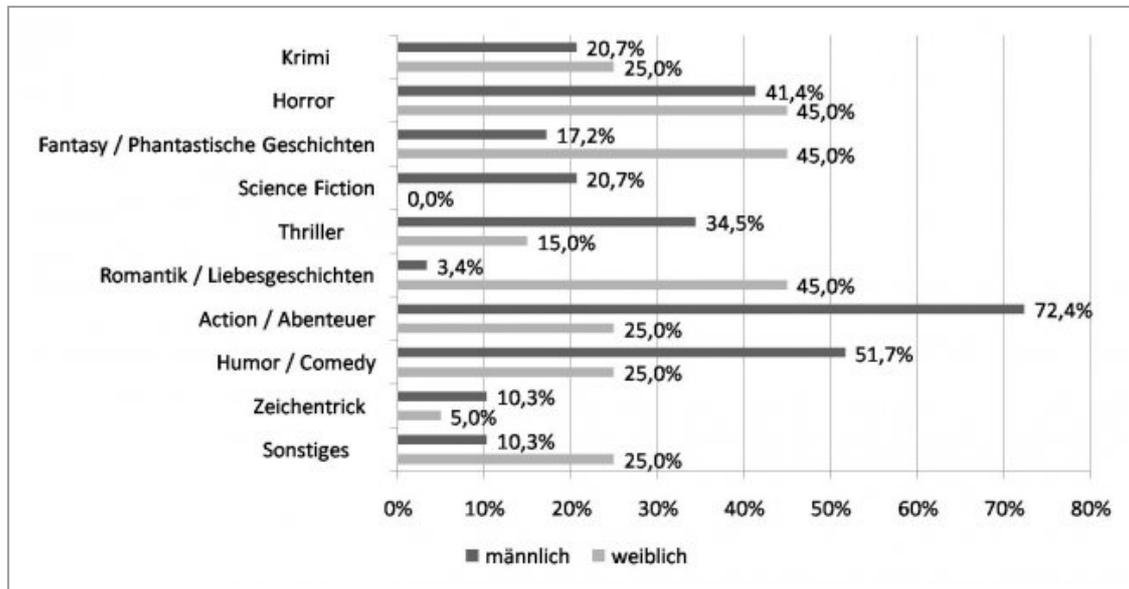


Abb. 3: Genre-Vorlieben der Filmexperten über Geschlecht (N_{männlich} =29, N_{weiblich} =20)

Sehr interessant ist auch die Frage nach den möglichen Rezeptionspartnern. Werden die meisten Genres nur selten alleine und häufig auch mit den Eltern rezipiert, so sieht die Rezeption von Horror-Filmen (hier sind nicht die eher zur fantastischen Abenteuerliteratur gehörigen, aktuellen Adaptionen der *Bis(s)*-Romane mit einbezogen!) anders aus. Hier steht die Rezeption alleine mit über 61 % im Vordergrund, vor Rezeption mit Geschwistern (44,4 %) und mit Freunden (30,8 %). Besonders auffällig und bemerkenswert ist die Aussage, mit den Eltern würde man Horrorfilme nie (0 %) ansehen - anscheinend ist das Genre ein Kohorten-Medium, das eher der Distinktion als der familiären Nähe dient.

Horror-Rezeption bei Horror-Fans

Aus den offenen Antworten der Filmexperten, die sich selbst als Horrorfans einschätzen (N=21), können wir einige Rezeptionsdetails entnehmen, die Rückschlüsse zulassen auf die Bewertung dieses Genre und seine Bedeutung für die Jugendlichen.

- *Geselligkeit*: Wie schon gezeigt, sind Eltern keine Rezeptionspartner und auch Freunde und Geschwister kommen weniger stark zum Tragen. Dies ist jedoch keine allein für Horrorangebote spezifisch Rezeptionsweise, sondern sie findet sich auch bei Action- und Humor-Angeboten. Es ist zu fragen, wo, bei aller inhaltlichen Unterschiedlichkeit dieses Genre, Ähnlichkeiten zu finden sind
- *Mood Management*: Wir haben gefragt, mit welchen primären Gefühlszuständen Horrorangebote rezipiert werden. Dabei wurden vor allem Langeweile, Einsamkeit und Fröhlichkeit genannt. Auch diese Gemütszustände sind nicht für Horror-Filmen spezifisch. Aber es ist interessant zu sehen, dass die Rezeptionsbereitschaft anscheinend auch damit zusammenhängt, welchen Gemütszustand man beenden bzw. perpetuieren möchte.
- *Kommunikationsthemen*: Über den weitgehenden Ausfall von Erwachsenen als Rezeptionspartner haben wir bereits berichtet. Dies gilt ebenso für Anschlusskommunikation - Lehrer z.B. fallen völlig als Gesprächspartner aus, bei allen Genre und allen Expertengruppen. Sofern aber Anschlusskommunikation erfolgt, interessierte uns, welche Themen die Jugendlichen miteinander besprechen. Themenfeld hier sind vor allem: Wie sind die Schauspieler? Wie ist der Film gemacht? Wie sind Kleidung und vor allem Maske der Schauspieler gelungen. Wir können also sagen, hier stehen vor allem inszenatorische Aspekte im Vordergrund.
- *Uninteressant im Horror-Film*: Ebenso interessierte und die Rückseite der Kommunikationsthemen, nämlich welche Aspekte die Jugendlichen explizit als uninteressant charakterisiert haben. Dabei wurde vor allem genannt: Was die Schauspieler denken, wie die Schauspieler leben, wie ich anstelle der Protagonisten handeln würde. Mit anderen Worten: Identifikatorische Aspekte sind in der Horrorfilm-Rezeption nur gering ausgeprägt.

Wir können also feststellen: am interessantesten am Horrorfilm scheinen die Figurenkonstellation und ihre inszenatorische Konstruktion,

wohingegen Identifikation und Empathie als Rezeptionsziele weitgehend ausfallen. Nun gilt natürlich auch für unsere Interviews, dass hier möglicherweise nicht alle Rezeptionsmotive genannt wurden. Deutlich aber wurde, dass die Rezeption von Horrorfilmen ihre Gratifikation vor allem durch die Distanznahme gewinnt (vgl. Lecke 2008, 350-352). So hat schon die Rezeptionsforschung der Literaturwissenschaft hierzu die Vermutung aufgestellt, dass sowohl Imitation als auch Anreiz- und Stimulationshypothese oder Inhibitions- bzw. Katharsishypothese die „Angstlust“ beim Lesen von Horrortexten nicht hinreichend erklären. Als Erklärungsmodell wurden hier auf Herausforderungen für die Medienforschung verwiesen und Feldforschung angemahnt, die „die Fähigkeit des einzelnen [Rezipienten; GMB/MR], sich im Kommunikationsprozess selbst interagieren zu sehen und dies zu deuten“ überprüft. Diesem Auftrag sahen wir uns verpflichtet.

Fazit

Im Gegensatz zu einer starken direkten Medienwirkungsvermutung sehen wir aufgrund unserer Ergebnisse vor allem zwei Theoriemodelle geeignet, um die Horrornutzung zu erklären, den *Users-and-Gratification-Ansatz* sowie den *Agenda-Setting-Ansatz* (vgl. Bonfadelli 1984). Nicht einfache Nachahmung ist das Ziel der Horrorrezeption, sondern die Gratifikation im Rahmen des Mood-Managements und die Themengebung für gemeinsame, peer-group-zentrierte Kommunikation über die Filme. Das heißt, Angstlust wird allein genossen, die Auflösung geschieht in der immer auch mit Inszenierung verbundenen peer-group-zentrierten Kommunikation, in der die eigentliche Distanznahme im gemeinsamen Gespräch und der eigenen Selbstinszenierung ermöglicht wird.

Dies bedeutet aber auch, dass diese Präferenzhandlung, Horror-Filme zu rezipieren, noch keinen Rückschluss auf normative Handlungsorientierung der Jugendlichen erlaubt. Wir konnten in anderen Zusammenhängen zeigen, dass Jugendliche nicht einfach Wertvorstellungen aus medialen Angeboten übernehmen, sondern eigene, sozialisatorisch vorgeprägte Wertvorstellungen an Medienangebote, auch an präferierte Medienangebote, anlegen, z.B. im Hinblick auf den eigenen Medienstar (Marci-Boehncke u.a. 2005; Marci-Boehncke/Rath 2007; Rath/Marci-Boehncke 2009).

Medienpädagogisch zu berücksichtigen wären u.E. folgende Punkte:

1. Horror dient auch als Abgrenzungsgenre in der Adoleszenz. Die adäquate Reaktion darauf ist beobachten, nicht verbieten, die Abgrenzung akzeptieren.
 2. Anschlusskommunikation suchen: Der „stille Dauernutzer“ kann gefährdet sein – weniger der kommunikative Gelegenheitsrezipient.
 3. Kriteriengestützte Medienreflexion statt defensive „Medienmoralisierung“: Horror als Inszenierung (vergleichbar dem Spiel, das auch als „als-ob-Handlung“ von Kindern erkannt wird) muss mit anderen Kategorien analysiert werden als Medientätigkeiten, die eher handlungsaktiv einzuschätzen sind. Dazu zählen alle Arten von Role-Play-Games, aber auch simplere Jump-and-Run-Spiele oder die so genannten „Ego-Shooter“. Können wir bei der Horror-Rezeption die Gratifikation der Distanznahme ansetzen, so sind die Gratifikationen der Computer-/ Konsolen-Spiele andere (vgl. Marci-Boehncke/Rath 2007, 142-155).
 4. Den „Renner“ Horror als nicht-bewahrpädagogisches, sondern kompetenzbildendes medienpädagogisches Thema gilt es erst noch zu entdecken. Erste Ansätze dazu sind vorhanden (vgl. Saupe 2004; Lecke 2008)
-

Literatur

Abels, Heinz (2004): Einführung in die Soziologie. Bd. 2: Die Individuen in ihrer Gesellschaft. Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.

Baacke, Dieter/Sander, Uwe/Vollbrecht, Ralf (1990): Lebenswelten sind Medienwelten (Medienwelten Jugendlicher Bd. 1). Opladen: Leske und Budrich.

Bonfadelli, Heinz (2004): Medienwirkungsforschung I. Grundlagen und theoretische Perspektiven. 3., überarb. Aufl. Konstanz: UVK.

Brandstädter, Jochen/Renner, Gerolf/Baltes-Goetz, Bernhard (1989): Entwicklung von Wertorientierungen im Erwachsenenalter: Quersequentielle Analysen. In: Zeitschrift für Entwicklungspsychologie und Pädagogische Psychologie, 21, S. 3-23.

Gensicke, Thomas (2002): Individualität und Sicherheit in neuer Synthese? Wertorientierungen und gesellschaftliche Aktivität. In: Deutsche Shell (Hrsg.): Jugend 2002. Zwischen pragmatischem Idealismus und robustem Materialismus (14. Shell Jugendstudie). Frankfurt am Main: Fischer, S. 139-212.

Göttlich, Udo/Nieland, Jörg-Uwe (2001): Inszenierungs- und Rezeptionsweisen von Daily Soaps. In: Udo Göttlich/Friedrich Krotz/Ingrid Paus-Haase (Hrsg.): Daily Soaps und Daily Talks im Alltag von Jugendlichen. Eine Studie im Auftrag der Landesanstalt für Rundfunk Nordrhein-Westfalen und der Landeszentrale für private Rundfunkveranstalter Rheinland Pfalz. Opladen: Leske+Budrich, S. 23-136.

Hubbuch, Sabrina (2009): Verbotene Liebe macht moralisch? Daily Soaps als Modell zur Sensibilisierung des Werturteils. In: Marci-Boehncke, Gudrun / Rath, Matthias (Hrsg.): Jugend - Werte - Medien: Das Modell. Weinheim: Beltz, 143-157.

Jugend 2002. Zwischen pragmatischem Idealismus und robustem Materialismus (14. Shell Jugendstudie). Hrsg. von der Deutschen Shell. Frankfurt am Main: Fischer.

Kerlen, Dietrich (2005): Jugend und Medien in Deutschland. Eine kulturhistorische Studie. Hrsg. von Matthias Rath und Gudrun Marci-Boehncke. Weinheim: Beltz.

Krotz, Friedrich (2005): Neue Theorien entwickeln. Eine Einführung in die Grounded Theory, die heuristische Sozialforschung und die Ethnographie anhand von Beispielen aus der Kommunikationsforschung. Köln: Herbert von Halem Verlag.

Kunczik, Michael/Zipfel, Astrid (2006): Medien und Gewalt: Der aktuelle Forschungsstand. In: Niesyto, Horst / Rath, Matthias / Sowa, Hubert (Hrsg.): Medienkritik. Grundlagen, Beispiele und Praxisfelder. München: Kopaed, S. 145-165.

Lecke, Bodo (2008): "Literarische Angst" = "Delightful Horror"? - Pädagogisch-didaktische Überlegungen zu Schauerliteratur und Horrorvideos aus Sicht der Medienwirkungsforschung. In: ders. (Hrsg.): Mediengeschichte, Intermedialität und Literaturdidaktik Frankfurt am Main: Peter Lang, S. 341-356.

Marci-Boehncke, Gudrun/Rath, Matthias (2007): Jugend - Werte - Medien: Die Studie. Weinheim: Beltz.

Marci-Boehncke, Gudrun/Rath, Matthias/ Müller, Danja/Röcker, Timo (2005): Jugendliche Medienkritik zwischen Empathie und Moral. In: Medien: Kritik und Sprache, hrsg. v. Hartmut Jonas und Petra Josting. Medien im Deutschunterricht 2004 Jahrbuch. München: Kopaed, S. 217-230.

Mikos, Lothar (2000): Die Verpflichtung zum Guten. Moralische Konsensversicherung im Fernsehen am Beispiel von Daily Talks und anderen Formaten. In: Texte, 3 (Beiheft zu „Medien Praktisch“), S. 3-13.

Mikos, Lothar (2005): „Was ich nicht weiß, macht mich nicht heiß!“ Fernsehen, Wissen und soziale Differenzierung. In: tv diskurs. Verantwortung in audiovisuellen Medien, 9, H. 2 (Themenheft „Bildung + Medien. Auch durch Fernsehunterhaltung kann man lernen“), S. 46-49.

Noelle-Neumann, Elisabeth (1978): Werden wir alle Proletarier? Wertewandel in unserer Gesellschaft. Zürich: Edition Interform.

Rath, Matthias (1993a): La triple signification du mot „valeur“ dans „Das Prinzip Verantwortung“ de Hans Jonas et la psychologisation en éthique. In: Gilbert Hottois/Marie-Geneviève Pinsart (Hrsg.): Hans Jonas. Nature et Responsabilité (Annales de L'Institute de Philosophie et de Sciences Morales, Université Libre de Bruxelles). Paris: Vrin, S. 131-140.

Rath, Matthias (1993b): Artikel „Wertorientierung“. In: Angela Schorr (Hrsg.): Handwörterbuch der Angewandten Psychologie. Die Angewandte Psychologie in Schlüsselbegriffen. Bonn: Deutscher Psychologen Verlag, S. 725-730.

Rath, Matthias (2000): Medienwirkungsforschung in Deutschland - eine Annäherung. In: Dietrich Kerlen/Inka Kirste (Hrsg.): Buchwissenschaft und Buchwirkungsforschung (VIII. Leipziger Hochschultage für Medien und Kommunikation). Leipzig: Institut für Kommunikationswissenschaft.

Rath, Matthias/Gudrun Marci-Boehncke (2004): „Geblickt?“ - Medienbildung als Coping-Strategie. In: A. Schavan (Hrsg.): Bildung und Erziehung. Perspektiven auf die Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen. Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 200-229.

Rath, Matthias/Gudrun Marci-Boehncke (2009): Jugendliche Wertkompetenz im Umgang mit Medien. In: Joachim v. Gottberg/Elizabeth Prommer (Hrsg.): Verlorene Werte? Medien und die Entwicklung von Ethik und Moral. Konstanz: UVK 2009, S. 77-98.

Saupe, Anja (2004): ‚Horror‘ auf Video – Ein Fall für den Deutschunterricht? In: Hans Dieter Erlinger/Bodo Lecke (Hrsg.): Kanonbildung bei audiovisuellen Medien im Deutschunterricht. München: Kopaed, S. 145-158.

Spitzer, Manfred (2005): Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. Stuttgart: Klett.