

Joachim von Gottberg,
Elizabeth Prommer (Hg.)

Verlorene Werte?

**Medien und die Entwicklung
von Ethik und Moral**

UVK Verlagsgesellschaft mbH

Die Moral von der Geschichte: Methodische Probleme und Methodenentwicklung in der Medienanalyse

Helena Bilandzic/Freya Sukalla/Susanne Kinnebrock

Obwohl den Medien bisweilen der Vorwurf gemacht wird, einen Werteverfall zu begünstigen, so gibt es doch auch eine Art mediale Schutzzone für bedrohte Werte: Nirgends wird das Böse so zuverlässig bestraft und das Gute belohnt wie in der Welt des fiktionalen Films, sei es im Fernsehen oder im Kino. Dies gilt in erster Linie für Genrefilme, die bestimmten Strickmustern in der Handlung folgen und typisierte Figuren und Figurenkonstellationen verwenden. Gerade einfache Handlungsstrukturen mit eindeutigen Figurenbewertungen transportieren oft klare moralische Botschaften darüber, was man tun oder unterlassen soll. Solche Anleitungen zu »gutem« oder »schlechtem« Handeln bezeichnen wir als moralische Botschaften eines Films. Als Moral soll die Gesamtheit aller Normen gelten, die in einer Gemeinschaft akzeptiert werden, deren Verletzung mit Sanktionen belegt ist und die eine Funktion für das Gemeinwohl ausüben (Gert 1988; Hakemulder 2000).

Geschichten dienen schon seit jeher als Instrumente der Moraldarstellung und -vermittlung (Carroll 1998; Lyden 2003). Bekannte Beispiele für Moralgeschichten sind Märchen, Mythen oder religiöse Bücher (Brock et al. 2002; Bruner 1991) oder auch, um ein zeitgenössisches Phänomen zu nennen, Entertainment-Education-Programme, die sozialen Wandel herbeiführen sollen (Nariman 1993; Slater/Rouner 2002). Narrationen beeinflussen moralisches Handeln und die Art und Weise, wie moralische Probleme reflektiert werden (Carr 2006; Hakemulder 2000; Narvaez 1998).

Nichtdidaktische Geschichten wie unterhaltende Spielfilme und Serien enthalten ebenfalls moralische Botschaften. Auch wenn sie nicht zum Zwecke der Belehrung gemacht werden, können sie doch eine Wirkung beim Publikum entfalten. Aus einer Vielzahl von Studien ist bekannt, dass fiktionale Geschichten das Wissen und die Einstellungen des Publikums verändern können (Green/

Brock 2000; Prentice et al. 1997; Strange 2002; Wheeler et al. 1999). Wie es mit dem Einfluss auf Werte und Normen steht, ist schon schwerer abzuschätzen. Wird man nur einmalig einer Geschichte ausgesetzt, so wird an dem relativ trägen Wertesystem eines Menschen, das maßgeblich durch andere Sozialisationsinstanzen geprägt ist und kontinuierlich gefestigt wird, nichts Grundlegendes geändert. Anders jedoch bei der wiederholten Rezeption werte- und normenbezogener Muster. Analog zur Kultivierungsforschung ist es plausibel anzunehmen, dass invariante Moralmuster von Filmen Weltbilder bei den Zuschauern prägen (Gerbner et al. 2002; Shanahan/Morgan 1999). Zuschauer erfahren über viele Filme hinweg, welche Handlungen Erfolg und welche wenig Erfolg versprechen, was überhaupt eine Normverletzung darstellt und mit welchen Reaktionen seiner Mitmenschen man rechnen muss, wenn man eine Normverletzung begeht.

Welche moralischen Botschaften jedoch genau vermittelt werden, ist nicht einfach zu bestimmen. Die Kultivierungsforschung tendiert dazu, entweder das Lernen einfacher Fakten der Fernsehwelt (z.B. die Häufigkeit von Verbrechen und Berufen) oder aber mit einem Inhaltsmerkmal assoziierte Einstellungen (z.B. Angst vor Verbrechen) als Wirkungsindikatoren zu verwenden. Während man Fernsehfakten mit Inhaltsanalysen leicht erfassen kann, ist die Begründung von Einstellungen ungleich schwerer. Das Kriterium, das Fernsehfakten und implizierte Schlussfolgerungen verbindet, ist oft nur die Intuition der Forschenden. Vor allem, wenn man die Kultivierungsforschung auf moralische Botschaften ausdehnen will, wird deutlich, dass die Intuition ihre Grenzen hat: Beispielsweise kann man romantischen Komödien entnehmen, dass Verlobte einander oft belügen; man kann aber auch entnehmen, dass eine Lüge stets entlarvt und bestraft wird und ein grundlegendes Umdenken bei einem Menschen stattfinden muss, bevor der Normalzustand wiederhergestellt ist. Die erste Schlussfolgerung würde bedeuten, dass Zuschauer lernen, dass es normal ist, den Partner zu belügen, die zweite wäre, dass man mit Lügen niemals ungeschoren davonkommt.

Die Kultivierungsforschung hat in der Vergangenheit Medieninhalte mit Inhaltsanalysen objektiviert. Während man mit der Inhaltsanalyse zwar an Systematik gewinnt, verliert man im gleichen Maße an narrativer Bedeutung, die einzelnen Fakten innerhalb einer Geschichte zukommt. Die Inhaltsanalyse atomisiert Fakten und enthebt sie ihres narrativen Kontextes – eine Lüge zählt als Lüge, unabhängig davon, ob sie durch die Geschichte belohnt oder bestraft wird.

Idealerweise sollte eine Methode, die versucht, die Intuition über den Inhalt von Geschichten zu objektivieren, die Gesamthandlung, Konfliktstrukturen und Figurentwicklung in Betracht ziehen, um tiefere Bedeutungsschichten einer Narration aufzudecken. Der vorliegende Beitrag stellt eine solche Methode vor, die moralische Botschaften in Genrefilmen analysieren und Muster in moralischen Botschaften finden soll. Sie kombiniert die strukturalistische Plotanalyse aus der Narratologie mit heuristischen Kategorien aus der Grounded Theory. Strukturierte, aber flexible Codierregeln leiten eine systematische Reduktion filmischer Informationen an und spitzen die Analyse schrittweise auf die moralische Botschaft zu. Dabei ist die narrative Struktur der wichtigste Interpretationsrahmen. Das Vorgehen ist rekursiv, da Reduktionen des einen Schrittes für Reduktionen des nächsten Schrittes verwendet werden. Die Analyse mündet in eine Liste »moralischer Maximen« für einen Film; über mehrere Filme hinweg kann man genretypische Moralmuster beschreiben. Im Unterschied zur Filmanalyse soll dieses Verfahren nicht den einzigartigen ästhetischen und stilistischen Wert eines Films erfassen, sondern inhaltsbezogene Gemeinsamkeiten herausfinden. Da dieses Analyseinstrument Grenzen verschiedener qualitativer Methodologien überschreitet und den Codierern eine komplexe Rolle zuweist, wird sich dieser Beitrag auf die methodologische Fundierung und Reflexion des Instruments konzentrieren und wird keine Ergebnisse referieren, sondern vielmehr Anregungen für eine Methodendiskussion bieten.

Entwicklung und methodologische Fundierung des Instruments

Das Instrument besteht aus vier Schritten, die das Ziel haben, die moralische Botschaft eines Films herauszuarbeiten und zusammenzufassen.

- (1) Die Filmhandlung wird zunächst verbal beschrieben und dabei auf die Ereignisstruktur reduziert.
- (2) Ereignisse mit Normverletzungen werden anhand einer Liste heuristischer Kategorien identifiziert, die theoriegeleitet entwickelt wurden. Zu jeder Normverletzung werden die Merkmale – ebenfalls anhand heuristischer Kategorien – notiert.
- (3) Im nächsten Schritt werden Ereignisse, die zur gleichen Normverletzung führen, in eine chronologische Ordnung gebracht, sodass sie eine zusammengehörige Moralepisode ergeben – ausgehend von der Normverletzung

bis zur letztendlichen Konsequenz. Jede Moralepisode für sich wird von den Codierern in Worten zusammengefasst.

- (4) Im letzten Schritt werden alle Moralepisoden in eine Liste moralischer Maximen überführt. Diese Maximen wiederum drücken aus, was man – nach der Logik des Films – tun oder unterlassen muss, um negative Konsequenzen zu vermeiden oder positive Folgen zu erwirken. In diesem Schritt werden redundante Informationen ausgelassen und semantisch unterschiedliche Informationen beibehalten.

Im Folgenden werden die Schritte detailliert dargestellt.

Schritt 1: Reduktion der Filmgeschichte auf eine Ereignisstruktur

Der erste Schritt bei vielen qualitativen Verfahren besteht darin, ein Transkript des vorliegenden Materials anzufertigen. Ein reines Transkript eines Films würde für unsere Zwecke nicht hilfreich sein, da es eine Vielzahl von Möglichkeiten gibt, einen Film zu beschreiben – anhand der Handlung, der Bilder, Symbole, Farben, Musik, Soundeffekte, um nur einige zu nennen. Um abweichende Beschreibungen durch verschiedene Codierer zu vermeiden und auch um unnötige Arbeit zu sparen, binden wir bereits das Transkript eng an die Ziele dieser Untersuchung. Da das Ziel darin besteht, Muster im Filminhalt zu finden, werden ästhetische und stilistische Aspekte nicht explizit in das Transkript aufgenommen. Dies bedeutet nicht, dass diese keine Rolle spielen – sowohl für die Wirkung eines Films bei Zuschauern als auch bei der Wahrnehmung des Films durch die Codierer. Es ist vielmehr anzunehmen, dass Codierer auch aufgrund stilistischer Aspekte zu einer bestimmten Interpretation des Films kommen. Allerdings finden sich diese formalen Aspekte nicht als eigene Beschreibungsebene im Transkript wieder.

Die intuitive Unterscheidung zwischen Inhalt und Präsentation hat eine Parallele in strukturalistischen Ansätzen (Barthes 1996/1966; Chatman 1989; Propp 1968/1928). Wenn auch mit unterschiedlicher Terminologie differenzieren viele Autoren zwischen der *story*, die beschreibt, *was* in einer Geschichte dargestellt wird, und dem *discourse*, der das *Wie* beschreibt (Chatman 1989, S. 19). Chatman stellt einem »narrative statement« das »linguistic statement« gegenüber: Narrative Aussagen sind unabhängig von ihrer manifestierenden Substanz (Chatman 1989, S. 31). Die gleichen narrativen Aussagen können in Texten, Filmen, Bildern oder im gesprochenen Wort gemacht werden. Ereignisse werden durch Bedeutung identifiziert und nicht etwa durch ein formales

Kriterium der Segmentierung (Barthes 1996/1966, S. 49). Auch Ronen (1990, S. 821) betont: »Plot, even in its minimal sense, is the outcome of narrative understanding.« Für die Analyse bedeutet dies, dass Codierer aktiv interpretieren müssen, damit sie die Geschichte überhaupt auf eine Ereignisstruktur reduzieren können. Dies kann nicht im Vorhinein bestimmt werden, da Bedeutung erst aus der menschlichen Verarbeitung des Filmtextes hervorgeht.

Erheblicher Spielraum besteht jedoch noch dort, wo ein Ereignis vom anderen abgegrenzt werden muss. Jedes Ereignis, jede Handlung kann noch in weitere Ereignisse und Handlungen geteilt oder umgekehrt zu immer größeren Einheiten zusammengefasst werden. Um mit diesem Problem umzugehen, ist es nützlich, zwischen wichtigen und unwichtigen Ereignissen zu unterscheiden. Auch dafür gibt es in der Narratologie eine Vorlage. Für das Transkript behalten wir nur Ereignisse bei, die für die Handlung logisch notwendig sind (»kernels« bei Chatman 1989 oder »nuclei« bei Barthes 1966) und lassen Details aus, die die Handlung nicht vorantreiben (»satellites« bei Chatman 1989, »catalysers« bei Barthes 1966). Das Kriterium ist hier, ob sich etwas an der Geschichte ändert, wenn man ein Ereignis weglässt. Wenn ja, dann handelt es sich bei dem Ereignis um ein *kernel*, das beibehalten wird. Wenn nicht, ist das Ereignis ein *satellite* und wird weggelassen. Dies bedeutet jedoch nicht, dass nicht auch *satellites* eine Funktion für die Geschichte haben, indem sie etwa die Hauptfigur charakterisieren oder eine Situation näher beschreiben, sondern reflektiert nur die Notwendigkeit einer Reduktion auf das Wesentliche der Handlung.

In diesem Prozess sehen sich die Codierer den Film mehrmals an, um zu einer Interpretation zu kommen. Diese offene und zusammenfassende Aufzeichnung des Filminhalts dient als Basis für den nächsten Schritt.

Schritt 2: Identifikation von Normbrüchen

Wenn Menschen Normen befolgen, bleiben die Normen unsichtbar. In diesem Fall funktionieren soziale Interaktionen reibungslos; Normen, die befolgt werden, werden nicht explizit gemacht. Bei einer reibungslosen Interaktion wird überdies nicht nur *eine* Norm befolgt, sondern eine Vielzahl. Es ist also schwierig, den positiven Fall der Normbefolgung zu untersuchen. Wenn aber Normen *verletzt* werden, hält die Interaktion inne, es kommt Sand ins soziale Getriebe – in Form von Konflikten, Sanktionen oder emotionalen Aufladungen. Aus diesem Grund setzen wir bei den Normverletzungen an, um an die moralischen Botschaften heranzukommen, und betrachten ihre Merkmale und Konsequenzen innerhalb der Geschichte.

Normen sind Handlungsregeln, die es Individuen ermöglichen, Erwartungen an andere zu richten und eigenes Handeln zu planen; sie sind Konsens in einer Gesellschaft – Abweichungen werden sanktioniert (Korte/Schäfers 2002). Diese Definition ist zwar zutreffend, aber zu vage, um bei der Codierung nützlich zu sein. Daher wurde eine Liste von Normverletzungen aus der sozialpsychologischen Literatur zusammengetragen (z.B. Jones et al. 2001; Metts 2004; Miller 2001). Um die Liste flexibel zu halten und Ergänzungen sowie Modifikationen zu erlauben, die vorher keine Berücksichtigung gefunden haben, werden die Einträge in der Liste als heuristische Kategorien verwendet. Diese leiten die Wahrnehmung der Codierer und sensibilisieren sie für das, was codiert werden soll. Heuristiken sind generell Verfahrensweisen, die zu neuen Einsichten verhelfen oder zu kreativen Lösungen, die aber selbst nicht die Einsicht oder Lösung bereits vorgeben. Diese Idee stammt aus der qualitativen Forschung, die den Fallstricken der Induktion zu entkommen sucht, indem sie Vorwissen und theoretische Vorannahmen explizit in den Forschungsprozess einbaut, aber zugleich die gebotene Offenheit und Flexibilität beibehält. Blumer (1954) hat diesen Gedanken in seinen »sensitizing concepts« verwirklicht: Forscher arbeiten Daten anhand dieser offenen Konzepte durch, die für bestimmte Themen und Probleme sensibilisieren. Sie schreiben nicht vor, was der Forschende sehen soll, sondern geben eine Richtung vor, in die man schauen soll. Auf ähnliche Weise benutzt die Grounded Theory heuristische Kategorien zur Theorieentwicklung. Glaser (1978) hat mit seinen »coding families« eine Liste von Begriffen vorgelegt, die lose semantisch zusammenhängen. Begriffe wie Ursache, Kontext oder Konsequenz sensibilisieren den Forscher für das, was im Datenmaterial auftauchen kann. Ebenso benutzt das Codierparadigma (Strauss/Corbin 1990) heuristische Kategorien. Es stellt ein Codiersystem dar, das entlang handlungstheoretischer Erwägungen konstruiert ist – und bildet ein Skelett oder die Achse für eine Theorieentwicklung. Die Kategorien strukturieren Handlungen auf abstrakte Weise und dienen als Hilfe für den Forscher, um an alle relevanten Aspekte zu denken.

Unser Codiersystem ist insofern vergleichbar mit dem Codierparadigma, als es eine Liste möglicher Phänomene von Normverletzungen als Codierhilfe bereitstellt, ebenso wie eine Liste von Attributen, die eine Normverletzung charakterisieren können. Diese heuristischen Kategorien können als allgemeine Struktur betrachtet werden, die Normverletzungen in Filmen generell haben können; die Leerstellen, die die heuristischen Kategorien bilden, werden dann am Filmmaterial mit konkreten Attributen, Bedingungen und Konsequenzen aufgefüllt.

Eine Liste von Normverletzungen wurde aus der Forschungsliteratur zu unerwünschtem sozialen Verhalten abgeleitet. Ziel war es, eine Liste von Normverletzungen zu erhalten, die in sozialen Beziehungen auftreten können – in Liebesbeziehungen genauso wie in Freundschaften, Geschäftsbeziehungen oder temporären Alltagsinteraktionen. Die Liste setzt sich zusammen aus verschiedenen Bereichen des zwischenmenschlichen Verhaltens. Zunächst einmal haben wir *interpersonale Normverstöße* aufgenommen, das heißt Handlungen, die die Grenzen der normalen Interaktion überschreiten und soziale und moralische Regeln verletzen, etwa andere mit Rücksicht und Respekt zu behandeln (Jones et al. 2001, S. 234). Auch *aversives interpersonales Verhalten* wurde als Bereich aufgenommen – Verhalten, das einem Menschen Stress bereitet (Kowalski 2001, S. 7). Ferner wurden *Verstöße innerhalb von Beziehungen* berücksichtigt, die einen so großen Vertrauensbruch beinhalten, dass das Selbstbild des Partners infrage gestellt wird und die Beziehung selbst dadurch gefährdet ist (Metts 2004, S. 221). Die letzte Kategorie stellen *Täuschungen* dar, bewusste Versuche, falsche Eindrücke bei anderen zu generieren (O'Hair/Cody 2004, S. 183).

Daraus ergibt sich folgende Liste an heuristischen Kategorien:

- Täuschung (lügen, weglassen von Informationen, Verzerrungen, Notlügen, Untreue)
- Irrationalität in sozialen Interaktionen (anschweigen, wechselhafte Stimmungen, Wut, Eifersucht)
- Verantwortungslosigkeit und Mangel an Loyalität (Verpflichtungen vergessen, Versprechen nicht halten, Aufgaben vernachlässigen, keine Hilfe und Unterstützung geben, wenn sie nötig ist, wichtige Pläne nicht einhalten)
- Verletzungen der Höflichkeit (fluchen, Unaufmerksamkeit, mangelnde Manieren)
- Vertrauensbrüche und Verletzungen der Privatheit (»ratschen«, Gerüchte oder vertrauliche Informationen verbreiten, neugierig sein, mithören, spionieren)
- Egozentrisches Verhalten (chronisches Jammern, Narzissmus, defensive Reaktionen)
- Die Identität anderer schädigen oder angreifen (»aufziehen«, Gefühle verletzen, diskriminieren, voreingenommen sein, ungerecht oder übertrieben bestrafen, Unterdrückung, gedankenlose Kritik, Ausgrenzung, Ablehnung, absichtliches Bloßstellen oder Provokation, Beleidigung, Sabotage, Zwang)

- Physischer Schaden und Gewalt (dem Besitz anderer Personen Schaden zufügen: stehlen, zerstören, beschädigen; Schädigungen anderer Personen: physischen Schmerz zufügen, schlagen, töten)

Nachdem die Normverletzungen identifiziert wurden, dient ein zusätzliches Set an heuristischen Kategorien dazu, um Attribute zu erfassen. Zunächst einmal werden der *Agent* und das *Opfer*, sowie ihre *Beziehung zueinander* notiert. Daraufhin wird geprüft, ob der Film eine *Rechtfertigung* für die Normverletzung liefert (Jones et al. 2001, S. 235; Miller 2001, S. 35 ff.; O'Hair/Cody 2004). Eine Normverletzung kann einem *Agenten* auch durch äußeren Zwang auferlegt werden (etwa durch einen Vorgesetzten befohlen oder durch die Umstände erzwungen), oder sie kann freiwillig ausgeübt werden, wenn keine anderen Zwänge deutlich werden. Zusätzlich wird der Grad an *Intentionalität* codiert. Nicht intentional kann eine Normverletzung dann sein, wenn sie sich durch Zufall ergibt, aus Unwissen (der Agent kennt die Norm nicht oder weiß nicht, dass er sie bricht), aus Mangel an Fähigkeiten (Agent will der Norm folgen, aber hat dazu nicht die Fähigkeit) oder auch aus Mangel an Kontrolle (einer Versuchung nicht widerstehen, Selbstkontrolle versagt). Intentionale Normverletzungen können andererseits aus vielen verschiedenen Gründen ausgeübt werden, aus Mangel an Mühe, aus Nachlässigkeit, Böswilligkeit, Egoismus oder Altruismus (wenn eine Normverletzung in Kauf genommen wird, um anderen zu helfen).

Die nächste heuristische Kategorie beschäftigt sich mit den *Gefühlen des Agenten*, die mit einer Normverletzung verbunden sind (O'Hair/Cody 2004). Der Agent kann froh sein, dass die Normverletzung das gewünschte Ziel erreicht, oder er kann Angst vor den Konsequenzen haben (Bloßstellung; Angst, dass Normverletzung auf einen selbst zurückfällt oder Beziehungen gefährdet; Empfinden von Schuld oder Reue).

Als Nächstes betrachten wir die *Reaktionen* des Opfers und anderer Leute (verletzt sein, Enträuschung, Konfrontation, Anerkennung) und bestimmen das *Risiko der Normverletzung* (welche Konsequenzen könnte die Normverletzung haben, wenn sie entdeckt wird?). Schließlich wird die *Valenz der Konsequenzen* (positiv, negativ oder neutral) notiert.

Schritt 3: Zusammenfassung der Moralepisoden

Die Kette von Ereignissen, die zu einer Normverletzung gehören, das kritische Ereignis selbst sowie alle Konsequenzen und Attribute konstituieren eine »Moralepisode«. Das Ziel hier ist es, logische Verbindungen zwischen früheren und späteren Ereignissen, Ursachen und Folgen zu identifizieren. Ist dies geschehen,

wird die Moralepisode von den Codierern in einem offenen Text zusammengefasst und mit der Figurenentwicklung in Verbindung gebracht – oder eben auch einer fehlenden Figurenentwicklung.

Schritt 4: Herausarbeiten der moralischen Maximen

Im letzten Schritt wird für jede Moralepisode eine moralische Maxime formuliert, die die praktische Schlussfolgerung ausdrückt, was der Film seinen Zuschauern nahelegt und wovon er abrät. Die moralischen Maximen jeder Moralepisode werden dann noch einmal reduziert. Resultat ist eine Liste von Aussagen, die die narrative Struktur des Films implizit oder explizit trifft. Bei diesem Schritt werden verschiedene Informationen beibehalten und redundante Informationen gestrichen.

Redundanz in den moralischen Maximen – wenn also die gleiche moralische Maxime aus mehreren Moralepisoden hervorgeht – wird als Indikator für die Relevanz der moralischen Maxime betrachtet. Der letzte Schritt wird wiederholt, wenn mehrere Filme analysiert werden: Hier werden die moralischen Maximen aus mehreren Filmen miteinander integriert, sodass man eine Liste nicht redundanter Maximen erhält, die die Gesamtbotschaft darstellen – etwa eines ganzen Genres.

Fazit

Das hier vorgestellte Instrument zur Analyse moralischer Botschaften in Genre-filmen nimmt eine systematische Reduktion des Filminhalts in eine Ereignisstruktur vor und arbeitet in mehreren Schritten die moralische Botschaft eines Films heraus, indem es sich Techniken der Narratologie und der Grounded Theory zunutze macht. Ziel ist es, eine Reihe von moralischen Maximen zu erhalten, die die moralische Hauptaussage des Films verbalisieren.

Das Verfahren zielt darauf ab, Schlussfolgerungen über den Filminhalt stärker am Filmmaterial zu orientieren und transparenter zu machen, indem es strukturierte Regeln und heuristische Kategorien verwendet. Allerdings wird das Instrument den in der quantitativen Forschung üblichen Kriterien Reliabilität und Objektivität nicht vollständig gerecht. Die Codierer haben einen beträchtlichen interpretativen Freiraum – müssen ihn aber auch haben, da sie als bedeutungsgenerierende Akteure fungieren, ohne die eine Geschichte nur eine Abfolge von Geräuschen und bunten Bildern wäre. Demnach wird nicht angestrebt,

Reliabilität und Objektivität zu optimieren, vielmehr wird das reflexive Potenzial der Codierer genutzt, um eine *akzentuierte Interpretation* nach systematischen Regeln zu erzielen. Die Codierung wird als Anleitung der Wahrnehmung der Codierer betrachtet. Wenn man sich ein Kontinuum zwischen Filmanalyse und quantitativer Inhaltsanalyse denkt, so wäre unser Instrument dazwischen. Es ist nützlich, die Codierung als einen Vorgang zu verstehen, bei dem Bedeutung produziert wird, die ihrerseits verhandelbar ist. Vor diesem Gedanken erscheint eine parallele doppelte Codierung mit unserem System überlegenwert.

Die Ergebnisse aus einer Analyse mit unserem Instrument können zur Konstruktion von Wirkungsstudien eingesetzt werden. Dadurch, dass an allen Stellen der Codierung verbale Zusammenfassungen erstellt werden und das Endergebnis ebenfalls eine verbale Zusammenfassung und Pointierung der Botschaften darstellt, können diese als Rohtext für die Erstellung von Fragebogenfragen dienen. Im Kontext von Wirkungsstudien ist es auch von Vorteil, dass unsere Methode Beschreibungen des moralischen Gehaltes auf verschiedenen Ebenen bereithält. Zunächst einmal werden Normverletzungen und alle unmittelbaren Reaktionen der Betroffenen beschrieben. Dies könnte es erlauben, die Scripts als Handlungs- und Reaktionsabläufe (Fischer et al. 1990; Shaver et al. 1987), die in einem Film enthalten sind, zu erfassen und die typischen Handlungsverläufe und emotionalen Reaktionen nach einer Normverletzung nachzuzeichnen. Solche »moralischen Scripts« könnten das Publikum auf eine direkte und unmittelbare Weise beeinflussen und seine Vorstellung davon verändern, was man tun soll, wenn man selbst von einer Normverletzung betroffen ist. Dies schließt auch problematische soziale Verhaltensweisen wie Rache und überstürztes, impulsives Beenden von Beziehungen ein. Moralische Scripts können das emotionale und kognitive Repertoire des Publikums in Hinblick auf spezifische Normverletzungen beeinflussen.

Zudem haben wir auch die Gesamtbotschaft eines Films aus dem Handlungsverlauf extrahiert, wobei wir immer den narrativen Kontext und die narrative Evaluation als Interpretationsrahmen verwendet haben. Somit haben wir auch weniger explizite Botschaften erfasst, die sich dafür aber durch die gesamte Geschichte ziehen und über multiple Kontexte mit der Geschichte verwoben sind. Diese impliziten, aber kontextualisierten Botschaften können unter Umständen das moralische Denken und Handeln umso nachhaltiger beeinflussen, weil sie verschiedene Anwendungsbereiche der jeweiligen moralischen Botschaft illustrieren und damit nicht nur unvernetzt – also einfache Botschaft –, sondern

gleich mit Anwendungsbeispielen versehen ins Bewusstsein gelangen können. Darüber hinaus können solche Botschaften auch »ethische« Effekte haben, indem sie die ethische Reflexion selbst verstärken (Hakemulder 2000).

Das hier vorgestellte Instrument stellt einen ersten Schritt dar, um filmische Inhalte besser mit implizierten Einstellungen und moralischen Scripts zu verbinden und mit der Komplexität der filmischen Botschaft auf systematische Weise umzugehen.

Literatur

- Barthes, R. (1996/1966): Introduction to the structural analysis of narratives. In: S. Onega/ J. Landa (Hrsg.): *Narratology: An introduction*. London: Longman, S. 45–60 (Original: *Introduction à l'analyse structurale du récit*. In: *Communications* 8, 1966)
- Blumer, H. (1954): What is wrong with social theory? In: *American Social Review*, 19, S. 3–10
- Brock, T.C./Strange, J.J./Green, M.C. (2002): Power beyond reckoning. An introduction to narrative impact. In: M. Green/J. Strange/T. Brock (Hrsg.): *Narrative Impact: Social and Cognitive Foundations*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, S. 1–15
- Bruner, J. (1991): The narrative construction of reality. In: *Critical Inquiry*, 18, 1, S. 1–21
- Carr, D. (2006): Moral education at the movies: on the cinematic treatment of morally significant story and narrative. In: *Journal of Moral Education*, 35, S. 319–333
- Carroll, N. (1998): Art, narrative, and moral understanding. In: J. Levinson (Hrsg.): *Aesthetics and ethics. Essays at the intersection*. Cambridge: Cambridge University Press, S. 126–160
- Chatman, S.B. (1989): *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film* (5. Aufl.). Ithaca: Cornell University Press
- Fischer, K.W./Shaver, P.R./Carnochan, P. (1990): How emotions develop and how they organize development. In: *Cognition and Emotion*, 4, 2, S. 81–127
- Gerbner, G./Gross, L./Morgan, M./Signorielli, N./Shanahan, J. (2002): Growing up with television: cultivation processes. In: J. Bryant/D. Zillman (Hrsg.): *Media Effects: Advances in Theory and Research* (2. Aufl.). New Jersey: Lawrence Erlbaum, S. 43–67
- Gert, B. (1988): *Morality. Its Nature and Justification*. New York
- Glaser, B.G. (1978): *Theoretical Sensitivity: Advances in the methodology of Grounded Theory*. Mill Valley: Sociology Press

- Green, M.C./Brock, T.C. (2000): The role of transportation in the persuasiveness of public narratives. In: *Journal of Personality and Social Psychology*, 79, 5, S. 701–721
- Hakemulder, J. (2000): *The moral laboratory: experiments examining the effects of reading literature on social perception and moral self-concept*. Amsterdam: Benjamins
- Jones, W.H./Moore, D.S./Schratter, A./Negel, L.A. (2001): Interpersonal transgressions and betrayals. In: R.M. Kowalski (Hrsg.): *Behaving badly. Aversive behaviors in interpersonal relationships*. Washington, D.C.: American Psychological Association, S. 233–256
- Korte, H./Schäfers, B. (2002): *Einführung in die Hauptbegriffe der Soziologie* (6. Aufl.). Opladen: Leske & Budrich
- Kowalski, R.M. (2001): Aversive interpersonal behaviors: On being annoying, thoughtless and mean. In: Ders. (Hrsg.): *Behaving badly. Aversive behaviors in interpersonal relationships*. Washington, D.C.: American Psychological Association, S. 3–25
- Lyden, J.C. (2003): *Film as religion. Myths, morals, and rituals*. New York/London: New York University Press
- Metts, S. (2004): Relational transgressions. In: W.R. Cupach/B.H. Spitzberg (Hrsg.): *The dark side of interpersonal communication*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, S. 217–240
- Miller, R.S. (2001): Breaches of propriety. In: R.M. Kowalski (Hrsg.): *Behaving badly. Aversive behaviors in interpersonal relationships*. Washington, D.C.: American Psychological Association, S. 29–58
- Nariman, H.N. (Hrsg.) (1993): *Soap operas for social change. Toward a methodology for entertainment-education television*. Westport: Praeger
- Narvaez, D. (1998): The influence of moral schemas on the reconstructions of moral narratives in eighth graders and college students. In: *Journal of Educational Psychology*, 90, S. 13–24
- O’Hair, H.D./Cody, M.J. (2004): Deception. In: W.R. Cupach/B.H. Spitzberg (Hrsg.): *The dark side of interpersonal communication*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, S. 181–213
- Prentice, D.A./Gerrig, R.J./Bailis, D.S. (1997): What readers bring to the processing of fictional texts. In: *Psychonomic Bulletin & Review*, 4, 3, S. 416–420
- Propp, V. (1968/1928): *Morphology of the folktale*. Austin: University of Texas Press
- Ronen, R. (1990): Paradigm shift in plot models: An outline of the history of naratology. *Poetics Today*, S. 817–842
- Shanahan, J./Morgan, M. (1999): *Television and its viewers. Cultivation theory and research*. Cambridge: Press Syndicate of the University of Cambridge

- Shaver, P.R./Schwartz, J./Kirson, D./O'Connor, C. (1987): Emotion knowledge: Further exploration of a prototype approach. In: *Journal of Personality & Social Psychology*, 52, 6, S. 1061–1086
- Slater, M.D./Rouner, D. (2002): Entertainment-education and elaboration likelihood: Understanding the processing of narrative persuasion. In: *Communication Theory*, 12, 2, S. 173–191
- Strange, J. (2002): How fictional tales wag real-world beliefs. Models and mechanisms of narrative influence. In: M.C. Green/J.J. Strange/T.C. Brock (Hrsg.): *Narrative Impact: Social and Cognitive Foundations*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, S. 263–286
- Strauss, A.L./Corbin, J. (1990): *Basics of qualitative research. Grounded theory procedures and techniques*. Newbury Park: Sage
- Wheeler, S.C./Green, M.C./Brock, T.C. (1999): Fictional narratives change beliefs: Replications of Prentice, Gerrig, and Bailis (1997) with mixed corroboration. In: *Psychonomic Bulletin & Review*, 6, 1, S. 136–141

