



universität  
wien

# MAGISTERARBEIT

Titel der Magisterarbeit

**„Rezeption von 'Happy Slapping' auf YouTube“**

Verfasserin

Bakk.<sup>a</sup> Izabella Haas-Zaliwska

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, im November 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 066 841

Studienrichtung lt. Studienblatt: Publizistik- und Kommunikationswissenschaft

Betreuer: Univ.-Prof. Dr. Wolfgang Duchkowitsch

## **Inhaltsverzeichnis:**

1. Einleitung.....	1
1.1 Problemstellung .....	1
1.2 Forschungsfragen.....	3
1.3 Methode.....	4
1.4 Arbeitsablauf.....	8
2. Ausgewählte Rezeptionmodelle.....	10
2.1 Uses and Gratifications Ansatz.....	10
2.2 Bielefelder Medienkompetenz-Modell.....	17
2.3 Zusammenfassung.....	19
3. Mediennutzungsprofile aus den Studien von Meister/Sander/Treumann zur Rezeption von medialer Gewalt.....	21
3.1 Zusammenfassung und Schlussfolgerungen.....	33
4. 'Happy Slapping'.....	36
4.1 Definitionen, Typologie, Abgrenzungen.....	36
4.2 'Happy Slapping'-Phänomen.....	58
4.3 Forschungsstand.....	61
4.4 Zusammenfassung.....	64
5. Methodendesign, Analyse und Ergebnisse.....	66
5.1 Forschungsfragen.....	66
5.2 Auswertung – qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring.....	66
5.3 Forschungsdesign.....	69
5.3.1 Eigenschaften der Mediennutzungstypen der Bielefelder-Gruppe.....	73
5.4 Ausgewählter Datensatz.....	80
5.4.1 Reales ‚Happy Slapping‘ .....	80
5.4.2 Inszeniertes und nachgestelltes ‚Happy Slapping‘ .....	82
5.5 Ablauf der Auswertung.....	84
5.6 Empirische Ergebnisse.....	85
5.6.1 Anmerkungen.....	85
5.6.2 Diskussion der Ergebnisse und Hypothesen.....	85
5.6.2.1 Mediennutzungstypen.....	86

5.6.2.2 Nutzungsmotive der Mediennutzungstypen.....	89
6. Interpretation der Ergebnisse und Ausblick.....	95
7. Literaturverzeichnis.....	104
8. Anhang.....	108
A Transkriptionen der Kommentare.....	108
B Lebenslauf: Izabella Haas-Zaliwska.....	150
C Abstract.....	152

Tabelle 1: Mediennutzungsprofile von Treumann/Leitner/Meister.....	34
Tabelle 2: Relevante Gesetze zum Thema Handyfilme.....	42
Tabelle 3: Tabelle zur Analyse der Kommentare.....	84

# **1. Einleitung**

## **1.1. Problemstellung**

Im Jahr 2009 führte die Bielefeld-Gruppe unter der Leitung von Dorothee Meister eine Studie zur Rezeption von medialer Gewalt durch. Die Studie stellt einen Teil des Forschungsprojekts »Mediennutzung und Medienkompetenz im Jugendalter« unter der Leitung von Treumann/Leitner/Meister et al. dar. Im Unterschied zum Hauptprojekt legen Meister et al. den Fokus auf die Rezeption, Wahrnehmung und Bewertung medialer Gewalt durch Jugendliche.

Das Forschungsdesign setzt sich bei Meister et al. aus »qualitativen und quantitativen Methoden der Datenerhebung und Analyse« zusammen (vgl.: Meister 2009, 18). Auf Basis der von Treumann/Leitner/Meister et al. (2007) durchgeführten Clusteranalyse zum Mediennutzungsverhalten von 1.662 Jugendlichen wurde eine siebenteilige Taxonomie entwickelt, die sogenannte Typologie jugendlichen Medienhandelns, auch Mediennutzungsprofile genannt (Meister 2009, 103 von 2692, E-Book). Diese Typologie wurde zur Kategorisierung der von Meister et al. gezogenen Stichprobe von Jugendlichen im Alter von 12 bis 20 Jahren aus deutschen Schulen verwendet. Die Probanden wurden zuerst einem der sieben Mediennutzungsprofile zugeordnet. In weiterer Folge wurden mit ihnen leitfadengestützte qualitative Interviews und Gruppendiskussionen durchgeführt.

Die Interviews und Gruppendiskussionen bezogen sich auf folgende Aspekte der Rezeption medialer Gewalt:

- Gratifikationen
- Bewertung
- Reflexion und Nutzungsmuster
- Gefährdungspotenziale
- Einfluss von soziodemografischen, psychosozialen und kulturellen Faktoren (vgl.: Meister 2009, Pos. 92, E-Book).

Die Ergebnisse unterstützen die Annahme von Treumann/Leitner/Meister et al., dass die Medienhandlungsprofile die Rezeption von gewalthaltigen Inhalten

moderieren. Es lässt sich daher behaupten, dass die UserInnen je nach Medienhandlungsprofil andere Gratifikationen (Belohnungen) aus dem gewalthaltigen Videomaterial ziehen.

So wählen UserInnen mit bestimmten Medienhandlungsprofilen nur bestimmte mediale Inhalte aus. Die anderen medialen Inhalte lassen sie außer Acht. Das Nachahmungsverhalten tritt dabei vermehrt nur bei manchen der Medienhandlungsprofile auf.

Die Medienhandlungsprofile lassen sich auf die Kommentare der Plattform YouTube übertragen. Daraus resultiert die Möglichkeit der Verbindung von Medienhandlungsprofilen und Reaktionen der RezipientInnen auf 'Happy Slapping'-Videos auf der Plattform YouTube.

Einige Medienhandlungsprofile erzeugen die Gefahr der Nachahmung von gewalthaltigen Handlungen. Die Übertragung der Medienhandlungsprofile auf YouTube-'Happy Slapping'-Videos wird die Vorhersage erlauben, welche Typen von 'Happy Slapping' zur Nachahmung veranlassen.

Der Begriff 'Happy Slapping' hat in der einschlägigen Literatur diverse Bedeutungen, von inszenierten Ohrfeigen bis hin zu brutalen Prügeleien. Besonders drastische Einzelfälle werden medial stigmatisiert und es entsteht so der Eindruck eines Massenphänomens (vgl.: Richard/Grünwald/Recht 2008, 73). Oft wird 'Happy Slapping' auch mit Cybermobbing gleichgesetzt.

Grimm definiert 'Happy Slapping' als »Schlägereien, die mit dem Handy gefilmt werden« (zit.: Grimm 2008, 1). Lovink beschreibt das Phänomen als »the 'happy slapping' category, which mimics Hollywood film violence for fun down the street« (zit.: Lovink 2008, 11). Im Unterschied zu Grimm betont Lovink die inszenierten Praktiken, die aus Actionfilmen übernommenen und nachgespielt werden.

Die gängigen Definitionen von 'Happy Slapping' fokussieren üblicherweise, wie die Definitionen von Grimm und Lovink, auf einen Aspekt und differenzieren

nicht zwischen milden und extremen Formen. Barnfield und Durrer schlagen eine verbale und definitorische Abgrenzung der spaßbasierten von den harten Formen vor. Härtere Formen bezeichnen sie als 'Brutal Slapping', 'Nasty Slapping' und 'Hardcore Happy Slapping' (vgl.: Barnfield 2005, 11<sup>1</sup>; Durrer 2006, 2<sup>2</sup>).

Eine weitere definitorische Lücke liegt in der mangelnden Differenzierung der 'Happy Slapping'-Aufnahmen von Aufnahmen der Staatsgewalt. 'Happy Slapping'-Videos unterscheiden sich nämlich nicht von Videoaufnahmen der Staatsgewalt. Damit sind insbesondere die Polizeigewalt und die Militärgewalt gemeint. Eine Aufnahme der Ausübung gewalthaltiger Handlungen von Polizisten an Zivilisten gehört laut der gängigen Definitionen zu 'Happy Slapping'.

'Happy Slapping'-Videos sind auf der Plattform YouTube populär. Aktive UserInnen bieten sowohl »reale« als auch »inszenierte« Typen von 'Happy Slapping' dar, die wiederum unterschiedliche Nachahmungspotenziale aufweisen.

Die Medienhandlungsprofile von Meister et al. erlauben eine detaillierte Analyse der Kommentare zu den 'Happy Slapping'-Videos und eine Einschätzung der Nachahmungsgefahr.

## **1.2 Forschungsfragen**

1. Welche Handlungsprofile lassen sich in den Kommentaren zu 'Happy Slapping'-Videos finden? Lässt sich die Taxonomie der Bielefeld-Gruppe auf die Kommentare der Videos auf der Plattform YouTube vollständig, bedingt, teilweise oder nicht übertragen?

---

<sup>1</sup> Quelle: <http://www.iicom.org>, Stand: 20.3.2011

<sup>2</sup> Quelle: <http://www.mediaculture-online.de>, Stand: 20.3.2011

Die Kriterien:

vollständig übertragbar = alle sieben Kategorien lassen sich in den Kommentaren finden

bedingt übertragbar = alle sieben Kategorien lassen sich in den Kommentaren nur dann finden, wenn die Kategorien nach Meister et al. modifiziert werden

teilweise übertragbar = nicht alle Kategorien lassen sich in den Kommentaren finden, aber zumindest eine

nicht übertragbar = keine von den Kategorien lässt sich in den Kommentaren finden

Bemerkung am Rande: Die Bezeichnung der Handelnden in den 'Happy Slapping'-Videos ist kontrovers. Diverse Begriffe finden sich in der Literatur, wie SchlägerInnen, TäterInnen oder Opfer. Diese sind jedoch nicht für alle 'Happy Slapping'-Typen gleichermaßen passend. Aus diesem Grund wird in der vorliegenden Arbeit der neutrale Begriff »Akteur« in der passiven und in der aktiven Ausprägung vorgeschlagen. Der »aktive Akteur« bezeichnet den Angreifer und der »passive Akteur« den Empfänger der gewalthaltigen Handlungen. Diese Begriffe lassen sich sowohl für die inszenierten als auch die realen 'Happy Slapping'-Typen anwenden.

### **1.3 Methode**

Der Datensatz und der Reduktionsprozess des Datensatzes setzen sich aus folgenden Schritten zusammen:

1. Auswahl der Methode
2. Quelle des Datensatzes
3. Taxonomie des Datensatzes
4. Definition des Datensatzes

## Methode

Als Methode wurde das qualitative Analyseverfahren nach Mayring gewählt. Genau genommen wurde zur Analyse die Technik der inhaltlichen Strukturierung nach Mayring verwendet. Dieses Verfahren zielt im finden von »bestimmte(n) Themen, Inhalte(n), Aspekte(n) aus dem Material« (zit.: Mayring 2010, 98). Voraussetzung hierfür sind die im theoretischen Prozess entwickelten Kategorien. In der Arbeit wurden die Kategorien der Medienhandlungstypen nach Treumann/Leitner/Meister et. al verwendet.

Die Methode der inhaltlichen Strukturierung erlaubt eine detaillierte Analyse der zwischenmenschlichen sprachlichen Kommunikation. Die Protokolle der Kommunikation werden stufenweise reduziert, um generalisierte Aussagen zu gewinnen. Optimalerweise entsteht in diesem Prozess eine Gruppe von Kernaussagen, die später in Kategorien zusammengefasst wird. Diese Kategorien werden weiter begründet und beschrieben. Die Analyse nach Mayring erfolgt iterativ. Maximal sind zwei Iterationen vorgesehen.

## Quelle des Datensatzes

Der Datensatz stammt von der Plattform YouTube. Das Forschungsmaterial stellen die Kommentare zu den 'Happy Slapping'-Videos dar.

## Taxonomie des Datensatzes

Der Datensatz besteht aus zwei Datentypen: aus 'Happy Slapping'-Videos und aus den Kommentaren zu diesen Videos.

## Definition des Datensatzes

### a. Videomaterial

Die Auswahl des Videomaterials erfolgte anhand folgender Wortkombinationen:

»Mann schlägt Frau«, »Frau schlägt Mann«, »Mann schlägt Mann«, »Frau schlägt Frau«, »Happy Slapping«.

Die ausgewählten Videos unterlagen einer inhaltlichen Überprüfung. Die Suchmaschine der Plattform YouTube selektierte das Videomaterial anhand der Namen der Videos. Die Selektion berücksichtigte sowohl ganze Wortkombinationen als auch die einzelnen Wörter, beispielsweise »Mann schlägt Frau«, »Mann«, »Frau« und »schlägt«. Aus diesem Grund war eine inhaltliche Prüfung notwendig. Für die Stichprobe wurden nur jene gewalthaltigen Videos ausgewählt, die gewisse Kriterien erfüllten.

Ein gewalthaltiges Video beinhaltet die angewendete Gewaltmethode:

1. mit offener Hand ins Gesicht schlagen
2. mit der Faust ins Gesicht schlagen
3. Fußtritt ins Gesicht
4. Fußtritt gegen einen Körperteil
5. Schlag unter Verwendung von Gegenständen

### Ausschlusskriterien für gewalthaltige Videos

1. Getarntes Geschlecht der Akteure
2. Mangelnde Qualität des Datensatzes, das heißt, Geschlecht und Alter sind nicht erkennbar
3. Der männliche Akteur wird in den Hodenbereich geschlagen ('Ballbusting'). Diese Art des 'Happy Slapping' beeinflusst die Kommentare massiv und macht den Datensatz für die Fragestellung unbrauchbar.
4. Uniformierte Beamte: Die Anwesenheit eines Beamten, beispielsweise eines Polizisten, im Videomaterial beeinflusst die Kommentare.
5. 'Happy Slapping'-Videos mit weniger als 15 Kommentaren

6. 'Bum Fights'
7. Nachgestellte Gewaltfilme, die als Erziehungsmaßnahmen dienen
8. Nachgestellte oder reale häusliche Gewalt zwischen Familienangehörigen; ausgeschlossen werden auch die Videos, die zwar nicht eindeutig auf Familiengewalt hinweisen, bei denen aber der Titel diesen Gewalttyp impliziert.
9. Videos, die Gruppenstreitereien zeigen: Dazu zählen auch Streitereien, bei denen Anhänger von ideologischen Gruppierungen (wie Neonazis) oder Stellvertreter von Institutionen (wie Priester) beteiligt sind.
10. 'Nasty Slapping'. Auf der Plattform YouTube ist 'Nasty Slapping' selten und nur zeitweise verfügbar, was die Daten nicht repräsentativ macht.

Der angegebene Raster lieferte ungefähr zwanzig (achtzehn bis zwanzig) Videos. Die ausgewählten Videos ermöglichten weitere Treffer mittels Schneeballmethode. YouTube bietet die Funktion »ähnliche Videos« an, die als Schneeballmethode funktioniert. Die Methode gewährleistet den breiten Zugang zu thematisch ähnlichen Videos. Die Quelle bleibt jedoch dynamisch und die Treffer lassen sich in der gleichen Kombination nicht wiederholen.

Insgesamt wurde die Suche mittels Schneeballmethode nach 200 gefundenen Videos abgeschlossen. Die 200 Videos wurden in die 4 Kategorien eingeteilt, ungefähr 50 Videos pro Kategorie:

1. Mann schlägt Mann
2. Frau schlägt Frau
3. Mann schlägt Mann
4. Frau schlägt Frau

Der vollständige Datensatz (200 Videos) wurde weiter in zwei 'Happy Slapping'-Kategorien eingeteilt:

1. Reales 'Happy Slapping'

Entsprechend der Arbeitstypologie von 'Happy Slapping' gehören dieser Kategorie das reale 'Happy Slapping' und Event-'Happy Slapping' an.

## 2. Nachgestelltes 'Happy Slapping' und inszeniertes 'Happy Slapping'

Entsprechend der Arbeitstypologie von 'Happy Slapping' gehören dieser Kategorie 'Bitch Slap', nachgestelltes 'Happy Slapping' und sportbasiertes 'Happy Slapping' an.<sup>3</sup>

Die angegebenen Faktoren ('Happy Slapping'-Kategorie und Geschlechtssetting) wurden nachfolgend kombiniert und resultieren in acht »Prügeleisettings«.

Aus jedem Datensatz wurde ein Video ausgewählt. Die Auswahl erfolgte nach dem Zufallsprinzip. In weiterer Folge wurden die Kommentare zu dem ausgewählten Video analysiert.

### b. Kommentare

Ausschlusskriterien für die Kommentare:

1. Alle Sprachen außer Deutsch und Englisch
2. Emoticons: Es wird angenommen, dass Emoticons keine eindeutigen Botschaften liefern.
3. Unverständliche Aussagen
4. Sogenannte 'Spams', d. h. Kommentare, die keinen direkten Bezug zum Thema haben

## **1.4 Arbeitsablauf**

Am Beginn der Arbeit steht die Darstellung der ausgewählten theoretischen Rezeptionsmodelle. In einem ersten Schritt werden der Uses-and-Gratifications-Ansatz und das Bielefelder Rezeptionsmodell dargestellt.

---

<sup>3</sup> Aufgrund der definitorischen Unklarheit wurde eine Arbeitstypologie von 'Happy Slapping' für die Zwecke dieser Forschung ausgearbeitet. Diese wird ausführlich in Kapitel 4.1. erläutert.

In weiterer Folge beschreibe ich Typologien von Mediennutzern. Insbesondere ist in diesem Zusammenhang die Typologie des Medienhandelns von Treumann/Leitner/Meister von Bedeutung. Weiters werden die gängigen Definitionen und Abgrenzungen sowie der Forschungsstand zum 'Happy Slapping'-Phänomen dargestellt.

Im letzten Schritt werden die durch die theoretischen Modelle aufgeworfenen Fragestellungen qualitativ analysiert und diskutiert.

## **2. Ausgewählte Rezeptionsmodelle**

### **2.1 Uses and Gratifications Ansatz**

Die klassische Medienwirkungsforschung des frühen 20. Jahrhunderts nimmt die passive Rolle der RezipientInnen an. Die neuen Ansätze in den 1940er Jahren setzen ein aktiv partizipierendes Publikum voraus und befassen sich vor allem mit der Frage »was Publikum mit den medialen Inhalten macht?« (vgl.: Katz 1974, 510).

Die erste Etappe der Uses and Gratifications (Abk.: U&G) Forschungsrichtung beginnt in den 1940er Jahren. Mit dem Nutzen der medialen Inhalte durch die RezipientInnen setzen sich in den Forschungsstudien Waples/Berelson/Bradshaw (1940) zu Leserschaft, Suchman (1942) zu Partizipation der klassischen Musik, Berelson (1949) zu Nutzen von Zeitschriften, Lazarsfeld und Stanton (1942,1944,1949) zu Rezeption von Radioprogrammen auseinander (vgl.: Batinic/Appel 2008, 113). Im Rahmen der Radioforschung zu Soap-Operas nennt Herzog (1942) drei Grundbedürfnisse der Rezipienten:

1. Emotionale Entlastung
2. Identifikation und Wunschdenken
3. Informationsquelle und Ratgeber (vgl.: Batinic/Appel 2008, 113f.)

Die Arbeit von Herzog stellt die Basis für die Katalogisierung der Nutzungsmotive dar, die später weiter entwickelt werden.

Die genannten Studien weisen methodische und theoretische Unzulänglichkeiten auf, die in vagen Ergebnissen münden (vgl.: Batinic/Appel 2008, 113). Katz bemängelt die Anlehnung an Selbstberichte. Außerdem werden die sozialen Faktoren bei der Auswahl von Medien außer Betracht gelassen und die gebrachten Ergebnisse werden unkritisch reflektiert. Dabei wird die mögliche Dysfunktion sowohl für die Gesellschaft als auch für das Individuum nicht berücksichtigt (vgl.: Rugiero 2000, 5 nach Katz). Die Studienreihe fungiert dennoch als empirischer und theoretischer Ausgangspunkt des Uses and Gratifications Ansatzes in den 1970er Jahren.

Während der zweiten Phase der Uses and Gratifications Forschung in den 1950er und in den 1960er Jahren wird eine Reihe von psychologischen und soziologischen Variablen vorgeschlagen, die einen Einfluss auf die Medienrezeption aufweisen (vgl.: Ruggiero 2000, 5f.). Schramm, Lyle und Parker (1961) postulieren in ihren Studien zu TV-Rezeption von Kindern die individuellen mentalen Eigenschaften<sup>4</sup> und die Beziehung zu Eltern, die Rezeption von Fernsehen beeinflussen. Die Autoren besagen eine aktive Auswahl der Medieninhalte durch die Kinder (vgl.: Schramm/Lyle/Parker zit. in Katz et al 1974, 511). Katz und Foulkes (1962) postulieren eine Eskapismusfunktion bei der Medienauswahl. Klapper (1963) betont die möglichen Folgen von Mediennutzung für die RezipientInnen. In den bisherigen Studien zu U&G wird dieser Faktor nicht berücksichtigt (Ruggiero 2000, 6). Mendelsohn (1964) thematisiert die Funktionen des Radiohörens:

»companionship<sup>5</sup>, bracketing the day, changing mood, counteracting loneliness or boredom, providing useful news and information, allowing vicarious participation in events, and aiding social interaction« (Zit: Ruggiero 2000, 5f).

Gerson (1966) leitet die Variable »Rasse« in die Mediennutzung ein.

Zusammenfassend resultiert die zweite Etappe der U&G laut Ruggiero in Entwicklung von »a more functionalist perspective« (Zit.: Ruggiero 200, 6).

Die Studien zu Uses and Gratifications in den 1970er Jahren konzentrieren sich laut Ruggiero auf Motive der UserInnen. Weiss (1971) definiert eine bifunktionale Typologie von Gratifikationen: Eskapismus und Informationsquelle (vgl.: Katz et al. 1974, 512). Der erste Typ der Gratifikationen von Mediennutzen ist affektiv und der zweite kognitiv basiert. Das bedeutet, dass die RezipientInnen in den Medien sowohl emotionale als auch kognitive Informationen suchen. McQuail et al (1972) differenzieren zwischen diversen Nutzungsmotiven:

---

<sup>4</sup> »individual mental ability« (Zit. Ruggiero 2000, 5)

<sup>5</sup> Gesellschaft, Steuerung der Stimmung, Entgegenwirkung der Einsamkeit und Langweile, Informationsgewinn und Unterstützung sozialer Interaktion (Übersetzung mit google translator)

»diversion (including escape from the constraints of routine and the burdens of problems, and emotional release); personal relationships (including substitute companionship as well as social utility); personal identity (including personal reference, reality exploration, and value reinforcement); and surveillance«  
(Zit.: Katz et al 1974, 512-513).

Im Vergleich zur Typologie der Funktionen nach Mendelsohn heben McQuail et al. das Nutzungsmotiv »personal identity« hervor. Die »Exploration der Realität« wird dabei ein Teil dieses Motivs. Dies weist darauf hin, dass die gewonnenen Informationen in Medien die Persönlichkeit der RezipientInnen stimulieren.

Katz et al. (1973/74) entwickeln fünf Grundannahmen des Uses and Gratifications Modells:

1. Die Nutzung von Medien erfolgt nicht zufällig, sondern zielgerichtet. Das Publikum handelt aktiv.
2. Die Entscheidung über die Auswahl von bestimmten Medien wird vom Publikum bestimmt.
3. Die Medien sind ein der Elemente der Bedürfnisbefriedigung und konkurrieren mit anderen Elementen. Das Publikum wählt zwischen medialen und nicht medialen Elementen aus (zum Beispiel Treffen mit Freunden oder Schlafen).
4. Die Motive bei der Medienauswahl sind dem Publikum bewusst zugänglich und sind während Befragungen zu erfragen. Somit sind die Menschen imstande, ihre Entscheidungen zu begründen.
5. Der Uses and Gratifications Ansatz behandelt die kulturellen Faktoren nicht (vgl.: Katz et al. 1974, 511).

Katz et al. versuchen mit diesen Annahmen ein einheitliches Modell zu entwickeln: »Each major piece of uses and gratifications research has yielded its own classification scheme of audience functions (Zit.: Katz et al. 1974, 512).

Palmgreen und Reyburn (1979) betrachten demgegenüber den U&G Ansatz nicht als eine Theorie, sondern als Ergänzung zu anderen medialen Faktoren

wie »media availability, work schedules, and social constraints« (Zit.: Ruggiero 2000, 6). Der Faktor »Gratifikationen« wird nicht gesondert hervorgehoben. Während der Rezeption von medialen Inhalten treten all die genannten Faktoren auf. Die Gratifikationen spielen in der Medienrezeption eine Rolle und sollten laut Palmgreen und Reyburn zu einer massenmedialen Theorie integriert werden.

Blumler (1974) setzt die zweite Phase der Forschung zu Uses and Gratifications fort und untersucht die psychologischen und die soziologischen Variablen bei der Auswahl von medialen Inhalten. Er postuliert drei grundlegende, soziale Einflüsse auf die RezipientInnen: normative Einwirkungen, Änderung im Leben und subjektive Reaktion des Individuums auf eigene soziale Situation (vgl.: Ruggiero 2000, 7). Seiner Meinung nach modellieren diese Faktoren die Art des Umgangs mit Medien.

Greenberg (1973) postuliert acht Motivationsdimensionen bei der Fernsehennutzung von britischen Jugendlichen: Entspannung, Geselligkeit, Information, Gewohnheit, Zeitfüller, Selbstfindung, Spannung und Eskapismus (vgl.: Greenberg 1973, 174). Neben den kognitiven und affektiven Motiven nennt Greenberg die neuen Motive »Gewohnheit« und »Spannung«.

Die Studien zu U&G in den 1980er und in den 1990er Jahren setzen sich mit der Kritik der bisherigen Studien auseinander. Der Fokus der Forschung liegt in Replikationen von bereits durchgeführten Studien (vgl.: Ruggiero 200,7f). Die methodische Vorgehensweise wird verfeinert. Weiters wird eine vergleichende Analyse der Ergebnisse durchgeführt und die Nutzung der Medien als soziales Phänomen angenommen. Neben dies werden die theoretischen Bezugsrahmen von U&G weiter entwickelt.

Rubin (1983) setzt die bereits in den vorherigen Forschungsphasen entwickelte Kategorisierung von Nutzungsmotiven fort und nennt sieben Motive der Fernsehennutzung: Entspannung, Geselligkeit, Gewohnheit, Zeitvertrieb, Unterhaltung, soziale Interaktion, Information, Spannung und Eskapismus

(vgl.: Batinic/Appel 2008, 114). Innerhalb dieser Kategorien unterscheidet er die sogenannten Basisdimensionen: instrumentelle, gezielte und habituelle, ritualisierte Nutzung. Diese lassen sich als affektive, kognitive und interaktionale Motive beschreiben. Grant et al. (1991) und Loges et al. (1993) besagen den Einfluss von sozialem Status auf das Ausmaß der Medienrezeption. Diese Ergebnisse werden in Deprivationstheorie und Dependency Theorie integriert. Zu diesem Thema schreibt Ruggiero:

...both dependency and deprivation theories suggest that some individuals under certain conditions such as confinement to home, low income, and some forms of stress form high levels of attachment to media (Zit.: Ruggiero 2000, 8).

Der Uses and Gratifications Ansatz wird weiter im Erwartungs-Bewertungs-Modell erarbeitet. Im Rahmen dieses Modells postuliert Palmgreen (1984) eine Kategorisierung der Gratifikationen auf die gesuchten Gratifikationen (»Gratifications Sought«) und auf die erhaltenen Gratifikationen (»Gratifications Obtained«) (vgl.: Kunczik/Zipfel 2001/ 2005, 348).

Im Rahmen des »Erwartungs-Bewertungs-Ansatzes« (»Expectations- Value- Ansatz«) [...] wird davon ausgegangen, Verhalten, Verhaltensabsichten, Einstellung eine Funktion sind von, 1. Erwartungen, bzw. Vorstellungen, d.h. der Wahrscheinlichkeit dass ein Objekt eine bestimmte Konsequenzen nach sich zieht, sowie 2. der Bewertung d.h. dem Grad einer positiven oder negativen affektiven Einstellung zu einer Eigenschaft oder Verhaltenskonsequenz (Zit. Kunczik/Zipfel 2001/ 2005, 348).

Der Ausmaß der Diskrepanz zwischen den gesuchten- und den erhaltenen Gratifikationen manipuliert, laut der Theorie, die Einstellung und Bewertung der RezipientInnen. Die sogenannte »media satisfaction«, d.h. die tatsächlichen Gratifikationen entstehen aus dieser Diskrepanz (vgl.: Bonfadelli/Friemel 2011, 175). Außerdem setzt sich das Modell aus Expectancy Value Theory und Uses and Gratifications Modells zusammen (vgl.: Ruggiero 2000, 10).

Eine weitere Entwicklung der Kategorisierung der Motive schlägt McQuail (1994) vor. Seine vier Hauptdimensionen diversion, personal relationships, personal identity und surveillance (1972) werden weiter differenziert:

#### Information

- Finding out about relevant events and conditions in immediate surroundings, society and the world
- Seeking advice in practical matters or opinion and decisions choices
- Satisfying curiosity and general interests
- Learning; self-education
- Gaining a sense of security through knowledge

#### Personal Identity

- Finding reinforcement for personal values
- Finding models of behaviour
- Identifying with valued other (in the media)
- Gaining insight into one's self

#### Integration and Social Interaction

- Gaining insight into circumstances of others; social empathy
- Identifying with others and gaining a sense of belonging
- Finding a basis of conversation and social interaction
- Having a substitute for a real-life companionship
- Helping to carry out social roles
- Enabling one to carry a connect with a family, friends and society

#### Entertainment

- Escaping or being diverted, from problems
- Relaxing
- Getting intrinsic cultural or aesthetic enjoyment
- Filling time
- Emotional release and sexual arousal (Zit.: McQuail 1994, 73).

McQuail entwickelt damit weiter sein Kategorienschema aus dem Jahr 1972.

Die Kategorie »surveillance« (Überwachung) wird mit der Kategorie »information« ersetzt. Diese entsteht aus der ausgebauten Kategorie »personal identity«. Zusätzlich wird zu dieser Kategorie die Unterkategorie »Seeking advice in practical matters or opinion and decisions choices« beigefügt, die bereits Herzog (1942) vorschlug.

Daraus lassen sich die kognitiven, die affektiven, die identitätsbezogenen, die integrativen und die interaktionalen Motive unterscheiden. Dieses Modell stellt ein bis dato umfangreichstes Kategorienschema der Nutzungsmotive dar.

Eine Weiterentwicklung des U&G-Ansatzes findet in den so genannten Erregungstheorien statt (vgl.: Batinic/Appel 2008, 116). Innerhalb dieser Theoriereihe treten die Mood-Management-Theorie (Zillman 1986) und die Sensation Seeking- Theorie (Zuckerman 1994) auf.

Uses-and-Gratifications stellt einen wichtigen Ansatz in der Medienwirkungsforschung dar. Dieses Modell wird jedoch kritisiert. Die wichtigsten Kritikpunkte betreffen:

1. Der soziale Kontext wird unzureichend berücksichtigt
2. Das Modell nimmt eine rationale Entscheidung der RezipientInnen bei der Medienauswahl an. Dies wird nicht begründet.
3. Die postulierte Grundannahme von Katz et al. zu der bewussten Entscheidung der RezipientInnen über die Medienauswahl wird in Studien nicht bestätigt.
4. Die spezifische Lebenssituation der RezipientInnen wird in den Ansatz nicht einbezogen.
5. Ebenso wird die Qualität der Bedürfnisbefriedigung in den Uses and Gratifications Ansatz nicht integriert (vgl.: Batinic/Appel 2008, 116).

In den Jahren 2000-2008 sind in der Datenbank »PsycINFO« zu Uses and Gratifications 101 Publikationen aufgelistet (vgl.: Batinic/Appel 2008, 116). Die

Datenbank MetaLib bietet für den Zeitraum 01.-05. 2012 fünf Publikationen aus diesem Gebiet. Das bestätigt den Gebrauchswert und die Aktualität dieses Ansatzes.

## 2.2. Bielefelder Medienkompetenz-Modell

Der Begriff »Medienkompetenz« spielt im Bielefelder Medienkompetenz-Modell eine zentrale Rolle. Laut Meister stellt die Medienkompetenz »...durch sowohl informelle als auch formale Lernaktivitäten [...] eine zentrale Entwicklungsaufgabe des sich die Welt aneignenden Subjekts...« dar (vgl.: Meister 2009, 20).

Das Konzept basiert auf dem Kompetenztheorem von Baacke. Das Ausmaß der Medienkompetenz steuert seiner Meinung nach technische und wirtschaftliche Entwicklung des Individuums (vgl.: Baacke 1996, 120). Diese wiederum fördert die Schaffung von neuen Arbeitsplätzen.

Das Bielefelder-Medienkompetenz-Modell unterscheidet zwischen vier Hauptdimensionen der Medienkompetenz: Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung. Diese werden in weitere neun Unterdimensionen aufgeteilt (Abb.1).

<b>Medienkritik</b>	analytisch
	reflexiv
	ethisch
<b>Medienkunde</b>	informativ
	instrumentell-qualifikatorisch
<b>Mediennutzung</b>	rezeptiv, anwendend
	interaktiv, anbietend

<b>Mediengestaltung</b>	innovativ
	kreativ

Abb.1 Dimensionen des Bielefelder-Medienkompetenz-Modells

Die erste Dimension »Medienkritik« bezieht sich auf den Umgang mit medialen Inhalten. Das Bewertungsprofil der UserInnen wird dabei analysiert (vgl.: Meister 2009, 21ff). Die »analytische Ausprägung« dieser Dimension fasst das Hintergrundwissen der RezipientInnen um, das ihnen ermöglicht, Inhalte kritisch zu rezipieren. Je ausgeprägter die analytische Medienkritik bei den UserInnen wird, desto differenzierterer und logischer wird ihre Beurteilung der Medien.

Die »reflexive Ausprägung« wird dann analysiert, wenn die Einschätzung des Medienhandelns gefragt wird. Die Fragen zu dieser Unterdimension betreffen vor allem die eigenen Beweggründen für die Auswahl der mediale Inhalte.

Die dritte »ethische Unterdimension« fasst die Meinungen und Urteile der RezipientInnen zu besonders sensiblen Medieninhalten um, wie die gewalthaltigen Handlungen.

Die zweite Dimension, die »Medienkunde« beinhaltet die informative- und die instrumentell-qualifikatorische Ausprägung. Die »informative« Ausprägung bezieht sich auf Wissen der UserInnen zu verschiedenen Themengebieten innerhalb Medien wie die Kenntnis des Begriffes 'Happy Slapping'. Die instrumentell-qualifikatorische Unterdimension zielt auf den Umgang mit internetbasierten Software und Geräten (wie Handy und Internet). Dazu gehört auch die Problemlösungsfähigkeit.

Die Dimension »Mediennutzung« fasst die performativen Medienkompetenzen der UserInnen um und tritt als »rezeptiv-anwendende« und »interaktiv-anbietende« Ausprägung auf. Die »rezeptiv-anwendende« Ausprägung betrifft »die Fähigkeit (..), das Gesehene, Gehörte oder Gelesene zu verarbeiten und in das Bildungs- und Bilderrepertoire einzuarbeiten« (Zit. Meister 2009, Pos.123

E-Book). Die »interaktiv anbietende« Mediennutzung bezieht sich auf die Beteiligung der RezipientInnen an den interaktionsbezogenen Aspekten in Medien. Insbesondere wird die Mitwirkung in Foren oder sozialen Netzwerken gefragt.

Die Dimension »Mediengestaltung« fokussiert die produktiven Fertigkeiten der UserInnen. Die »innovative« Unterdimension fasst die »Weiterentwicklung des Mediensystems« um (zit.: Meister 2009, Pos.129 E-Book). Die »kreative« Unterdimension betrifft das Gestaltungspotenzial der RezipientInnen im Hinblick der Produktion von internetbasierten Werken wie Videos, Texte und Homepages.

Zusammenfassend beinhalten die genannten Dimensionen: die Beurteilung der gesehenen Inhalte, das Wissen über die Medienlandschaft, die technischen Fertigkeiten und das Gestaltungspotenzial.

### **2.3. Zusammenfassung**

Die ersten Forschungsarbeiten zu Uses and Gratifications Modell entstanden in den 1940er Jahren. Das Modell besagt die aktiven UserInnen, die sich selbstständig die medialen Inhalte aussuchen. Im Rahmen dieser Studien wird die erste Typologie von Grundbedürfnissen der RezipientInnen entwickelt (siehe Kapitel 2.1).. Die ersten Forschungsarbeiten wurden jedoch aufgrund der methodischen Unzulänglichkeiten stark kritisiert.

Die Forschungsarbeiten fokussieren sich in den darauf folgenden Jahren auf Motive (Weiss, McQuail, Rubin), Weiterentwicklung des Modells (zum Beispiel Erwartung-Bewertungs-Modell von Palmgreen) und moderierende Variable (z.B. sozialer Status).

Katz et al. (1974) thematisieren das Uses and Gratifications Modell und schlagen fünf Grundannahmen vor: die RezipientInnen handeln aktiv und treffen selbst die Entscheidungen über die Medienauswahl. Diese

Entscheidungen treffen sie bewusst in einem selektiven Prozess aus einer Palette von medialen und nicht medialen Elementen der Bedürfnisbefriedigung. Letztens behandelt das Modell die kulturellen Faktoren nicht. (vgl.: Katz et al. 1974, 511).

Uses and Gratifikations Modell sammelt auch Kritik. Die wichtigsten Kritikpunkte betreffen: unzureichende Berücksichtigung des sozialen Kontextes und der spezifischen Lebenssituation sowie der Qualität der Bedürfnisbefriedigung. Weiters wird die rationale Entscheidungsfähigkeit der RezipientInnen in Frage gestellt. Letztens wird die bei Katz et al. postulierte bewusste Entscheidung in Studien nicht bestätigt. Trotz der Kritik wird der Ansatz heutzutage in Forschungsarbeiten verwendet.

Das zweite Modell, das Bielefelder Medienkompetenz-Modell stellt den Begriff »Medienkompetenz« in den Vordergrund. Baacke postuliert vier Dimensionen dieses Begriffes: Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung (vgl.: Baacke 1996, 120). Diese werden in weitere Unterdimensionen aufgeteilt. Die einzelnen Dimensionen beschreiben: die Beurteilung der gesehenen Inhalte, das Wissen über den Medienlandschaft, die technischen Fertigkeiten und die Gestaltung von eigenen Inhalten.

Das Bielefelder Medienkompetenz-Modell spielt bei der Entstehung der Mediennutzungsprofile von Treumann/Leitner/Meister et.al (2007) eine Rolle. Diese werden im folgenden Kapitel näher erläutert.

### **3. Mediennutzungsprofile aus den Studien von Meister/Sander/Treumann zur Rezeption von medialer Gewalt**

Im Rahmen der Forschungsstudien zu Mediennutzung und Medienkompetenz im Jugendalter<sup>6</sup> unter der Leitung von Treumann/Leitner/Meister (2007) wurden unter anderem Mediennutzungsprofile ausgearbeitet. Die Befragung von 1.862 Jugendlichen von deutschen Schulen resultierte in einer siebenteiligen Taxonomie: Es wird unterschieden zwischen »Bildungsorientierten« (20,4 %), »Positionslosen« (20,3 %), »Konsumorientierten« (17,4 %), »Kommunikationsorientierten« (19,1 %), »Allroundern« (12 %), »Mediengestaltern« (3 %) und »Deprivierten« (7,8 %)<sup>7</sup>. Die Typologie spezifiziert also sieben Arten des Mediennutzungsverhaltens.

Im Anschluss an die Hauptstudie führten Meister/Sander/Treumann (2008) eine Teilstudie zur Rezeption medialer Gewalt durch. Die Mediennutzungsprofile fungierten in der empirischen Arbeit von Meister et al. (2008) als Taxonomie der Stichprobe.

Die Grundgesamtheit umfasste 12- bis 20-jährige Schüler aus den drei Bundesländern Mecklenburg-Vorpommern, Nordrhein-Westfalen und Sachsen-Anhalt. Weiters wurden Einschlusskriterien für die Grundgesamtheit eingesetzt:

- Deutsch als Muttersprache
- mindestens seit drei Jahren in demselben Ort ansässig
- Wohnen am Land, in einer Mittelstadt oder in einer Großstadt (vgl.: Meister/Sander/Treumann 2008, Pos. 23of, E-Book).

Die auf diese Weise gewonnene Nettostichprobe umfasst 3.271 Jugendliche.

Die Probanden wurden zuerst einem der sieben Mediennutzungsprofile zugeteilt und in einem weiteren Schritt mit der qualitativen Methode der leitfadengestützten Interviews und der Gruppendiskussionen befragt (vgl.: Meister/Sander/Treumann 2008, Pos. 67, E-Book).

---

<sup>6</sup> Die Studie wurde im Rahmen eines Projekts der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) durchgeführt.

<sup>7</sup> vgl.: Quelle: <http://www.socialnet.de/rezensionen/4934.php>, Stand: 20.5.2012

Die Querschnittstudie von Meister et al. umfasste folgende Aspekte der Rezeption von medialer Gewalt:

- Gratifikationen
- Bewertung
- Reflexion und Nutzungsmuster
- Gefährdungspotenziale
- Einfluss von soziodemografischen, psychosozialen und kulturellen Faktoren (vgl.: Meister 2008, Pos. 92, E-Book).

Es wurden im Rahmen der Studie von Meister et al. 33 Einzelinterviews mit Jugendlichen im Alter von 12 bis 19 Jahren durchgeführt.

Die Ergebnisse der Forschung unterstützen die Annahme von Treumann et al., dass die Medienhandlungsprofile die Rezeption von gewalthaltigen Inhalten moderieren. Es entstehen typische Nutzungsgewohnheiten in Bezug auf die Rezeption von gewalthaltigen Inhalten. Im Folgenden werden die sieben Mediennutzungstypen mit dem Schwerpunkt »mediale Gewaltrezeption« dargestellt.

### Typologie des Mediennutzungsverhaltens nach der Studie von Meister et al. zur Rezeption von medialer Gewalt

#### 1. Die »Allrounder«

»Allrounder« zeichnen sich anhand der Dimension »Medienkunde« des Bielefelder Medienkompetenz-Modells durch stark ausgeprägte instrumentell-qualifikatorische und informative Kompetenzen aus (vgl.: Meister 2008, Pos. 772f, E-Book). Ihr Umgang mit internetbasierter Software und Geräten ist überdurchschnittlich und ihr Wissen über die Medienlandschaft im Vergleich zu den anderen Mediennutzungsprofilen gut ausgeprägt. Genauso hoch fällt die Informations- und Gestaltungsorientierung aus (Dimensionen

»Mediennutzung« und »Mediengestaltung« des Bielefelder Medienkompetenz-Modells).

»Allrounder« interessieren sich primär für neue und innovative Inhalte. Meister et al. beschreiben diese Tendenzen als »avantgardistisch« und »technikbezogen«. Der Nutzungsschwerpunkt der »Allrounder« liegt aus diesem Grund in den Neuen Medien.

Weiters zeigen die »Allrounder« laut Meister et al. ein starkes Interesse an sozialen Freizeitaktivitäten. Ihr Hauptziel besteht in der Rezeption von spannenden und amüsanten Medieninhalten. Wichtig ist ein hoher Erlebniswert der medialen Inhalte. Dabei bauen sie sich eigene Bewertungsmuster auf, die sie zur Einschätzung der Attraktivität von medialer Gewalt nutzen. »In der Regel bewerten die 'Allrounder' die beschriebenen Formate positiv, weil sie ihre Bedürfnisse befriedigen« (Meister/Sander/Treumann 2008, 90f). Die kritische Reflexion (Dimension »Medienkritik« des Bielefelder Medienkompetenz-Modells) ist nicht vorhanden.

»Allrounder« sind jedoch imstande, zwischen fiktionaler und realer Gewalt zu unterscheiden. Außerdem besteht bei diesem Mediennutzungstyp ein hoher Identifikationsbedarf mit Film- oder Spielfiguren (vgl.: Meister/Sander/Treumann 2008, Pos. 829, E-Book).

Die genannten Motive entsprechen der Kategorie »Entertainment« der Nutzungsmotive nach McQuail (1994).

In den Bewertungen der gewaltbezogenen Inhalte zeigen die »Allrounder« Interesse an technikbezogenen Unzulänglichkeiten und bezeichnen Videos zum Beispiel als »total schlecht geschnitten« (Interviewperson Andy zit. nach Meister 2008, 91).

Darüber hinaus sind für diesen Medienrezeptionstyp lustige Inhalte interessant, »wo man sich halt auch [...] kaputt lachen kann« (Interviewperson Marco zit. nach Meister/Sander/Treumann 2008, 88), »was halt Spaß macht« (Interviewperson zit. nach Meister/Sander/Treumann 2008, 87).

Meister et al. nehmen an, dass die »Allrounder« die mediale Gewalt zur Bereicherung der Lebensrealität nutzen (vgl.: Meister/Sander/Treumann 2008, Pos. 935, E-book).

## 2. Die »Bildungsorientierten«

Die »Bildungsorientierten« bevorzugen einerseits informationsbezogene und andererseits unterhaltungsbezogene Medieninhalte. Ihr Informationsbedarf spiegelt sich laut Meister et al. in der Neigung zur Rezeption von bildungsorientierten Programmen wie Dokumentarsendungen, Diskussionen oder Nachrichten wider. Charakteristischerweise agiert dieser Mediennutzungstyp entsprechend den sozial erwünschten Normen (vgl.: Meister/Sander/Treumann 2008, Pos. 969, E-Book). Die Anlehnung an die Verhaltensnormen steht jedoch laut den Autoren im Widerspruch zur Rezeption von unterhaltungsbezogenen Inhalten. Die »Bildungsorientierten« suchen sich dabei die medialen Inhalte aus, die Grenzerfahrungen, brutale Gewalt (wie im TV-Programm »Jackass«) oder gewalthaltige Genres (wie Horror) zeigen (vgl.: Meister/Sander/Treumann 2008, 99). Die Rezeption der letztgenannten Inhalte begründen die »Bildungsorientierten« mit der Bereicherung ihres Wissens. Diese Begründung entspringt wahrscheinlich dem Versuch, die entstehende Diskrepanz zwischen der Orientierung an Verhaltensnormen und dem Interesse an Grenzerfahrungen zu reduzieren.

In Anlehnung an die Kategorisierung von Nutzungsmotiven nach McQuail (1994) entsprechen ihre Gratifikationen der Kategorie »Information« und den Unterkategorien »Learning; self-education« und »Satisfying curiosity and general interests«.

Diese Nutzungsmotive werden in den Aussagen von »Bildungsorientierten« bestätigt, wenn sie sich zu Inhalten zum Beispiel mit dem Wort »Spannung« (Interviewperson Jenny zit. nach Meister 2009, 98) oder »schön spannend« (Interviewperson Britta ebd.) äußern. Das stellt diesen Mediennutzungstyp in Opposition zu den »Allroundern«, die gewaltbezogene Inhalte aus Spaß rezipieren.

Die »Bildungsorientierten« nutzen gewaltbezogene Computerspiele im Vergleich zu den anderen Mediennutzungsprofilen unterdurchschnittlich selten. Sie bevorzugen eher Horror- und gewaltbezogene Filme. Das kann in die schwache Ausprägung der Dimension »Medienkunde« nach Baacke einfließen. Die selektive Auswahl von medialen Inhalten kann nämlich Wissenslücken (Unterdimension »informativ« des Bielefelder Medienkompetenz-Modells) und auch unzureichende Problemlösungsfähigkeiten (Unterdimension »instrumentell-qualifikatorisch« des Bielefelder Medienkompetenz-Modells) hervorrufen. Aus demselben Grund wird die Dimension »Mediengestaltung« des Bielefelder Medienkompetenz-Modells möglicherweise ebenfalls schwach ausgeprägt sein. Die Autoren erläutern jedoch die Aspekte der Medienkompetenz von »Bildungsorientierten« in den Dimensionen »Medienkunde« und »Mediengestaltung« nicht.

Die Werte der Dimension »Medienkritik« sind bei den »Bildungsorientierten« stark ausgeprägt. Ihr gut entwickeltes sozial erwünschtes Verhalten spiegelt sich in der kritischen Beurteilung der gewalthaltigen Medien wider (Unterdimension »ethisch«) (vgl.: Meister/Sander/Treumann 2008, Pos. 1071f, E-Book). »Bildungsorientierte« unterscheiden zwischen realer und fiktiver Gewalt. Dabei zeigt sich die für diesen Medienrezeptionstyp charakteristische Spaltung: Reale Gewalt wird tendenziell kritisch-distanziert bewertet und fiktive Gewalt wird als außergewöhnlich und spannend betrachtet.

Zur Beurteilung der Gefahr in Bezug auf die Rezeption von medialer Gewalt durch Jugendliche vertreten die »Bildungsorientierten« eine kritisch-intellektuelle Perspektive (Unterdimension »reflexiv« des Bielefelder Medienkompetenz-Modells): »wenn man weiß, wie man damit umzugehen hat, ist (Gewalt) kein Problem« (Interviewperson Stefanie zit. nach Meister/Sander/Treumann 2008, 92). Allerdings wünschen sich »Bildungsorientierte« »allgemeine Reglementierungen und normierte Verhaltensregeln« (Meister/Sander/Treumann 2008, 97).

»Bildungsorientierte« weisen laut Meister et al. aufgrund dieser Prämisse keine mögliche Nachahmungsgefahr auf. »Es geht offenbar viel mehr darum, den

Spaß- und Lustfaktor zu erhöhen, als aggressive Einstellungen und Verhaltensmuster zu entwickeln« (Meister/Sander/Treumann 2008, Pos.1071, E-Book).

### 3. Die »Konsumorientierten«

»Konsumorientierte« nutzen Medien im Vergleich zu anderen Rezeptionstypen am stärksten, wobei überdurchschnittliche Werte vor allem die Verwendung der Computerspiele betreffen (vgl.: Meister/Sander/Treumann 2008, 102). Andere audiovisuelle Medien wie Filme konsumieren sie leicht überdurchschnittlich, aber nicht so intensiv wie die »Allrounder« und die »Positionslosen«.

Ihre Nutzungspräferenzen zielen in spontanen Entscheidungen, die eine emotionale Grundlage haben. In der Auswahl medialer Inhalte orientiert sich dieser Medienrezeptionstyp am Erlebniswert und an eigenen Peers, die gewisse Inhalte als interessant betrachten (vgl.: Meister/Sander/Treumann 2008, Pos. 1153f, E-Book). »Sie nutzen die Medien situations- und bedürfnisorientiert. Dabei müssen die medialen Angebote und Inhalte 'leicht' zugänglich und verständlich sein« (Meister/Sander/Treumann 2008, Pos.1225, E-Book). Damit unterscheiden sie sich von den »Bildungsorientierten«.

Die Nutzungsmotive von »Konsumorientierten« entsprechen den Kategorien der Nutzungsmotive »Information« und »Integration and Social Interaction« nach McQuail (1994), insbesondere der Unterkategorie »Satisfying curiosity and general interests« (Kategorie »Information«) und der Unterkategorie »Finding a basis of conversation and social interaction« (Kategorie »Integration and Social Interaction«).

Weiters zeigen die »Konsumorientierten« laut Meister et al. einen hohen Kenntnisgrad über das Mediensystem (Dimension »Medienkunde« des Bielefelder Medienkompetenz-Modells). Die starke Ausprägung ist sowohl in der Unterdimension »informativ« als auch in der Unterdimension »instrumentell-qualifikatorisch« vorhanden (vgl.: Meister/Sander/Treumann 2008, Pos.1101, E-Book).

Die Medienkompetenz der »Konsumorientierten« ist schwächer in der Dimension »Mediengestaltung« des Bielefelder Medienkompetenz-Modells ausgeprägt. Ihr Interesse bezieht sich nämlich nicht auf die Gestaltung visueller Contents und auf kreative Aspekte.

Charakteristischerweise nutzt dieser Mediennutzungstyp verschiedene Medien in hohem Maße, um sie zu »konsumieren« (vgl.: Meister 2008, Pos.1143f, E-Book). Der Neuigkeitswert und Spezialeffekte rücken dabei in den Vordergrund<sup>8</sup>.

In der Dimension »Mediennutzung« des Bielefelders Medienkompetenz-Modells sind die »Konsumorientierten« ebenfalls überdurchschnittlich eingestuft. Die häufige Anwendung von internetbasierten Computerspielen entwickelt bei ihnen hohe »rezeptiv-anwendende« (Dimension »Mediennutzung«) und »interaktiv-anbietende« (Dimension »Mediennutzung«) Kenntnisse.

Die Dimension »Medienkritik« des Bielefelder Medienkompetenz-Modells ist jedoch bei diesem Mediennutzungstyp schwach ausgeprägt. »Konsumorientierte« entwickeln ihre eigenen Bewertungskriterien im Umgang mit gewalthaltigen Inhalten und reale und fiktive Gewalt in Medien stellt für sie ein Mittel zum Zweck dar (vgl.: Meister/Sander/Treumann 2008, Pos.1175, E-Book). Sie zeigen auch keine ethischen Überlegungen und auch keine Reflexion über den Einfluss medialer Gewalt auf sie selbst (Unterdimensionen »reflexiv« und »ethisch« des Bielefelder Medienkompetenz-Modells). »Die gewalthaltigen Inhalte und Formate werden über die Aspekte Spaß, Spannung oder technische und gestalterische Effekte bewertet« (Meister/Sander/Treumann 2008, Pos. 1269, E-Book).

Weiters entsteht bei »Konsumorientierten« der Nachahmungsbedarf der Gendern in Medien (vgl.: Meister/Sander/Treumann 2008, Pos.1236, E-Book).

---

<sup>8</sup> zum Beispiel »neue Sachen (für Spiele) so rauskommen mit irgendwelchen nützlichen Tools und Software, (dann) kann man sich (die) dann mal angucken« (Sascha zit. nach Meister/Sander/Treumann 2008, Pos.1143)

Diese Praktiken betreffen riskante Handlungen von diversen Gendern in Medien wie beispielsweise einen Stunt in der TV-Sendung 'Jackass' und unterscheiden diesen Medienrezeptionstyp von »Bildungsorientierten«. Der Nachahmungsbedarf ergibt ein potenzielles Risiko der Umsetzung von gewalthaltigen Handlungen im Alltag.

#### 4. Die »Kommunikationsorientierten«

»Kommunikationsorientierte« werden auch als 'Soft-User' bezeichnet. Sie charakterisieren sich durch eine unterhaltungsbasierte, interaktiv-kommunikative und stimmungsbezogene Einstellung zu Medien (vgl.: Meister/Sander/Treumann 2008, Pos. 1299f, E-Book). Medien stellen für diesen Medienrezeptionstyp nur einen Teil der stark peerbezogenen Aktivitäten dar. Aus diesem Grund nutzen »Kommunikationsorientierte« laut Meister et al. nur bestimmte mediale Contents, die ihnen ermöglichen, ihre Sozialbeziehungen aufrechtzuerhalten. Dazu zählen Chatten und gemeinsames Fernsehen. Diese Einstellung führt zur überdurchschnittlichen Ausprägung der Medienkompetenz »Mediennutzung« des Bielefelder Medienkompetenz-Modells.

Die Nutzungsmotive der »Kommunikationsorientierten« lassen sich im Kategorienschema der Nutzungsmotive nach McQuail (1994) in den Unterkategorien »Identifying with others and gaining a sense of belonging« (Kategorie »Integration and Social Interaction«) und »Filling Time« (Kategorie »Entertainment«) finden.

Die »Kommunikationsorientierten« spielen nur gelegentlich oder keine Computerspiele (vgl.: Meister/Sander/Treumann 2008, Pos. 1314f, E-Book). Aus diesem Grund fehlt ihnen der Umgang mit gewalthaltigen Computerspielen. Genauso unterdurchschnittlich nutzen sie die audiovisuellen Medien.

Ihre Bewertungskriterien in Bezug auf gewalthaltige Inhalte sind laut Meister et al. schwach ausgeprägt (Dimension »Medienkritik« des Bielefelder Medienkompetenz-Modells). Mediale Gewalt wird außerdem von den »Kommunikationsorientierten« als »extrem« und »ziemlich brutal« beschrieben, was auf eine emotionsbezogene Rezeptionsart hinweist.

Außerdem zeigt dieser Mediennutzungstyp »kein starkes Interesse an weiterführenden Kenntnissen oder dem Aufbau vielschichtiger Nutzungskompetenzen« (Meister/Sander/Treumann 2008, Pos. 1373, E-Book). Diese Einstellung lässt sich durch das starke Interesse an interaktiv-kommunikativen Aktivitäten erklären. Die »Kommunikationsorientierten« entwickeln nämlich nur jene Medienkompetenzen, die sie zur Aufrechterhaltung und Förderung von peerbezogenen Tätigkeiten benötigen.

## 5. Die »Deprivierten«

Laut Meister et al. ist die Medienkompetenz der »Deprivierten« im Vergleich zu anderen Rezeptionstypen unterdurchschnittlich ausgeprägt. Genau genommen betreffen die unterdurchschnittlichen Werte die Dimensionen »Mediennutzung«, »Medienkunde«, »Mediengestaltung« und »Medienkritik« des Bielefelder Medienkompetenz-Modells.

»die Ausprägung ihres Medienhandelns entspricht auf einer quantitativen Vergleichsebene nicht den durchschnittlichen Nutzungshäufigkeiten, Präferenzen oder Einstellungen anderer Jugendlicher in Bezug auf den alltäglichen Umgang mit Medien« (Meister/Sander/Treumann 200, Pos. 1435, E-Book).

Die Ursache dafür kann in der Auswahl von außermedialen Gratifikationen liegen. Charakteristischerweise sind die Medien in den Bewertungen von »Deprivierten« zweitrangig.

In Bezug auf die Medienauswahl richten sich »Deprivierte« nach unterhaltungs- und spaßorientierten Nutzungsmotiven (vgl.: Meister/Sander/Treumann 2008,

Pos. 1442, E-Book). Das entspricht der Gratifikation »Entertainment« nach dem Kategorienschema der Nutzungsmotive von McQuail (1994), insbesondere den Unterkategorien »Escaping or being diverted from problems« (Kategorie »Entertainment«) und »Relaxing« (Kategorie »Entertainment«).

Ein weiteres Nutzungsmotiv liegt Meister et al. zufolge bei »Deprivierten« in der Vermeidung von Langweile, was mit der Kategorie »Filling time« nach dem Kategorienschema von McQuail übereinstimmt.

In der Bewertung der gewalthaltigen Contents neigt dieser Medienrezeptionstyp zur sogenannten Verharmlosungsstrategie (vgl.: Meister/Sander/Treumann 2008, Pos. 1508, E-Book). Computerspiele mit gewalthaltigen Inhalten werden von ihnen als nicht real und somit als nicht gefährlich bewertet. Gewalthaltige Filme und TV-Programme bewerten die »Deprivierten« als »lustig«, was die genannte Strategie bestätigt (vgl.: Meister/Sander/Treumann 2008, Pos. 1497f, E-Book).

## 6. Die »Mediengestalter«

Das Hauptmerkmal von »Mediengestaltern« liegt in der überdurchschnittlichen Ausprägung von Medienkompetenz in der Dimension »Mediengestaltung« des Bielefelder Medienkompetenz-Modells. Sowohl ihre musikalischen als auch ihre visuell-bildnerischen Fertigkeiten (Unterdimension »kreativ« und »innovativ«) stellen sie laut Meister/Sander/Treumann in die Rolle der sogenannten ProsumentInnen<sup>9</sup>. Diese Rolle manifestiert sich ebenso in den stark ausgeprägten instrumentell-qualifikatorischen Medienkompetenzen (Dimension »Medienkunde« des Bielefelder Medienkompetenz-Modells).

»Mediengestalter« nutzen in gleichem Maße sowohl die klassischen als auch die sogenannten Neuen Medien, sodass sie ein Mediennetzwerk entwickeln (vgl.: Meister/Sander/Treumann 2008, Pos. 1599f, E-Book). Ihre

---

<sup>9</sup> Eine Hybridform zwischen KonsumentInnen und ProduzentInnen (vgl.: Schüttpelz, 2009, 7)

Nutzungspräferenzen sind dadurch breit gefächert, aber im Vergleich zu anderen Rezeptionstypen unterdurchschnittlich.

Nutzungsmotive der »Mediengestalter« liegen in den unterhaltungs- und informationsorientierten Inhalten, was den Kategorien »Information« und »Entertainment« (Kategorienschema der Nutzungsmotive nach McQuail) entspricht. In der Auswahl von medialen Inhalten richten sich die »Mediengestalter« nach ihrer Stimmung (Unterkategorie »Emotional release and sexual arousal« des Kategorienschemas der Nutzungsmotive nach McQuail).

Die »Mediengestalter« weisen außerdem beziehungsbezogene Motive bei der Nutzung von Neuen Medien auf.

»Insbesondere das ausgeprägte und weiterführende Anwendungs- und Gestaltungsprofil [...] versinnbildlicht das starke Interesse der Angehörigen dieses Clustertyps, sich kreativ mit den Neuen Medien auseinanderzusetzen und sich [...] soziale Anerkennung oder identitätsstiftende Erlebnisse zu verschaffen.«

(Meister/Sander/Treumann 2008, Pos. 1626, E-Book)

Interaktionsbasierte Software im Internet ermöglicht ihnen, den Kontakt mit eigenen Peers aufrechtzuerhalten.

Im Gegensatz zu »Allroundern« und »Konsumorientierten« fokussieren die »Mediengestalter« nicht auf Computerspiele. Ihre Nutzungshäufigkeit ist unterdurchschnittlich.

Weiters äußern sich die »Mediengestalter« gegenüber gewaltbezogenen Computerspielen kritisch. »Gewalthaltige Computerspiele sind ihrer Meinung nach sogar als »kriminell« einzuordnen« (Meister/Sander/Treumann 2008, Pos. 1688, E-Book). Das allein weist jedoch nicht auf die hohe Ausprägung der Dimension »Medienkritik« hin.

Die Nutzung von gewaltbezogenen Filmen und TV-Programmen ist bei »Mediengestaltern« ebenfalls unterdurchschnittlich ausgeprägt. Sie verwenden

dabei eine gestalterische Einschätzung genauso wie bei der Bewertung von Neuen Medien.

## 7. Die »Positionslosen«

Das Hauptmerkmal der »Positionslosen« liegt in den »extrem unterdurchschnittlichen Kennwerten im Bereich der medienkritischen Einstellungen« (Meister/Sander/Treumann 2008, Pos. 1785, E-Book). Diese Eigenschaft lässt sich in der Dimension »Medienkritik« des Bielefelder Medienkompetenz- Modells finden.

Weiters weist dieser Medienrezeptionstyp laut Meister et al. im Vergleich zu anderen Medienrezeptionstypen am wenigsten interessenbezogene und identitätsbildende Motive auf. Zwar lassen sich die Motive »Unterhaltung« und »Ablenkung« erkennen, diese folgen aber keinem weiterführenden Interesse (vgl.: Meister/Sander/Treumann 2008, Pos. 1785, E-Book). Das entspricht der Kategorie »Entertainment« der Nutzungsmotive von McQuail (1994).

Weiters postulieren Meister et al., dass »die befragten Jugendlichen ihre Mediennutzung vor allem auf bebilderte Inhalte und Formate reduzieren und damit ihren eher einseitigen Mediengriff betätigen« (Meister/Sander/Treumann 2008, Pos. 1786, E-Book). Dieser Schwerpunkt kommt Meister et al. zufolge aus dem Wunsch nach Reduktion von Zeitinvestitionen. Das fließt in die schwach ausgeprägten Werte in den Dimensionen »Medienkunde« und »Mediengestaltung« des Bielefelder Medienrezeptions-Modells ein (vgl.: Meister/Sander/Treumann 2008, Pos. 1795). Diese unzureichende Entwicklung der Medienkompetenz kommt wahrscheinlich durch das Fehlen der Unterstützung von Freundeskreis und Familie. Der Kompetenzmangel fließt laut den Autoren in die schwache Entwicklung von Medienkompetenz in der Dimension »Medienkunde« des Bielefelder Medienkompetenz-Modells ein und ruft negative Folgen hervor.

»Wenn diese [Medienkompetenzen] nicht ausreichend entwickelt sind, können die Medien schnell ihre Bindungskraft verlieren und jugendbezogene oder medienspezifische Handlungs- und Orientierungsrahmen werden nicht erschlossen«

(Meister/Sander/Treumann 2008, Pos. 1804, E-Book).

Es ist zu erwähnen, dass die »Positionslosen« üblicherweise vom Land sind. Ihren Alltag prägen vor allem außermediale Aktivitäten und häusliche Pflichten. Diese Faktoren haben einen Einfluss auf ihre Medienkompetenz.

Die gewalthaltigen Inhalte bewerten Vertreter dieses Medienrezeptionstyps in Anlehnung an die gesellschaftlich normierten Meinungen. Sie entwickeln keine eigenen Meinungen zu diesem Thema (vgl.: Meister/Sander/Treumann 2008, Pos. 1892ff, E-Book).

»Positionslose« nutzen unterdurchschnittlich häufig die Neuen Medien und Computerspiele. Im Bereich der klassischen Medien wurden sie demgegenüber überdurchschnittlich eingestuft (vgl.: Meister/Sander/Treumann 2008, Pos. 1892, E-Book). Ihr Interesse für Filme und TV-Programme folgt aber keinen tiefgründigen Motiven. Diese Eigenschaft fließt in die schwache Ausprägung in der Dimension »Mediennutzung« ein.

### **3.1. Zusammenfassung und Schlussfolgerungen**

Die vorgeschlagene Typologie des Mediennutzungsverhaltens von der Bielefelder Gruppe setzt sich aus sieben Clustertypen zusammen, den »Bildungsorientierten«, »Positionslosen«, »Konsumorientierten«, »Kommunikationsorientierten«, »Allroundern«, »Mediengestaltern« und »Deprivierten«. Die Medienkompetenzen von einzelnen Mediennutzungsprofilen überschneiden sich zum Teil. Ein Überblick der Überschneidungen ist in der Tabelle 1 skizziert. Jeder Medienrezeptionstyp

weist charakteristische Tendenzen auf. Die Tendenzen sind in der letzten Spalte der Tabelle 1 kurz beschrieben.

Die Übertragung der Medienrezeptionstypen auf die Kategorisierung der Nutzungsmotive nach McQuail (1994) zeigte Überschneidungen (vorletzte Spalte in der Tabelle 1).

Auffällig ist der Mangel an Informationen zum »bildungsorientierten« Medienrezeptionstyp (Tabelle 1, dritte Spalte). Meister et al. präzisieren ihre Medienkompetenzen in den Dimensionen »Medienkunde«, »Mediennutzung« und »Mediengestaltung« des Bielefelder Medienkompetenz-Modells nicht ausreichend. Die Ausprägungen in den Dimensionen werden nur angedeutet.

<b>Medienrezeptionstyp</b>	<b>Medienkritik</b>	<b>Medienkunde</b>	<b>Mediennutzung</b>	<b>Mediengestaltung</b>	<b>Kategorisierung nach McQuail</b>	<b>charakteristische Aspekte</b>
Allrounder	schwach	stark	stark	stark	Entertainment	1. Identifikationsbedarf 2. Medien als Bereicherung des realen Lebens
Bildungsorientierte	stark	?	?	?	Information	1. Spaltung zwischen Anlehnung an Verhaltensnormen und Wunsch nach Spaß 2. Wissensorientierung
Konsumorientierte	schwach	stark	stark	schwach	1. Information 2. Integration and Social Interaction	1. Situations- und Bedürfnisorientierung 2. Nachahmung der medialen Akteure 3. Neuigkeitswert und Spezialeffekte von Bedeutung
Kommunikationsorientierte	schwach	schwach	stark	schwach	1. Integration and Social Interaction 2. Entertainment	1. emotionsbezogene Rezeption

Deprivierte	schwach	schwach	schwach	schwach	Filling time	1. Medien haben eine zweitrangige Bedeutung 2. Verharmlosung der Gewalt
Mediengestalter	?	stark	stark	stark	1.Information 2.Entertainment	Orientierung an Mediengestaltung
Positionslose	extrem schwach	schwach	schwach	schwach	Entertainment	1. Interesse am Surrealen und Außergewöhnlichen 2. keine tiefgründigen Motive

Tabelle 1. Mediennutzungsprofile von Treumann/Leitner/Meister (2007)

Meister/Sander/Treumann (2008) haben zur qualitativen Analyse der Rezeption von gewalthaltigen Inhalten eine kleinere Stichprobe ausgewählt. Eine kleine Stichprobe erhöht das Konfidenzintervall der Ergebnisse. Dadurch werden sich die Cluster überlappen und die Zuordnung der Einzelfälle zu Clustern wird erschwert oder gar unmöglich sein.

Der Alter der Probanden ist breit verteilt. Zwölfjährige Kinder weisen große Wissens- und Einstellungsunterschiede relativ zu den zwanzigjährigen Jugendlichen auf. Es wurden außerdem keine vergleichenden Studien in anderen Staaten durchgeführt.

Die praktische Übertragung dieser Profile auf die Analyse der Kommentare zu 'Happy Slapping'-Videos auf der Plattform YouTube wird aus diesem Grund erschwert.

## 4. 'Happy Slapping'

### 4.1 Definitionen, Typologie, Abgrenzungen

In den Definitionen von 'Happy Slapping' treten sowohl feste Faktoren als auch fluide Faktoren auf.

Feste Faktoren	jede Definition beinhaltet den Faktor
Fluide Faktoren	der Faktor tritt in einigen Definitionen auf

Feste Faktoren in den Definitionen von 'Happy Slapping':

1. Aufnahme mit Handy
2. Verbreitung des Materials unter Bekannten oder Kollegen (nur Mitglieder der Gruppe erhalten den Zugang zu Aufnahmen).

Barnfield (2005)

Barnfield definiert das Phänomen als

»...trend, which involves young people slapping, punching and sometimes kicking strangers. Footage of each incident is captured on video-phone, and then send out to friends and acquaintances«  
(Barnfield 2005, 8<sup>10</sup>).

Die Definition hebt folgende fluide Faktoren hervor:

1. Der passive Akteur ist eine zufällig getroffene Person.

---

<sup>10</sup> Quelle: [http://uel.academia.edu/GrahamBarnfield/Papers/877210/Happy\\_Slaps\\_Problem\\_or\\_Panic](http://uel.academia.edu/GrahamBarnfield/Papers/877210/Happy_Slaps_Problem_or_Panic), Stand: 20.3.2011

2. Das Phänomen tritt als ein üblicher Bestandteil der Gruppendynamik unter Jugendlichen im Pubertät auf. Laut Barnfield wird der Gewaltgehalt des 'Happy Slapping' - Phänomens überbewertet (vgl.: Barnfield 2005, 9). Seiner Meinung nach gehören diese Praktiken zu üblichen Ritualien unter den Jugendlichen. In vergangenen Jahrzehnten galt diese »part of growing up« (Barnfield 2005, 9f) als »normal«.

Weiters bemängelt Barnfield eine unzureichende Differenzierung des Begriffes und postuliert die Aufteilung auf 'Happy Slapping' und 'Nasty Slapping' (oder 'hard-core' happy slapping (vgl.: Barnfield 2005, 11).

3. Die psychologischen Komponente sind in der Definition nicht vorhanden. 'Happy Slapping' wird bis auf die Handlungen reduziert.

4. Die Gewaltmethode wird definiert. Es handelt sich um schlagen mit offener Hand, Faust oder Fuß.

5. Das Phänomen betrifft junge Menschen. Die Altersgrenzen werden nicht definiert.

### Durrer (2006)

Im Unterschied zu Barnfield beschreibt Durrer 'Happy Slapping' als »»eine neue Form der Gewalt«, die mit einem Speichermedium dokumentiert wird« (Durrer 2006, 1<sup>11</sup>). Das Ziel der Gewaltform besteht in der Dokumentation.

---

<sup>11</sup> Quelle: <http://www.mediaculture-online.de>, Stand: 20.3.2011

Fluide Faktoren:

1. Die Aufteilung auf reale und inszenierte 'Happy Slapping'-Aufnahmen. Die inszenierten Aufnahmen imitieren die realen Aufnahmen aus, um die ZuschauerInnen zu täuschen (vgl.: Durrer 2006, 3).

2. Die Akteure<sup>12</sup> werden auf bekannte und unbekannte Personen unterteilt.

3. Die inszenierten 'Happy Slapping'-Praktiken sind meistens mit Bekannten mit ihrer Zustimmung aufgenommen (vgl.: Durrer 2006, 3). Die realen Aufnahmen sind dagegen mit Unbekannten ohne ihre Zustimmung praktiziert. Die Freiwilligkeit der passiven Akteure in den inszenierten 'Happy Slapping' schließt die Gewalt aus und entspricht der Definition von Spiel<sup>13</sup>.

4. Die inszenierten 'Happy Slapping' treten häufiger als die realen 'Happy Slapping' auf.

5. Durrer bestreitet die Richtigkeit der Ausdrucksform 'Happy Slapping' und schlägt vor, die realen 'Happy Slapping' mit 'Brutal Slapping' zu ersetzen.

»Hier will man beim aufzeichnen der Gewalt nicht einfach den Anschein erwecken, es handle sich um gespielte Gewalt, hier will man wirkliche, echte Gewalt abbilden. Das erinnert an die »Snuff«-Filme, vor denen man in den 80er Jahren zu hören bekommen hat, bei denen Menschen vor laufender Kamera umgebracht werden...« (Durrer 2006, 3f)

6. Die Gewaltmethode wird nicht definiert.

---

<sup>12</sup> Durrer verwendet die Bezeichnung `Beteiligten`

<sup>13</sup> Definition des Spiels nach Salen/Zimmerman: »A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome«(Salen/Zimmerman 2004, 80).

7. Die psychischen Komponenten werden nicht definiert.

Bieler/ Flittiger/ Hansen u. a. (2007)

Die Arbeitsgruppe des Ministeriums für Justiz in Schleswig-Holstein unter der Leitung von Bieler veröffentlichte eine relativ detaillierte Definition von 'Happy Slapping'.

»Happy Slapping« [...] steht als Synonym für grundloses Verprügeln, Quälen, Demütigungen einer Person, um das Ganze mit der im Handy integrierten Kamera zu fotografieren bzw. zu filmen und an Dritte zu versenden oder im Internet zu verbreiten.[...] Die zum Teil sexuell geprägten Taten sind gravierend und die Folgen für die Opfer vielfältig und sehr belastend. Der Tatort Schule spielt dabei in der Medienberichterstattung eine besondere Rolle, da 'Happy Slapping' nach den Erfahrungen in jüngerer Zeit überwiegend im sozialen Nahraum von Kindern und Jugendlichen stattfindet

(Bieler/ Flittiger/ Hansen u. a. 2007, 8<sup>14</sup>).

Fluide Faktoren:

1. Die Gewaltmethode wird genannt: Verprügeln, Quälen, Demütigungen, sexuell geprägte Taten. In der Weise wird 'Happy Slapping' mit pornografischen Videoclips zusammengestellt.

Es ist anzumerken, dass sich die Bieler-Gruppe auf die Arbeit von Grimm bezieht. Die Autorin nennt unter anderen die »sexuellen Attacken« als die Gewaltmethode in 'Happy Slapping' (vgl.: Grimm 2008, 3<sup>15</sup>).

2. Die Gewalthandlungen in 'Happy Slapping' Videoclips werden als »grundlos« bewertet.

---

<sup>14</sup> Quelle: <https://www.datenschutzzentrum.de/schule/happy-slapping.pdf>, Stand: 20.6.2012

<sup>15</sup> Quelle: [http://mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/grimm\\_petra\\_gewaltvideos/grimm\\_petra\\_gewaltvideos.pdf](http://mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/grimm_petra_gewaltvideos/grimm_petra_gewaltvideos.pdf), Stand: 15.7.2012

3. Im Unterschied zu den Definitionen von Barnfield und Durrer berücksichtigen Bieler et al. psychische Komponente (»Demütigung«). Das stellt eine Parallele zu Cybermobbing/Cyberbullying, in die psychischen Komponente im Vordergrund stehen<sup>16</sup>.

4. Die realen und die inszenierten Formen von 'Happy Slapping' sind nicht ausreichend klar differenziert.

5. 'Happy Slapping' sind »verschiedene Straftaten« zugeschrieben (vgl.: Bieler/ Flittiger/ Hansen u. a. 2007, 6). Diese werden jedoch nicht genannt. Der Begriff ‚Straftat‘ ist eine allgemeine Bezeichnung für »Androhung einer Geld- und Freiheitsstrafe im Gesetz«<sup>17</sup> und liefert keine präzise Schlüsse.

Servicebüro der Jugendinformation in Bremen (Tabelle 2) veröffentlichte eine Liste von Straftaten mit Angabe von Paragrafen im Bezug auf 'Happy Slapping'. Bieler et al. berücksichtigten jedoch die Arbeit aus Bremen nicht.

6. Einige emotionsgeladene Formulierungen deuten darauf hin, dass die Autoren die LeserInnen abschrecken oder sensibilisieren möchten, zum Beispiel »Der Landesrat für Kriminalitätsverhütung in Schleswig-Holstein hat deshalb zum Thema »Happy Slapping«- einer besonders perfiden Art der Handynutzung- eine Arbeitsgruppe eingerichtet...« (Bieler/ Flittiger/ Hansen u. a. 2007, 1<sup>18</sup>).

---

<sup>16</sup> Bieler/ Flittiger/ Hansen u. a. verwenden für Cyberbullying den Begriff 'E-Bullying' und definieren das Phänomen als »...Belästigung, Beleidigung oder Drangsalierung auf elektronischen Wege...« (Bieler/ Flittiger/ Hansen u. a. 2007, 8, Quelle: <https://www.datenschutzzentrum.de/schule/happy-slapping.pdf>, Stand: 20.6.2012). Die Definition enthält vor allem psychische Komponente. Die Bieler-Gruppe bezieht sich vermutlich auf die Definition 'E-Bullying' oder 'Mobile Bullying' von Grimm. Die Überschneidungen zwischen 'Happy Slapping' und Cybermobbing/Cyberbullying werden im Kapitel 4.2 erläutert.

<sup>17</sup> Quelle: <http://www.juraforum.de/lexikon/strafat-abgrenzung-zur-ordnungswidrigkeit>, Stand: 20.6.2012

<sup>18</sup> Quelle: <https://www.datenschutzzentrum.de/schule/happy-slapping.pdf>, Stand: 20.6.2012

7. Das 'Happy Slapping' Phänomen betrifft Kinder, Jugendliche und schulisches Milieu und findet in Schulen statt (vgl.: Bieler/Flittiger/Hansen u.a. 2007, 6). Die Erwachsenen werden nicht berücksichtigt.

8. Die passiven Akteure (im Bericht von Bieler-Gruppe als Opfer genannt) sind meistens für die aktiven Akteure unbekannt (vgl.: Bieler/ Flittiger/ Hansen u. a. 2007, 8), was in Verbindung mit dem im Punkt 6. erwähnten Tatort »Schule« nicht plausibel klingt. In Schulen ist Anonymität selten gegeben. Die verwendete Perspektive ist somit wenig nachvollziehbar.

	<b>Relevante Gesetze zum Thema Handyfilme</b>
Besitz von einschlägigen Inhalten auf dem Handy	1. Volksverhetzung: § 130 StGB (Strafgesetzbuch) 2. Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen: § 86a StGB 3. Anleitung zu Straftaten: § 130a StGB 4. Gewaltdarstellung: 131 § StGB 5. Verbreitung gewalt- oder tierpornographischer Schriften: § 184b StGB 6. Beleidigung: § 185 StGB 7. Verleumdung: § 187 StGB 8. Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereichs durch Bildaufnahme: § 201 StGB 9. Verstoß gegen das Recht auf das eigene Bild: § 22, 33 KUG (Kunsturheberrecht)

<p>Aktive Misshandlung von Personen &amp; Filmen des Vorgangs (Happy Slapping):</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Körperverletzungsdelikte: § 223 StGB</li> <li>2. Bedrohung: § 241 StGB</li> <li>3. Beleidigung: § 185 StGB</li> <li>4. Nötigung: § 240 StGB</li> <li>5. Straftaten gegen die sexuelle Selbstbestimmung: § 176 StGB</li> <li>6. Hausfriedensbruch: § 123 StGB</li> <li>7. Verstoß gegen das Recht auf das eigene Bild: § 22, 33 KUG</li> <li>8. Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereichs durch Bildaufnahmen: § 201a StGB</li> <li>9. unterlassene Hilfeleistung: § 323c StGB</li> <li>10. Anstiftung und Mittäterschaft zu o.g. Delikten</li> </ol>
<p>Beobachten von Happy Slapping</p>	<p>Jeder, der einen Fall von Happy Slapping beobachtet, ist aufgefordert, dies zur Anzeige zu bringen. Falls das unterbleibt, wird ggf. der Straftatbestand der unterlassenen Hilfeleistung (§ 323 c StGB) und Strafvereitelung (§258 StGB) erfüllt.</p>
<p>Einfache Aufnahmen anderer Personen mit dem Handy (Bild und Ton)</p>	<p>Eine Aufnahme ist unbefügt, wenn der Abgebildete kein Einverständnis gegeben hat und diese in seinem höchstpersönlichen Lebensbereich stattfindet. (Verstoß gegen das Recht auf das eigene Bild und Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereichs durch Bildaufnahmen)</p>

Tabelle 2: Relevante Gesetze zum Thema Handyfilme, Quelle: <http://jugendinfo.de/toleranz/admin/attachview.php?typ=Thema&dateiorig=Slapping.pdf&dateiverzeichnis=11767&dateiname=3589e587fb9f7ab58c99926de263bfcf>, Stand: 20.3.2012

## Grimm (2008)

Grimm differenziert zwischen vier Typen von 'Happy Slapping': (vgl.: Grimm 2008, 7<sup>19</sup>):

1. Stattfindende Prügeleien - die Aufnahmen der realen Prügeleien.
2. Spaßprügeleien - es handelt sich um inszenierte, spielerische und spaßorientierte Formen von 'Happy Slapping', die dem Unterhaltungsmotiv folgen. Die Autorin betont, dass hinter dem Phänomen soziale Integrationsgründe stehen.
3. 'Happy Slapping' im engeren Sinne - die passiven Akteure sind Opfer gewalthaltiger Handlungen. Die Aufnahmen werden nicht inszeniert. Dieser Typ überschneidet sich mit der Definition von 'Happy Slapping' nach Bieler et al.
4. Provozierte Schlägereien - die Gewalthandlungen werden provoziert und dann aufgenommen.

Fluide Faktoren:

1. Die Gewaltmethode: »Einschlagen auf ahnungslose Passanten, Verprügelung von Mitschülern, sexuelle Attacken« (Grimm 2008, 3).

Die angegebenen Gewaltmethoden sind nicht detailliert definiert und überlassen den Raum für umfangreiche Interpretationen. Insbesondere die 'sexuellen Attacken' mangeln an Präzision. Vermutlich handelt sich um mehrere Variante von sexualgeprägten Handlungen:

- a. Gewalthandlungen finden zwischen gegengeschlechtlichen Personen statt und haben einen spielerischen Hintergrund. Eine meist junge Frau schlägt einen Mann mit offener Hand oder mit Faust ins Gesicht. In der Plattform YouTube sind in dieser Kategorie ('Bitch Slap'<sup>20</sup>) zahlreiche Videos zu finden

---

<sup>19</sup> Quelle: [http://mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/grimm\\_petra\\_gewaltvideos/grimm\\_petra\\_gewaltvideos.pdf](http://mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/grimm_petra_gewaltvideos/grimm_petra_gewaltvideos.pdf), Stand: 15.7.2012

<sup>20</sup> Eine Liste von 'Bitch Slap'- Videos ist auf YouTube-Plattform zu finden: [http://www.youtube.com/results?search\\_query=bitch+slap&oq=bitch+slap&gs\\_l=youtube.3...3157.5020.0.6008.10.10.0.0.0.210.953.0j6j1.7.0...0.0.Vg\\_gJ15J-LI](http://www.youtube.com/results?search_query=bitch+slap&oq=bitch+slap&gs_l=youtube.3...3157.5020.0.6008.10.10.0.0.0.210.953.0j6j1.7.0...0.0.Vg_gJ15J-LI), Stand: 20.6.2012

und unterliegen dem 'Happy Slapping'-Typ 'Spaßprügeleien'. Allerdings rechtfertigt dies die Bezeichnung ‚sexuelle Attacke‘ nicht. Es ist anzumerken, dass 'Bitch Slap' treten sowohl mit gegengeschlechtlichen als auch mit gleichgeschlechtlichen Akteuren auf.

b. Komplexe Arten von sadomasochistischen Praktiken. Eine relativ populäre Form von solchen Praktiken wäre die sogenannten 'Ballbusting'-Praktiken<sup>21</sup>. Die Unterscheidung zwischen 'Ballbusting - Happy Slapping' und aufgenommenen Sadomasochismus (anhand Definition von ICD-10<sup>22</sup>) wird jedoch schwierig sein.

2. Die Akteure sind auf bekannte und unbekannte Personen differenziert. Der Bekanntschaftsgrad korreliert mit 'Happy Slapping'- Typ. Die 'Spaßprügelei' findet unter bekannten Akteuren statt. Zu Aufnahmen von 'Happy Slapping' im engerem Sinne werden meist unbekannte, passive Akteure ausgewählt.

Trotz Kritikpunkte ist die Typologie von Grimm am umfangreichsten und am detailliertesten und bildet eine ernste Betrachtung des Phänomens ab.

### Mann (2008)

Die geltenden Definitionen berücksichtigen Rezeption und Verbreitung von 'Happy Slapping'- Material mit Handy. Mann fördert die Erweiterung der Verbreitungsform in 'Happy Slapping'- Aufnahmen auf Internet (vgl.: Mann

---

<sup>21</sup> 'Ballbusting' bedeutet Treten oder Schlagen mit Faust und Fuß in den Hodenbereich eines Mannes. Eine Liste von 'Ballbusting'-Videos ist in der Plattform YouTube zu finden: [http://www.youtube.com/results?search\\_query=ballbusting&oq=ballbusting&gs\\_l=youtube.3...191973.195228.0.195431.20.11.0.0.0.0.496.1771.0j1j1j2.5.0...0.0.TrPe\\_2UFWBk](http://www.youtube.com/results?search_query=ballbusting&oq=ballbusting&gs_l=youtube.3...191973.195228.0.195431.20.11.0.0.0.0.496.1771.0j1j1j2.5.0...0.0.TrPe_2UFWBk), Stand: 20.6.2012

<sup>22</sup> Quelle: <http://www.dimdi.de/static/de/klassi/diagnosen/icd10/htmlgm2012/block-f60-f69.htm>, Stand: 20.6.2012

2008, 263<sup>23</sup>). Die tatsächliche Verbreitung von solchen Videos läuft Mann's Meinung nach nicht durch das Handy, sondern durch die sozialen Netzwerke im Internet (vgl.: Mann 2008, 263).

Damit postuliert der Autor die Erweiterung der RezipientInnengruppe sowohl auf die Bekannten oder Zugangsberechtigten als auch auf die Unbekannten. Das Handy verliert in der Weise die Rolle des Verbreitungsmediums.

Fluide Faktoren:

1. In der Definition wird die populäre Aufteilung auf inszenierte und reale 'Happy Slapping' aufgehoben.

2. Die Gewaltmethode: Schlagen und Urinieren.

Das Urinieren ist seit langer Zeit als Erniedrigung angesehen. Die bekannten Filmbeispiele zeigen die gleiche Konnotation in verschiedenen Kulturkreisen, wie beispielsweise »Shogun« (1980).

Es ist zu berücksichtigen, dass Mann zur Bestätigung dieser Gewaltmethode den Presseartikel »Man admits urinating on ill woman«<sup>24</sup> in BBC News auswählte. In diesem Artikel wird jedoch das Urinieren mit 'Happy Slapping' nicht gleichgesetzt.

Ist jedoch die Zuordnung solcher sozialen Phänomene wie Urinieren zu 'Happy Slapping' nur aufgrund der Aufnahme der Praktik auf einem Speichermedium und der Verbreitung in den sozialen Netzwerken gerechtfertigt? In der Weise würde jede aufgenommene und in den Neuen Medien verbreitete, gewaltbezogene Praktik als 'Happy Slapping' zu bezeichnen. Den Mangel an Einschluss- und Ausschlusskriterien kritisiert bereits Hilgers:

»Beispielsweise werden einzelne Handlungen, die strafrechtlich nach dem Tatbestand Totschlag verurteilt worden sind, als ‚Happy slapping‘ bezeichnet« [...] » Jegliche Gewalt unter Jugendlichen kann mit

---

<sup>23</sup> Quelle: <http://ijlit.oxfordjournals.org/>, Stand: 15.7.2012

<sup>24</sup> Quelle: [http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk\\_news/england/tees/7002627.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/england/tees/7002627.stm), Stand: 1.7.2012

dem Begriff versehen werden. Es fällt auf, dass die konkreten Vorfälle jedoch ungenau und vage aufgeführt sind. In der Berichterstattung dient der Begriff ‚Happy slapping‘ häufig als Aufhänger, teilweise aber werden Gewalttaten, die gefilmt wurden und solche, die nicht aufgezeichnet wurden, vermischt. Die (britische) Presse wandelt zudem den Begriff ab, um auf abweichende Verhaltensweisen im Zusammenhang mit einer Dokumentation aufmerksam zu machen. So wird in einem Artikel über einen Videoclip berichtet, in dem man sieht, wie ein Hund einen Menschen attackiert. Die Zeitung bezeichnet unter Verweis auf den Begriff ‚Happy slapping‘ diese Handlung als „Yappy slapping“ (Hilgers 2011, 24).

Richard/Grünwald/Recht bestätigen diese Annahme und schreiben diesem Begriff sogar eine ‚inflationäre Verwendung‘ zu, die eine Präzision erfordert (vgl.: Richard/Grünwald/Recht 2008, 73).

3. Mann definiert die aktiven Akteure (Täter) als: männlich<sup>25</sup>, jugendlich, aggressiv und schlecht ausgebildet und schreibt ihnen die Zugehörigkeit zu den sogenannten ‚chavs‘ zu, was in der freien Übersetzung die »Unterschicht«<sup>46</sup><sup>26</sup> bedeutet. Die passiven Akteure werden zufällig ausgewählt und damit unbekannt.

Zu erwähnen sind einige Kritikpunkte bezüglich dieser Annahme. Zuerst fällt der Widerspruch in der Klassifizierung der aktiven Akteure als Jugendliche und in der Anlehnung an den bereits genannten Presseartikel in BBC News als

---

<sup>25</sup> Der von Mann verwendete Begriff ‚chavs‘ weist auf eine männliche Person hin. Eine weibliche Form des Begriffes ist ‚chavette‘ und ‚sengas‘ (vgl.: urbandictionary, Quelle: <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=chav>, Stand: 1.7.2012). Weitere Beispiele sind auf der Plattform YouTube zu finden (Chavette, Quelle: [http://www.youtube.com/results?search\\_query=chavette&oq=chavette&gs\\_l=youtube.3..0.28725.30162.0.31601.5.3.0.2.2.0.168.168.0j1.1.0...0.0.032nDgpMfVs](http://www.youtube.com/results?search_query=chavette&oq=chavette&gs_l=youtube.3..0.28725.30162.0.31601.5.3.0.2.2.0.168.168.0j1.1.0...0.0.032nDgpMfVs), Stand: 1.7.2012; chav, Quelle: [http://www.youtube.com/results?search\\_query=chavs&oq=chavs&gs\\_l=youtube.3..0.1111.2872.0.3383.5.5.0.0.0.0.252.805.0j4j1.5.0...0.0.F\\_qEORADnV4](http://www.youtube.com/results?search_query=chavs&oq=chavs&gs_l=youtube.3..0.1111.2872.0.3383.5.5.0.0.0.0.252.805.0j4j1.5.0...0.0.F_qEORADnV4), Stand: 1.7.2012).

<sup>26</sup> Quinion definiert ‚chavs‘ als »burgeoning peasant underclass« (Quinion, Zit. nach Saunders 2005, 6, Quelle: <http://static.londonconsortium.com/issue01/>, Stand: 2.7.2012). In diversen Internetforen ruft dieses Begriff im Bezug auf die Übersetzung viele Kontroverse hervor (beispielsweise <http://dict.leo.org/forum/viewWrongentry.php?idThread=36708&idForum=&lp=ende&lang=de>, Stand: 2.7.2012).

Beispiel für 'Happy Slapping' auf, in dem der aktive Akteur 27 Jahre alt war. Laut des österreichischen und des deutschen Jugendstrafrecht beträgt die Altersstufe bei Jugendlichen zwischen 14 und 18<sup>27</sup> Jahren. Die Altersstufen variieren zwischen verschiedenen Ländern, beträgt jedoch laut Daten auf der Plattform von Organisation UNICEF in allen Ländern die Obergrenze von 18<sup>28</sup> Jahren. Die soziokulturelle Perspektive hebt sich von dieser Altersgrenze nicht weit hervor. Ein 27-jähriger wird aus diesem Grund nicht mehr als Jugendliche gesehen und steht mit der Klassifikation von Mann in Widerspruch.

Der zweite Kritikpunkt betrifft das Geschlecht der aktiven Akteure. Laut Mann ist der Täter männlich. Der Autor begründet seine Aussage nicht. Dieses Ausschlusskriterium steht in Widerspruch zu Studien von Hilgers (2011), die weibliche Täterinnen aufweisen kann (vgl.: Hilgers 2011, 208).

»Unter den Befragten Jugendlichen sind deutlich mehr Schläger als Schlägerinnen. Aber es gibt auch Mädchen, die Gewalt ausüben und das Geschehen filmen (lassen)« (Hilgers 2011, 208).

Drittens beschreibt Mann den Bildungsgrad der aktiven Akteure als »poorly educated youths...« (Mann 2008, 263). Hilgers widerspricht dem und besagt die Teilnahme der aktiven Akteure an 'Happy Slapping'- Produktionen sowohl mit niedriger als auch mit höher Bildung (vgl.: Hilgers 2011, 208). Es ist zu betonen, dass Hilgers in ihrer Analyse den Fokus auf die Täter legt. Ihre Stichprobe beträgt 30 Interviewpersonen, die »Erfahrung als Filmer, Schläger und/oder Opfer dokumentierter Gewalt haben« (Hilgers 2001, 137). Die Aussagen der Autorin basieren auf diesen Interviews. Die Meinungen von Mann zu aktiven Akteuren beziehen sich auf keine wissenschaftliche Quelle.

Außerdem fehlen bei Mann die Kriterien der Variable »Ausbildung« und auch die entsprechende Begründung der Einschätzung. Die Beurteilung des Ausbildungsgrades anhand visueller Einschätzung aus 'Happy- Slapping'- Videoclips entzieht sich jeglicher Wissenschaftlichkeit.

---

<sup>27</sup> <http://www.jugendstrafrecht.de/>, Stand: 1.7.2012

<sup>28</sup> <http://www.unicef.org/pon97/p56a.htm>, Stand: 1.7.2012

Viertens bezeichnet Mann die Täter als 'aggressiv'. Die Zuordnung einer Bezeichnung 'aggressiv' zu einem aktiven Akteur bedarf nach zuvor entwickelten Schema, was Mann nicht anbietet.

Dieselbe Kritik betrifft die verwendete Bezeichnung 'chavs'. Die Ableitung der Variable 'chavs' auf die aktiven Akteure wird schwierig zu erfassen. Es fehlen nämlich messbare Kriterien für diese Variable.

### Saunders (2005)

Die Definition weist eine Ähnlichkeit zur Definition von Mann auf. Die bereits genannten Kritikpunkte zur Definition von Mann lassen sich auf die Definition von Saunders ableiten.

Fluide Faktoren:

1. Gewaltmethode: unerwartete, physische Attacke, Vergewaltigung, Verbrennung von Obdachlosen und Mord.

Saunders schreibt 'Happy Slapping'- Phänomen »anti-social behaviour, personal and public amusement, and enabling information and communication technologies (ICTs)« (Saunders 2005, 2<sup>29</sup>) zu. 'Happy Slapping' wird in der Weise mit Delikt gleichgesetzt.

2. Die aktiven Akteure: die sogenannten 'chavs'. Saunders schreibt 'chavs' zusätzlich zu Mann amoralisches- und antisoziales Verhalten zu (vgl.: Saunders 2005, 6).

3. Weiterverbreitung im Internet.

---

<sup>29</sup> Quelle: <http://static.londonconsortium.com/issue01/>, Stand: 2.7.2012

4. Psychologische Faktoren werden nicht definiert.

5. 'Happy Slapping' zeigen reale Gewalt. Die Aufnahmen werden jedoch nicht weiter differenziert. Die inszenierten Formen werden nicht berücksichtigt (vgl.: Saunders 2005, 1f).

### Hilgers (2011)

Hilgers differenziert zwischen einer harmlosen und einer ernsthaften Form von 'Happy Slapping'. In der harmlosen Form handelt sich um spaßbezogene Handlungen unter Kollegen und Kommilitonen (vgl.: Hilgers 2011, 22f). Die Handlungen haben soziale Hintergründe und verursachen keine ernsthafte Verletzungen.

Die ernsthafte Form findet auf der Straße statt. Die passiven Akteure sind meistens unbekannt und die Attacke wird eingeplant. Die Handlungen sind bei der Form der 'Happy Slapping' zwar inszeniert, aber als reale Gewalt ausgeführt. »...die Angriffe können für die Opfer ernsthafte Verletzungen zur Folge haben - bis hin zum Tod.« (Hilgers 2011, 24). In dieser Aussage bezieht sich aber Hilgers auf Saunders.

### Fluide Faktoren:

1. 'Happy Slapping' tritt bei Hilgers in zwei Formen auf: in der harmlosen und in der realen Form. Hilgers definiert den Begriff 'Inszenierung' anders als Grimm, nämlich als 'eingeplant und durchgeführt'. In der Weise werden die ernsthafte 'Happy Slapping' inszeniert sein, weil die Attacke vorher geplant wird.

2. Hilgers verwendet für aktive Akteure neutrale Begriffe: Filmer und SchlägerInnen. Der passive Akteur wird jedoch als Opfer genannt.

3. Die 'Happy Slapping'-Aufnahmen werden weiter auf inzidentielle und intentionale Dokumentationen aufgeteilt. Die ersten zeigen in Rahmen einer Veranstaltung eine bereits stattgefunden Prügellei. Die intentionalen Dokumentationen stellen eine zweite Form dar und beziehen sich auf geplante Dokumentationen. Diese können sowohl real als auch nachgestellt sein (vgl.: Hilgers 2011, 161f).

4. Hilgers betont den Spontanitätsmangel in den intentionalen 'Happy Slapping'. Jeder Aufnahme geht eine Vorbereitungsphase voraus. Dadurch sind alle intentionale Dokumentationen inszeniert.

Die realen und die nachgestellten 'Happy Slapping' unterscheiden sich von einander durch die Freiwilligkeit der passiven Akteure und durch die Gewaltintensität. Die bekannten passiven Akteure nehmen tendenziell in den nachgestellten 'Happy Slapping' freiwillig teil. Zu den realen 'Happy Slapping' werden eher unbekannte Personen ausgewählt. Es lässt sich damit eine Korrelation erkennen: im mehr passive Akteure bekannt sind, desto weniger Gewalt in Handlungen besteht. Dies stellt den Unterschied zu Cyberbullying dar.

Zu anmerken wäre, dass die Gewalt in engen Bekanntschaftskreisen vermutlich seltener ‚nach Außen getragen‘ wird. In der Weise kann zu Verzerrung der statistischen Daten kommen. Die Annahme von Hilgers wird dadurch relativiert aber nach wie vor nicht verifizierbar.

5. Gewaltmethode: harmlose und scherzhafte Schlagen ins Gesicht, Attacke. Hilgers bezieht sich außerdem auf Saunders und erwähnt Angriffe, die »ernsthafte Verletzungen zur Folge haben - bis hin zum Tod« (Hilgers 2011, 23). 'Happy Slapping' wurde mit Mord nur einmal in der britischen Presse<sup>30</sup> zusammengesetzt. Zwar sollte eine Definition ein gesamtes Spektrum des Phänomens umfassen, weisen jedoch die einmaligen Ereignisse umso deutlicher

---

<sup>30</sup> [http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk\\_news/4410462.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/4410462.stm), Stand: 3.7.2012

auf Zugehörigkeit zu einem anderen Phänomen hin. Die Zuordnung dieses Einzelfalls zu 'Happy Slapping' nur wegen der Aufnahme auf Handy bleibt aus diesem Grund zweifelhaft.

#### Richard/Grünwald/Recht (2008)

Richard et al. definieren 'Happy Slapping' als »...meist willkürlichen Angriff einer oder mehrerer Personen auf eine einzelne Person...« (Richard/Grundwald/Recht 2008, 73).

Weiters differenzieren die Autoren zwischen zwei Formen von 'Happy Slapping' (vgl.: Richard/Grundwald/Recht 2008, 73):

1. Klassische 'Happy Slapping', die sich durch sinnlose, grundlose und überraschende Attacke auf unbekannte Opfer zeichnet, um die Aufnahme herzustellen.
2. Passiver Umgang mit Gewaltbildern - damit ist vor allem der Bildertausch und die sogenannte Fotosharing gemeint.

Fluide Faktoren:

1. 'Happy Slapping'-Typologie wird um den aktiven Umgang mit Aufnahmematerial ausgebaut. Damit werden die RezipientInnen der 'Happy Slapping'-Videos inkludiert.
2. Akteure: bei passiven Akteuren ist zwischen Fremden und Freunden zu unterscheiden. 'Happy Slapping'-Aufnahmen sind unter Freunden alltäglich und unspektakulär (vgl.: Richard/Grundwald/Recht 2008, 73). Zwar differenzieren Richard et al. zwischen Fremden und Bekannten, wird dies unter den 'Happy Slapping'-Typen jedoch nicht berücksichtigt. Der 'klassische Happy Slapping'- Typ fasst nämlich diese Variable nicht um.

3. Die Gewaltmethode korreliert mit dem Bekanntschaftsgrad zwischen passiven und aktiven Akteuren. Bei Bekannten werden tendenziell Necken, unerwarteter Schlag und unerwartete Ohrfeige gemacht. Diese Methoden hinterlassen keine Verletzungen. Neben dies wird auch ein Fall »Hildesheimer Berufsschüler quälen ihresgleichen« erwähnt, was auf die Zugehörigkeit zum Cyberbullying<sup>31</sup> hinweist.

Zu Gewaltmaßnahmen bei unbekanntem passiven Akteuren gehört das aktive Zuschlagen. Richard et al. erwähnen kriminelle Einzelfälle, die in der Presse medialisiert wurden, nämlich »schwere Körperverletzung, Vergewaltigung, Totschlag und Mord (Richard/Grundwald/Recht 2008, 73).

Diese Beispiele wurden zum Teil von Saunders und Mann und zum Teil aus der deutschen Presse genommen. Richard et al. betonen im Bezug auf die kriminellen Fälle, dass sie vereinzelt auftraten und wurden deswegen stark medialisiert<sup>32</sup>. Es handelt sich dabei mehr um Hochstilisierung von Ereignissen durch die Presse als um ein Massenphänomen.

Richard et al. weisen darauf hin, dass der Begriff 'Happy Slapping' nach einer genaueren Definition erfordert (vgl.: Richard/Grundwald/Recht 2008, 73). Die gängigen Definitionen beschreiben nämlich zu breites Spektrum von Handlungen.

#### 4. Abgrenzung von 'Happy Slapping' zu anderen Phänomenen:

Zu 'Happy Slapping' gehört nicht (vgl.: Richard/Grundwald/Recht 2008, 74):

##### 1. 'bitch slap'

Richard et al. definieren 'bitch slap' als Angriff auf Frauen und damit in Verbindung stehende sexuelle Gewalt. Die Differenz zwischen 'bitch slap' und

---

<sup>31</sup> Es ist anzumerken, dass die englischen Arbeitsgruppen 'Happy Slapping' als Teil von Cyberbullying betrachten. Die Arbeitsgruppen im deutschen Sprachraum betrachten diese Praktiken als einzelne Phänomene.

<sup>32</sup> Sehe auch Interview mit Vitouch (20.7.2005), Quelle: <http://diepresse.com/home/techscience/hightech/134100/Warum-kommt-es-zu-Happy-Slapping?from=suche.intern.portal>, Stand: 20.6.2011

sexuell bezogenen 'Happy Slapping' wird nicht geklärt. Richard et al. nutzen den Begriff anhand des Presseartikels von Balci/Reimann<sup>33</sup> aus SPIEGEL ONLINE. Im Artikel wurde jedoch über 'bitch slap' nicht geschrieben, sondern über Gewaltmethoden von realen 'Happy Slapping' nach Definition von Bieler et al., Saunders und Mann. Die Ableitung der gefilmten sexuellen Nötigung und Urinieren auf 'bitch slap' ist dadurch verwirrend und nicht begründet.

Zweitens stellen die UserInnen der YouTube-Plattform dutzende Videos mit 'bitch slap' - Bezeichnung zur Verfügung. Es handelt sich um einen Schlag mit offener Hand ins Gesicht. Am meisten treten im Video zwei gleich- oder gegengeschlechtliche Akteure auf. Diese Definition bestätigt Online Urban Dictionary<sup>34</sup>. Pienaar&Bekker<sup>35</sup> (2006) beziehen sich in ihren Studien zu 'bitch-slapping' ebenfalls auf die Definition aus dem Online Urban Dictionary. Möglicherweise hat die Definition im Laufe der Zeit evolviert oder die Definition 'bitch slap' nach Richard ist falsch.

## 2. Bullying

Zu anmerken wäre, dass Richard et al. Cyberbullying nicht berücksichtigten. Es handelt sich in diesem Phänomen um gewisse Bullyingform, die »involving the use of new communication technologies« (Menesini/Nocentini 2009, 230<sup>36</sup>).

---

<sup>33</sup> Balci/Reimann (13.6.2006): Verprügelt, vergewaltigt und gefilmt. Quelle: <http://www.spiegel.de/politik/deutschland/gewaltvideos-auf-dem-handy-verpruegelt-vergewaltigt-und-gefilmt-a-418236.html>, Stand: 4.7.2012

<sup>34</sup> <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Bitch+Slap>, Stand: 5.7.2012

<sup>35</sup> Pienaar, Kiran/Bekker, Ian (2006): Invoking the feminine physical ideal: bitch-slapping, she-men and butch girls, Southern African Linguistics and Applied Language Studies, 24:4, 437-447, Quelle: <http://dx.doi.org/10.2989/16073610609486432>, Stand: 5.7.2012

<sup>36</sup> Zeitschrift für Psychologie, Quelle: <https://univpn.univie.ac.at/+CSCO+dh756767633A2F2F6A6A6A2E63666C706261677261672E70627A++/content/jrp35x4200t84u82/fulltext.pdf>, Stand: 5.7.2012

### 3. 'snuff'

Bei 'snuff' handelt sich um »a pornographic movie that culminates in the actual murder and mutilation of a woman« (Johnson/Schaefer 1993, 40<sup>37</sup>). Im Fall von 'Happy Slapping' wird Mord nicht eingeplant, sondern entsteht als Folge von Gewalthandlungen. Richard et al. betonen, dass im Unterschied zu 'Happy Slapping' sich bei 'snuff'- Material meistens um weibliche Opfer handelt (vgl.: Richard/Grundwald/Recht 2008, 73). Diese Annahme bestätigen Johnson/Schaefer.

### 4. 'Bum Fights' oder 'Bumfights'

Die Videomacher bezahlen Obdachlosen mit Geld, Nahrung oder Alkohol, damit sie sich gegenseitig schlagen und andere, degradierende Praktiken vollziehen. Im Unterschied zu realen 'Happy Slapping' ist die Beteiligung der Akteure bei 'Bum Fights' freiwillig.

### 5. Smart Mobs

bezeichnet eine Menschenansammlung in öffentlichen Plätzen. Über die Veranstaltung wird über Foren oder Weblogs informiert. Im Unterschied zu 'Happy Slapping' wird keine gewalthaltige Handlung vorausgesetzt.

## **Arbeitstypologie**

Der Begriff 'Happy Slapping' hat in der einschlägigen Literatur diverse Bedeutungen: vom inszenierten Watschen bis auf drastische Prügeleien. Die Autoren liefern jeweils eigene Perspektiven zu diesem Thema. Im Rahmen der empirischen Analyse muss auf diese Vielfalt von Definitionen verzichtet und eine Arbeitstypologie aufgebaut werden.

---

<sup>37</sup> Quelle: <http://www.jstor.org/discover/10.2307/20688005?uid=3737528&uid=2&uid=4&sid=21100896248011>, Stand: 5.7.2012

## Arbeitstypologie von 'Happy Slapping'

1. **Reales 'Happy Slapping'**<sup>38</sup>: Die aktiven Akteure greifen einen zufälligen, unbekanntem Passanten auf der Straße an. Die angewendeten Gewaltmethoden sind Schläge mit offener Hand und mit der Faust. Die Attacke ist üblicherweise für die Zwecke der Aufnahme gedacht.

Ausgeschlossen sind: 1. Gewaltmaßnahmen außer den genannten Gewaltmethoden, Gruppenschlägerei<sup>39</sup>, 2. nachgestelltes 'Happy Slapping', 3. Hand- oder Faustschläge, die zu Ohnmacht oder Tod der passiven Akteure führen ('Nasty Slapping')

2. **'Nasty Slapping'**: Ein aktiver Akteur oder eine Gruppe attackiert mehrmals einen Passanten auf der Straße. Dessen Verletzungen sind nicht innerhalb einer Woche heilbar und der passive Akteur bedarf nach dem Angriff medizinischer Hilfe. Der passive Akteur wird in einigen Fällen ohnmächtig. In Einzelfällen kann dieser Angriff zum Tod des passiven Akteurs führen, dies wurde aber vorher nicht geplant.

Ausgeschlossen sind: 1. Gewaltmaßnahmen außer Schläge (zum Beispiel Verbrennung, Urinieren), 2. Anhänger von ideologischen Gruppierungen (zum Beispiel die 'Neonazis').

3. **'Bitch Slap'**<sup>40</sup>: Ein Akteur schlägt einen anderen mit offener Hand oder mit der Faust ins Gesicht. Das Video ist geplant und zeigt die Schlagausführung und

---

<sup>38</sup> Beispiel: <http://www.youtube.com/watch?v=ZSg8QafABJg&feature=related>, Stand: 8.7.2012

<sup>39</sup> Eine Gruppe greift eine andere Gruppe an.

<sup>40</sup> Beispiel: [http://www.youtube.com/watch?v=3BRw\\_ihZRJI](http://www.youtube.com/watch?v=3BRw_ihZRJI), Stand: 8.7.2012

die Befindlichkeit des passiven Akteurs nach der Schlagausführung<sup>41</sup>. 'Bitch Slaps' treten in gleichgeschlechtlichen und gegengeschlechtlichen Settings auf. Ausgeschlossen sind: 1. 'Bum Fights', 2. Hausgewalt, 'Ballbusting'

4. **Nachgestelltes 'Happy Slapping'**<sup>42</sup>: Die Gewalt findet unter Freunden statt und wird inszeniert. Es kommt zu keinen sichtbaren Verletzungen und die Parteien nehmen an diesen Videos freiwillig teil. nachgestelltes 'Happy Slapping' hat meistens ein einfaches Szenario, das heißt, es werden ein kurz andauernder Angriff mit meistens einem Schlag und Reaktionen des passiven Akteurs gezeigt. Das Rohmaterial wird nicht geschnitten oder nur rudimentär geschnitten.

Ausgeschlossen sind: nachgestellte Gewaltvideos mit einem komplexen Szenario, in dem die Akteure eine Kampftechnik verwenden, 'Bum Fights'

5. **'Ballbusting'**<sup>43</sup>: Der aktive Akteur tritt dem passiven männlichen Akteur in den Hodenbereich. Das Material wird vorher geplant und die tatsächlichen Verletzungen benötigen keine medizinische Hilfe. 'Ballbusting' gilt als Mutprobe und wird in gegengeschlechtlichen oder gleichgeschlechtlichen Settings ausgeführt.

Ausgeschlossen sind: 1. sportbasiertes 'Happy Slapping', 2. 'Bum Fights'

6. **'Event Happy Slapping'**<sup>44</sup>: Dazu gehören die sogenannten 'inzidentiellen Dokumentationen' (Hilgers 2011, 161f), die eine unbeteiligte Person oder eine Überwachungskamera aufnimmt. Das Material wird in weiterer Folge

---

<sup>41</sup> In einigen Fällen wird eine Vorbereitungsphase gefilmt, dann der Schlag und der Zustand des passiven Akteurs nach der Schlagausführung.

<sup>42</sup> Beispiel: <http://www.youtube.com/watch?v=3EzMjImxsl4&feature=related>, Stand: 8.7.2012, <http://www.youtube.com/watch?NR=1&feature=fvwrel&v=9ETkQ98iGWs>, Stand: 8.7.2012

<sup>43</sup> Die charakteristischen Merkmale von 'Ballbusting' stellen eine Parallele zu 'Bitch Slap' dar und werden aus diesem Grund als 'Happy Slapping'-Typ klassifiziert.

<sup>44</sup> Beispielsvideo [http://www.youtube.com/watch?v=UA\\_8UNc5qQ8&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=UA_8UNc5qQ8&feature=related), Stand: 8.7.2012

überarbeitet und im Internet in sozialen Netzwerken verbreitet. Die Aufnahmen umfassen reale Ereignisse bei Veranstaltungen oder aus überwachten Straßenteilen. Die Anwesenheit der Überwachungskamera ist den aktiven Akteuren manchmal bewusst und die Gewalt wird für die Zwecke der Dokumentation ausgeführt.

Ausgeschlossen sind: 1. 'Bum Fights', 2. sportbasiertes 'Happy Slapping'.

Anhand der dargestellten Definitionen gehört eine auf der Plattform YouTube verbreitete Aufnahme der 'Happy Slapping'-Praktiken aus einer Überwachungskamera (Aufnahmegesetz) nicht zum Phänomen. Die Merkmale erfüllen zwar die Bedingungen für 'stattfindendes Happy Slapping' und 'provozierte Prügelei' nach Grimm, aber das Kriterium der Beteiligung der Akteure an der Aufnahme ist nicht erfüllt. Das Material wurde vom Gerät selbstständig aufgenommen und wurde weiter in den sozialen Netzwerken verbreitet.

Die variable Aufnahmeart ist insofern von Bedeutung, als sie das Verhalten der Akteure beeinflussen kann<sup>45</sup>. Die Beteiligten, die über die Aufnahme Bescheid wissen, benehmen sich tendenziell in sozial erwünschter Richtung, was Arbeiten aus der Sozialpsychologie bestätigen (u. a. Johanson/Gips/Rich 1993, Musch/Brockhaus 2002). Aus diesem Grund erfüllt dies die Bedingungen für eine moderierende Variable und soll zur Definition von 'Happy Slapping' angeschlossen werden.

**7. Sportbasiertes 'Happy Slapping'**<sup>46</sup>: Alle Akteure nehmen an der Schlägerei aktiv teil. Sie verwenden verschiedene Fuß- und Handschläge aus einem Sport oder insbesondere aus einer Kampfkunst. Charakteristischerweise ist sportbasiertes 'Happy Slapping' fast ausschließlich inszeniert und hat ein komplexes Szenario, das mehr als einen Schlagtyp voraussetzt. Die Szenarien

---

<sup>45</sup> Auf der Plattform YouTube sind zahlreiche Gewaltvideos verbreitet, die mit einer Überwachungskamera aufgenommen wurden. Das Rohmaterial wird verarbeitet und zur Verfügung gestellt, zum Beispiel: [http://www.youtube.com/watch?v=UA\\_8UNc5qQ8&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=UA_8UNc5qQ8&feature=related), Stand: 5.7.2012

<sup>46</sup> Beispielsvideo: <http://www.youtube.com/watch?v=fumrGmD8tyA>, Stand: 8.7.2012

beziehen sich üblicherweise auf bekannte Filme oder TV-Programme. Das aufgenommene Rohmaterial wird weiter geschnitten.

Ausgeschlossen sind: 1. nachgestelltes 'Happy Slapping', 2. 'Bum Fights', 3. 'Sweded Films'<sup>47</sup>

Nicht zu 'Happy Slapping' gehören folgende Akteure und Settings:

1. Uniformierte Akteure wie Polizisten oder Söldner, die Gewaltmaßnahmen gegen Zivilisten einsetzen<sup>48</sup>.
2. 'Bum Fights'<sup>49</sup>
3. Anhänger von ideologischen Gruppierungen wie zum Beispiel die Neonazi-Gruppierung<sup>50</sup>.
4. Nachgestellte Gewaltfilme, die Erziehungsmaßnahmen dienen<sup>51</sup>. Sie behandeln das Thema Gewalt in verschiedenen sensiblen Bereichen.
5. Nachgestellte oder reale Hausgewalt zwischen Familienangehörigen<sup>52</sup>

## 4.2 'Happy Slapping' - Phänomen

In Deutschland initiierte das Informationszentrum Mobilfunk e.V. das Schulprojekt Mobilfunk. Im Rahmen dieses Projekts wurde in Kooperation mit

---

<sup>47</sup> Nachahmungen von berühmten Blogbustern. Sie dauern im Durchschnitt zwei bis sieben Minuten und beziehen sich direkt auf einen Film.

<sup>48</sup> Zum Beispiel <http://www.youtube.com/watch?v=8X3Su4WYkco&feature=related>, Stand: 7.7.2012

<sup>49</sup> Zum Beispiel <http://www.youtube.com/watch?v=mki4X5zGVEk&feature=related>, Stand: 8.7.2012

<sup>50</sup> Zum Beispiel <http://www.youtube.com/watch?v=Pf8HskVLgrg&feature=related>, Stand: 7.7.2012

<sup>51</sup> Zum Beispiel ein Videomaterial zur Gewalt an Jugendlichen: <http://www.youtube.com/watch?v=pysG3ZdymnA&feature=related>, Stand: 7.7.2012

<sup>52</sup> Zum Beispiel <http://www.youtube.com/watch?v=qsKBS6gZfWo&feature=related>, Stand: 7.7.2012, <http://www.youtube.com/watch?v=AT1MNZ4Mi6k>, Stand: 7.7.2012

der Polizeilichen Kriminalprävention der Länder und des Bundes (ProKP) ein Kurzfilm »Handygewalt«<sup>53</sup> in deutschen Schulen verbreitet. Das Projekt lieferte eine Grundlage für andere Projekte in Deutschland und Österreich, die sich mit dem Thema befassen wie zum Beispiel das österreichische Projekt zur Gewaltprävention von BMUKK<sup>54</sup>, das deutsche Projekt »Gewalt ist keine Lösung« der Freiwilligen Jugendfeuerwehr rems-Murr, die Projektwoche »Happy Slapping« von Bezirksamt Neukölln von Berlin oder eine Fachtagung »Cyber-Mobbing und Happy Slapping?« in Nordhorn.

Die dadurch erzielte Nebenwirkung resultierte der Gleichsetzung von 'Happy Slapping' ausschließlich mit realen 'Happy Slapping' und 'Brutalen Slapping'. Zweitens wird 'Happy Slapping' häufig als 'Cybermobbing' verstanden. Ein wichtiges Unterscheidungskriterium zwischen 'Cybermobbing' und realen 'Happy Slapping' ist nämlich der Bekanntschaftsgrad zwischen den Akteuren.

In der Weise entsteht der Bedarf nach präziser Differenzierung zwischen den beiden Begriffen.

### **Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen 'Happy Slapping' und Cyberbullying / Cybermobbing<sup>55</sup>**

Agatson/Kowalski/Limber postulieren 'Happy Slapping' als eine Form von Cybermobbing (vgl.: Bauer/Maireder/Nagl u.a. 2010, 30). Cybermobbing stellt eine Kategorie von Mobbing dar und unterscheidet sich vom Zweiten durch die Anwendung von elektronischen Kommunikationsmedien (vgl.: Hilgers 2011, 25). Mobbing charakterisiert sich laut Olweus (1997) durch die folgenden Kriterien:

- »...a) Es ist ein aggressives Verhalten bzw. beabsichtigtes »Unrecht tun«
- b) das wiederholt und über längere Zeit ausgeführt wird und c) durch ein

---

<sup>53</sup> Quelle: <http://www.schulprojekt-mobilfunk.de/node/100356>, Stand: 8.7.2012

<sup>54</sup> Quelle: <http://www.bmukk.gv.at/medienpool/18507/gewaltpraevention.pdf>, Stand: 8.7.2012

<sup>55</sup> Laut Bauer et al. ist Cyberbullying die englische Entsprechung von Cybermobbing (vgl.: Bauer/Maireder/Nagl u.a. 2010, 29, Quelle: [http://144.65.2.102/medienpool/21071/jugendmediengewalt\\_lf.pdf#page=29](http://144.65.2.102/medienpool/21071/jugendmediengewalt_lf.pdf#page=29), Stand: 20.3. 2011).

Ungleichgewicht der Kräfte in einer interpersonalen Beziehung gekennzeichnet ist« (Olweus 1997, 283<sup>56</sup>).

Zusammenfassend tritt in Mobbing und Cybermobbing ein zielgerichtetes, wiederholtes und aggressives Verhalten zu einer Zielperson auf. Die sogenannten Mobber (die aktiven Akteure) kennen die Zielperson aus der unmittelbaren Umgebung wie zum Beispiel Schule oder Arbeit.

Es lassen sich folgende Unterschiede und Gemeinsamkeiten zu realen 'Happy Slapping' feststellen:

<b>„Happy Slapping“</b>	<b>Mobbing/ Cybermobbing</b>	<b>Gemeinsamkeiten zw. realen „Happy Slapping“ und Cybermobbing</b>
ein einmaliger Angriff auf eine Zielperson	wiederholte Angriffe auf eine Zielperson	kein Ausweg aus der Situation (vgl.: Hilgers 2011, 25)
physische Attacke	physische und verbale Aggressionen in direkten und indirekten Ausprägungen (vgl.: Hilgers 2011, 25)	es gibt jeweils einen passiven Akteur
der passive Akteur ist meistens unbekannt, zufällig ausgewählt	das Zielperson ist bekannt	Anwendung von Internet und Aufnahmegegeräten
das Ereignis findet auf Straßen statt	die Attacken finden in Schulen, Arbeitsplätzen und in Internetforen statt.	

<sup>56</sup> Quelle: [http://books.google.at/books?id=N21-FJk1ksYC&pg=PA281&lpq=PA281&dq=olweus+t+ä+t+e+r-o+p+f+e+r-probleme&source=bl&ots=yuhhQ\\_469f&sig=azvy5Psc3wxgVom\\_8XNf8nVN\\_Rw&hl=de&sa=X&ei=BI35T5zjKY3O4QSO3fHLBg&redir\\_esc=y#v=onepage&q=olweus%20täter-opfer-probleme&f=false](http://books.google.at/books?id=N21-FJk1ksYC&pg=PA281&lpq=PA281&dq=olweus+t+ä+t+e+r-o+p+f+e+r-probleme&source=bl&ots=yuhhQ_469f&sig=azvy5Psc3wxgVom_8XNf8nVN_Rw&hl=de&sa=X&ei=BI35T5zjKY3O4QSO3fHLBg&redir_esc=y#v=onepage&q=olweus%20täter-opfer-probleme&f=false), Stand: 8.7.2012

### 4.3 Forschungsstand

Die internationalen Forschungsarbeiten liefern keine systematische Befunde zu 'Happy Slapping' (vgl.: Hilgers 2011, 31). Möglicherweise liegt die Ursache in der Zusammensetzung des Phänomens mit Cyberbullying/Cybermobbing. Aus dem Datensatz der Studien zu Cybermobbing/Cyberbullying lassen sich jedoch die Befunde zu 'Happy Slapping' nicht abgrenzen.

Underwood/Rosen (2011) weisen darauf hin, dass ‚Happy slapping‘ in Zusammenhang mit Bullying und Mobile-Bullying steht, das heisst 'Happy Slapping' stellt den Teil der Studien zu Bullying und Mobile-Bullying dar (vgl.: Underwood/Rosen 2011, 16). Charakteristisch für diesen Mechanismus tritt die Verteilung der Beteiligten auf die Rolle des Täters und der Opfer. Die Veröffentlichung in Medien zielt im Nachweis der Zugehörigkeit zu einer dieser Gruppen (Vgl.: Underwood/Rosen 2011, 16).

Die Ursache dieses Phänomens liegt deshalb nicht in den technischen Dispositionen von neuen Massenmedien, sondern in den sozialen Prozessen. Die neuen Medien bieten laut Underwood/Rosen (2011) ausschließlich eine Neugestaltung des bereits existierenden Prozesses an. Diese Annahme bestätigt Barnfield (vgl.: Barnfield 2005, 2). Allerdings tragen diese Medien zum breiten Zugang zu diesen Inhalten bei. Dies führt zum erhöhten Konsum und im Endeffekt zur Desensibilisierung der UserInnen, d.h. die Gewalt wird verharmlost und sogar legitimiert (vgl.: Grimm 2008, 4).

Unter diesen Annahmen wird im Rahmen der Studien von Grimm eine telefonische Befragung von 804 SchülerInnen im Alter von 12 bis 19 Jahren durchgeführt. Der Fokus der Studie liegt in der Rezeption von 'Happy Slapping'. Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass den Befragten diese Problematik sehr gut bekannt ist und 42,5% von ihnen ‚Happy Slapping‘ auf dem Handy bereits sahen (vgl.: Grimm 2008, 5-6). Charakteristisch tritt das Phänomen laut der Studien eher bei den weniger gebildeten Jugendlichen auf. Die Studie berücksichtigt jedoch die anderen Altersgruppen nicht.

Des Weiteren wird eine Gruppe von Jugendlichen mit niedriger formalen Bildung ausgewählt und zu Gruppendiskussionen animiert. Insgesamt werden

fünf Gruppendiskussionen durchgeführt. Der Fokus der Diskussionen liegt in der Rezeption von 'Happy Slapping'.

Die Ergebnisse bestätigen zuerst die 'Happy Slapping'-Typologie von Grimm (vgl.: Grimm 2008, 7). Außerdem sind den Befragten die Konsequenzen der Opferrolle durchaus bewusst. Allerdings sprechen vor allem die Mädchen das Mitgefühl mit den Opfern an (Grimm 2008, 9). Den männlichen Befragten beschäftigt die Auseinandersetzung mit negativen Folgen des Opferstatus'. Darüber hinaus spielt die Zugehörigkeit zur Gruppe eine Rolle. Die Gruppenmitglieder weisen nämlich die Tendenz zur Anpassung an die internen Regeln von Gruppen und die Angst vor Ausschluss auf (vgl.: Grimm 2008, 7). Im Rahmen der internen Regulation wird entschieden, ob ein bestimmtes 'Happy Slapping'-Video positiv oder negativ gesehen wird.

Die Anbindung an die Gruppe und Assimilation an interne Normen sind auch in Motiven von VideomacherInnen zu finden. Neben dem erwähnten Wettbewerb und der Machtdemonstration werden in den Diskussionen die Unterhaltungsfaktoren wie Spaß und Aufregung aus der Rezeption von ‚Happy Slapping‘ betont (vgl.: Grimm, 2008, 7f). Auf Basis dieser Informationen stellt sich die Frage, ob die Kommentare zu ‚Happy Slapping‘- Inhalten auf der Plattform YouTube eine ähnliche Tendenz aufweisen?

Einen neuen Beitrag zu diesem Thema liefern die Studien zum inszenierten und zum dokumentierten ‚Happy Slapping‘ von Hilgers. Der Fokus der Studien liegt in »Gewaltinszenierungen und Dokumentationen unter Jugendlichen« (Hilgers 2011, 15). Innerhalb dieses Schwerpunkts analysiert Hilgers Inszenierungsqualitäten, Bedeutung der Handlungen für den Lebensalltag der Beteiligten und ihre Motive.

Die Ergebnisse der qualitativen Befragung von 30 Jugendlichen und die Analyse von Videomaterialien definieren eines der Produktionsmotive von ‚Happy Slapping‘ als die Sicherstellung von Respekt (vgl.: Hilgers 2011, 194). Die befragten aktiven Akteure legen laut der Ergebnisse viel Wert auf die Aufrechterhaltung dieses Zustandes. Die verwendeten Gewaltmittel sind von unterschiedlicher Ausprägung: von leichten Schubsen bis auf die

langdauernden Schläge. Gleichzeitig wird auch die Notwendigkeit der Triebkontrolle und Planung durch die aktiven Akteure betont (vgl.: Hilgers 2011, 195). Die Opfer sollen nämlich sichtbare Verletzungen davon tragen, wobei mögliche Konsequenzen vermieden werden sollen. Aus diesem Grund werden der Spielraum und die Gewaltart noch vor der Aufnahme geplant (vgl.: Hilgers, 2011, 195).

Des Weiteren approbieren die Gruppenmitglieder nicht jedes ‚Happy Slapping‘-Material. Zuerst werden diese anhand eines Prüfsystems bewertet. Zu den Kriterien gehören: Auflösungsqualität, Stabilität der Aufnahme oder inhaltliche Komponente wie zum Beispiel Gewaltintensität (vgl.: Hilgers 2011, 196). Je höhere Raten die einzelnen Faktoren erzielen, desto bessere Bewertung erfolgt. Die Modifikationen des Materials wie der Schnitt sind dabei rudimentär.

Drittens gehören zu den Filmern und zu den Schlägern vor allem junge Männer. Ihr Bildungsgrad umfasst alle Schulformen, was im Widerspruch zu den Ergebnissen von Grimm steht. Die Befragten gehören außerdem zu unterschiedlichen Cliques und ihre Handlungen stellen eine Konsequenz der Gruppendynamik dar (vgl.: Hilgers 2011, 232), was die Ergebnisse von Grimm bestätigen.

Viertens ergeben sich drei Motive, die für die Jugendliche von Bedeutung sind: das Erlebnismotiv, das Geltungsmotiv und das Leistungsmotiv.

Mit dem ersten Motiv sind sowohl die Handlungen während der Aufnahme als auch das gemeinsame Nacherleben des gesehenen Inhalts gemeint. Das Geltungsmotiv besagt das Verlangen nach Anerkennung von außergewöhnlichen Taten. Das Geltungs- und das Leistungsmotiv treten jedoch in Anlehnung an eine eigene Clique auf. Die genannten Motive postuliert auch Grimm (2008).

Der Bedarf nach Anerkennung durch einen Gewaltakt tritt bei weiblichen Schlägerinnen nicht auf.

„[weibliche Schlägerinnen]... haben die Erfahrung gemacht, dass mit weiblicher Gewalttätigkeit aufgrund traditioneller Geschlechtsrollenerwartungen Ablehnung durch Gleichaltrige einhergehen

kann. Das sie unter diesen Bedingungen keine Sichtbarwerdung ihren Gewalthandelns wünschen, scheint naheliegend“ (Hilgers 2011, 267).

Damit wird die Existenz von sozialen Rollen und Rollenerwartungen in jenen Gruppierungen bestätigt.

Die Ergebnisse der Studien von Hilgers berücksichtigen jedoch vor allem die realen ‚Happy Slapping‘ und die ‚provozierenden Prügeleien‘. Dieses Bias entsteht auf Grund von Definition der ‚Happy Slapping‘, die Hilgers für die Zwecke ihrer Forschung auswählte.

Weiters zeigten die JIM-Studien<sup>57</sup> aus den Jahren 2009-2011, dass prozentuell mehr Jugendlichen aus der Hauptschule Kontakt mit gefilmten Schlägereien hatten als die Schüler aus Gymnasien und Realschulen. Zweitens ergeben sich kaum Unterschiede in Beteiligung an der Rezeption von ‚Happy Slapping‘ zwischen Mädchen und Jungen. Die Ergebnisse liefern jedoch nur die prozentuellen Daten und geben keine Auskunft über die Rezeption von ‚Happy Slapping‘ im Internet.

#### **4.4. Zusammenfassung**

Es lässt sich ein Unterschied zwischen deutschen und angloamerikanischen Definitionen zu ‚Happy Slapping‘ feststellen. Die angloamerikanischen Autoren betrachten diese Praktik überwiegend als Teil von Cybermobbing (u.a. Agatston/Kowalski/Limber 2007, Underwood/Rosen 2011). Die deutschen Definitionen betonen ‚Happy Slapping‘ als einen eigenständigen Begriff. Zum einen wird das Phänomen zu Straftaten beigefügt (Bieler et al. 2007), was Differenzierung zu anderen Delikten schwierig macht. Zum anderen wird eine komplexe Typologie aufgebaut, die ein möglichst breites Handlungsspektrum umfasst (Grimm 2008).

---

<sup>57</sup> Quelle: [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf11/JIM11\\_62.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf11/JIM11_62.pdf), Stand: 11.7.2012

'Happy Slapping' wird im internationalen Raum als Teil von Cyberbullying/Cybermobbing gesehen. Aus diesem Grund sind die Befunde zu diesem Phänomen nicht systematisch. Im deutschen Sprachraum werden die Daten jährlich im Rahmen von JIM-Studie zu Nutzung von Medien veröffentlicht. Die Ergebnisse der Studien aus den Jahren 2009-2011 weisen die Rezeption von 'Happy Slapping'-Aufnahmen durch die Jugendlichen aus Hauptschulen, Realschulen und Gymnasien auf, wobei die erste Gruppe diese Aufnahmen am meisten rezipiert (JIM-Studie 2009-2011 <sup>58</sup>).

Grimm (2008) postuliert die Anpassung an interne Regeln von Peers als der entscheidende Faktor im Umgang mit 'Happy Slapping'-Aufnahmen, die sich in der Rezeptionshäufigkeit und Beurteilung manifestieren (vgl.: Grimm 2008, 7). Die internen Regeln beeinflussen nämlich welche Inhalte interessant sind.

Hilgers (2011) nennt drei Motive, die Gestaltung von 'Happy Slapping'-Aufnahmen von Bedeutung sind: Erlebnismotiv, Geltungsmotiv und Leistungsmotiv. Diese Motive treten bei weiblichen Akteure nicht auf, weil sie viel mehr die sozialen Rollen beachten (vgl.: Hilgers 2011, 267).

Im Rahmen der empirischen Analyse muss auf die Vielfalt von Definitionen verzichtet und eine Arbeitstypologie von 'Happy Slapping' aufgebaut werden. Die Arbeitstypologie besteht aus sieben Typen: reale 'Happy Slapping', 'Nasty Slapping', 'Bitch Slap', nachgestellte 'Happy Slapping', 'Bullbusting', Event-'Happy Slapping', sportbasierte 'Happy Slapping'.

---

<sup>58</sup> Quelle: [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf11/JIM11\\_62.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf11/JIM11_62.pdf), Stand: 11.7.2012

## **5. Methodendesign, Analyse und Ergebnisse**

### **5.1 Forschungsfragen**

1. Welche Medienrezeptionstypen lassen sich in den Kommentaren zu 'Happy Slapping'-Videos finden? Lässt sich die Taxonomie der Bielefeld-Gruppe auf die Kommentare der Videos auf der Plattform YouTube vollständig, bedingt, teilweise oder nicht übertragen?

Die Kriterien:

1. vollständig übertragbar = alle sieben Kategorien lassen sich in den Kommentaren finden
2. bedingt übertragbar = alle sieben Kategorien lassen sich in den Kommentaren nur dann finden, wenn die Kategorien nach Meister et al. modifiziert werden
3. teilweise übertragbar = nicht alle Kategorien lassen sich in den Kommentaren finden, aber zumindest eine
4. nicht übertragbar = keine der Kategorien lässt sich in den Kommentaren finden

### **5.2 Auswertung – qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring**

Für meine Forschung benötige ich eine passende Methode zur qualitativen Analyse von Kommentaren. Diese Methode bietet Mayring. Sie dient der „Systematisierung eines alltäglichen Vorgehens, nämlich der Interpretation von Zeitungsartikeln, Plakaten, Schlagern ...“ (Friedrichs 1990, 314f). Darunter fällt die systematische Interpretation von Kommentaren. Aus diesem Grund und auch, weil diese Methode etabliert ist, wähle ich sie aus.

Die Analyse von Kommentaren erfolgt mittels qualitativer Inhaltsanalyse nach Mayring. Der wesentliche Vorteil dieser Methode besteht im strukturierten Vorgang, der trotz umfangreichem Material nachvollziehbare Ergebnisse liefert (vgl.: Mayring 2003, 42f). Es wird aus den zur Verfügung stehenden qualitativen Methoden von Mayring die Analyseform der inhaltlichen Strukturierung ausgewählt. Dieses Vorgehen wird empfohlen, um „bestimmte Themen, Inhalte und Aspekte aus dem Material herauszufiltern und zusammenzufassen“ (Mayring 2010, 98).

Es sind dabei sieben Grundprinzipien der Analyse zu unterscheiden:

1. Es wird der Kontext des zu analysierenden Textes berücksichtigt.
2. Die Analyse wird anhand der zuvor festgelegten Regeln durchgeführt, sodass sie die Reliabilität der Ergebnisse gewährleistet, d. h. für die anderen ForscherInnen nachvollziehbar und vor allem wiederholbar ist.
3. Im Mittelpunkt der Analyse steht die Bildung von Kategorien, die komplexe Aussagen zusammenfassen.
4. Die Auswertungsmethode muss jeweils an die Studie angepasst oder modifiziert werden.
5. Für die Durchführung der Analyse ist zuerst ein Pretest erforderlich.
6. Bei der Analyse sollen die quantitativen Analyseeschritte berücksichtigt werden.
7. Für die Inhaltsanalyse sind die wissenschaftlichen Gütekriterien Reliabilität, Validität und Objektivität von Bedeutung.

Weiters empfiehlt Mayring (vgl. 2010, 48f) den Aufbau und Ablauf der Inhaltsanalyse in folgenden Schritten:

I. Das Ausgangsmaterial wird ausgewählt

1. Auswahl des Materials
2. Die Anfangssituation wird analysiert
3. Das Material wird formalisiert

- I. Konkretisierung der Fragestellung
4. Bestimmung der Richtung der Analyse
5. Weitere theoriegebundene Differenzierung der Fragestellung

I. Verlauf der Analyse

1. Festlegung der Analysemethode
2. Konkretisierung des Ablaufs

I. Durchführung der Inhaltsanalyse mittels des Ablaufmodells

1. Festlegung der Größe von einzelnen Analyseeinheiten
2. Die tragenden Textzeilen werden paraphrasiert (Z1-Regel)
3. Wahl des Abstraktionsniveaus und erste Reduktion durch Generalisierung unter der Berücksichtigung dieses Abstraktionsniveaus (Z2-Regel)
4. Weitere Reduktion durch Selektion, Streichung von Paraphrasen mit gleicher Bedeutung (Z3-Regel)
5. Bündelung, Konstruktion und Integration des paraphrasierten Textes (Z4-Regel)
6. Bestimmung eines Kategoriensystems

I. Kontrolle der Ergebnisse und Interpretation

1. Vergleich des Kategoriensystems mit der Theorie
2. Interpretation der Resultate in Anlehnung an die Fragestellung
3. Einsatz von inhaltsanalytischen Gütekriterien

Zusammenfassend wird das Material in der ersten Etappe ausgewählt und formal festgelegt. Auf diese Weise werden auch die Umstände der Datenerhebung erfasst.

In der zweiten Phase wird die Fragestellung konkretisiert.

Die dritte Etappe dient zur Festlegung der verwendeten Analysetechnik.

Im vierten Schritt wird die Größe der analysierten Textpassagen bestimmt. Der ausgewählte Text wird in weiterer Folge paraphrasiert, d. h. inhaltlich umgeschrieben, sodass Kurzformulierungen entstehen. Er wird auf einem a priori festgelegten Abstraktionsniveau durch die Generalisierung reduziert. Eine weitere Reduktion entsteht durch das Streichen der Paraphrasen mit gleicher Bedeutung.

Weiters werden die Aussagen miteinander so gruppiert, dass sie sich aufeinander beziehen, sodass sie schließlich ein einheitliches Kategoriensystem bilden.

Im letzten Schritt wird das Kategoriensystem mit den Fragestellungen zusammengestellt und den inhaltsanalytischen Gütekriterien unterzogen.

Der neu strukturierte Text wird in eine Tabelle eingefügt, die sich aus fünf Spalten zusammensetzt. Die erste Spalte umfasst die Nummerierung von Paraphrasen, Spalte 2 zeigt die Zeilennummer des Quelltextes. In Spalte 3 wird die Paraphrase dargestellt, in Spalte 4 die Generalisierung und in Spalte 5 die Reduktion.

### **5.3 Forschungsdesign**

#### Quelle des Datensatzes

Der Datensatz stammt von der Plattform YouTube. Das Forschungsmaterial stellen die Kommentare zu den 'Happy Slapping'-Videobeiträgen dar.

## Taxonomie des Datensatzes

Der Datensatz besteht aus zwei Datentypen: aus 'Happy Slapping'-Videos und aus den Kommentaren zu diesen Videos.

## Definition des Datensatzes

### a. Videomaterial

Die Auswahl des Videomaterials erfolgte anhand der Wortkombinationen:

»Mann schlägt Frau«, »Frau schlägt Mann«, »Mann schlägt Mann«, »Frau schlägt Frau«, »Happy Slapping«.

Die ausgewählten Videos unterlagen einer inhaltlichen Überprüfung. Die Suchmaschine der Plattform YouTube selektiert das Videomaterial anhand der Video-Titel. Die Selektion berücksichtigt sowohl ganze Wortkombinationen als auch einzelne Wörter, wie »Mann schlägt Frau«, »Mann«, »Frau« und »schlägt«. Aus diesem Grund wurde die inhaltliche Prüfung notwendig. Für die Stichprobe wurden nur jene gewalthaltigen Videos ausgewählt, die folgende Kriterien erfüllten:

1. mit offener Hand ins Gesicht schlagen
2. mit der Faust ins Gesicht schlagen
3. Fußtritt ins Gesicht
4. Fußtritt gegen einen Körperteil
5. Schlag unter Verwendung von Gegenständen

### Ausschlusskriterien für gewalthaltige Videos:

1. Getarntes Geschlecht der Akteure
2. Mangelnde Qualität des Datensatzes, das heißt, das Geschlecht und das Alter sind nicht erkennbar

3. 'Ballbusting'<sup>59</sup>: Diese Art des 'Happy Slapping' besitzt emotionale Konnotationen, beeinflusst massiv die Kommentare und macht den Datensatz für die Fragestellung unbrauchbar.
4. Uniformierte Beamte: Das Erscheinen eines Beamten im Videomaterial, beispielsweise eines Polizisten, beeinflusst die Kommentare und gehört zur Staatsgewalt.
5. 'Happy Slapping'-Videos mit weniger als 15 Kommentaren
6. 'Bum Fights'
7. Nachgestellte Gewaltfilme, die als Erziehungsmaßnahmen dienen
8. Nachgestellte oder reale häusliche Gewalt zwischen Familienangehörigen. Ausgeschlossen werden auch jene Videos, die zwar nicht eindeutig auf Familiengewalt hinweisen, aber durch den Titel diesem Gewalttyp zugeschrieben werden können.
9. Videos, die Gruppenstreitereien zeigen: Das Ausschlusskriterium beinhaltet auch Anhänger von ideologischen Gruppierungen (wie Neonazis) oder Stellvertreter von Institutionen (wie Priester).
10. 'Nasty Slapping': Auf der Plattform YouTube ist 'Nasty Slapping' selten und nur zeitweise verfügbar, was die Daten nicht repräsentativ macht.

Der angegebene Raster lieferte ungefähr zwanzig (achtzehn bis zwanzig) Videos. Die ausgewählten Videos ermöglichten weitere Treffer mittels Schneeballmethode. Die Plattform YouTube bietet die Funktion »ähnliche Videos« an, die als Schneeballmethode funktioniert. Die Methode gewährleistet den breiten Zugang zu thematisch ähnlichen Videos. Die Quelle bleibt jedoch dynamisch und die Treffer lassen sich in der gleichen Kombination nicht wiederholen.

Insgesamt wurde die Suche mit der Schneeballmethode nach 200 gefundenen Videos abgeschlossen. Die 200 Videos wurden in 4 Kategorien eingeteilt, 50 Videos pro Kategorie:

1. Mann schlägt Mann
2. Frau schlägt Frau

---

<sup>59</sup> Der männliche Akteur wird in den Hodenbereich geschlagen

3. Mann schlägt Mann
4. Frau schlägt Frau

Der vollständige Datensatz (200 Videos) wurde weiter in zwei 'Happy Slapping'-Kategorien eingeteilt:

1. Reales 'Happy Slapping'

Entsprechend der Arbeitstypologie von 'Happy Slapping' gehören dieser Kategorie das reale 'Happy Slapping' und Event-'Happy Slapping' an.

2. Nachgestelltes 'Happy Slapping' und inszeniertes 'Happy Slapping'

Entsprechend der Arbeitstypologie von 'Happy Slapping' gehören dieser Kategorie 'Bitch Slap', nachgestelltes 'Happy Slapping' und sportbasiertes 'Happy Slapping' an.

Die angegebenen Faktoren ('Happy Slapping'-Kategorie und Geschlechtssetting) wurden nachfolgend kombiniert und resultieren in acht »Prügeleisettings«. Aus jedem Datensatz wurde ein Video ausgewählt. Die Auswahl erfolgte nach dem Zufallsprinzip. In weiterer Folge wurden die Kommentare zu dem ausgewählten Video mit der qualitativen Methode von Mayring analysiert. Analysiert wurden jeweils die fünfzig ersten und fünfzig letzten Kommentare. Die gewonnenen Ergebnisse wurden auf die Medienrezeptionstypen von Meister/Sander/Treumann abgeleitet.

#### b. Kommentare

Ausschlusskriterien für die Kommentare:

1. Alle Sprachen außer Deutsch und Englisch
2. Emoticons: Es wird angenommen, dass die Emoticons keine eindeutigen Botschaften liefern.
3. Unverständliche Aussagen
4. Sogenannte 'Spams' , d. h. Kommentare, die keinen direkten Bezug zum Thema haben.

### 5.3.1 Eigenschaften der Mediennutzungstypen der Bielefelder Gruppe

Die Medienrezeptionstypen nach Treumann/Leitner/Meister et al. resultierten in sieben möglichen Rezeptionsmustern. Meister/Sander/Treumann lieferten zusätzlich spezifische Rezeptionsmuster in Bezug auf gewalthaltige Inhalte in Medien. Aus diesen Handlungsmustern wurde eine Typologie mit Einschluss- und Ausschlusskriterien zusammengestellt, die eine Analyse der Kommentare und Accounts der UserInnen ermöglichte.

Typologie:

1. **Medienbezug:** gibt Auskunft über die Mediennutzung anhand der Dimension des Bielefelder Medienkompetenz-Modells. Die Dimension »Medienkritik« wird nicht berücksichtigt.
2. **Interessengebiet:** schildert, welche medialen Inhalte für den Medienrezeptionstyp interessant sind, zum Beispiel Spaßorientierung.
3. **Medienkritik:** fokussiert sich auf Meinungen zu ethischen, analytischen und reflexiven Aspekten der Mediengewalt, zum Beispiel eine liberale Einstellung zu Mediengewalt
4. **Charakteristische Aussagen:** nennt spezifische Reaktionen der Medienrezeptionstypen, zum Beispiel weist »...total schlecht geschnitten« (Interviewperson Andy zit. nach Meister 2008, 91) auf den technischen Bezug der Interviewperson hin.
5. **Einschluss- und Ausschlusskriterium:** definiert jene Faktoren, die bei einem Medienrezeptionstyp nicht festgestellt wurden, zum Beispiel Wissensorientierung.
6. **Feste und fluide Faktoren:**  
Feste Faktoren: Faktoren, die bei einem Medienrezeptionstyp immer auftreten.  
Fluide Faktoren: Faktoren, die unregelmäßig bei einem Medienrezeptionstyp auftreten.

Im Folgenden wird die Typologie auf die Medienrezeptionstypen abgeleitet. Dies wird Auskunft über ihre Orientierungstendenzen geben und wird eine Übertragung auf Kommentare und Accounts der UserInnen ermöglichen.

### 1. Die „Allrounder“

Medienbezug	Hohe Ausprägungen hinsichtlich der Dimensionen »Medienkunde«, »Mediennutzung« und »Mediengestaltung«
Interessengebiet	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Neue und innovatorische Inhalte; in diesem Sinne stellt »neu« den Inbegriff für »interessant« dar.</li> <li>2. Orientierung an Spaß</li> <li>3. Orientierung an den Neuen Medien</li> </ol>
Medienkritik	Kritische Reflexion wurde nicht festgestellt
Charakteristische Aussagen	Fokus auf »neu«, »spaßig«, »lustig« und technische Details
Ausschlusskriterien	Wissensorientierung, Kritik an gewalthaltigen Inhalten
Feste und fluide Faktoren	<p>Feste F.: Videos mit Computerspielen (Trailer, selbstgestaltete Ausschnitte aus Videospielen)</p> <p>Fluide F.: interessante Videos, lustige Videos, Lernvideos, inszenierte und reale Gewalt, Videos zu einem Interessengebiet wie zum Beispiel Fußball oder Autos</p>

## 2. Die „Bildungsorientierten“

Medienbezug	Keine Auffälligkeiten
Interessengebiet	1. Wissensbezogene Inhalte, 2. Spaßbezogene Inhalte, 3. Suche nach Grenzerfahrungen
Medienkritik	Kritisch-intellektuelle Perspektive; die reale oder real wirkende Gewalt wird kritisch-distanziert bewertet
Charakteristische Aussagen	Fokus auf spannende Inhalte, Informationsgewinn, Informationsbezug und intellektualisierende Aussagen
Ausschlusskriterien	Unkritische Beurteilung der realen oder real wirkenden Gewalt
Feste und fluide Faktoren	Feste F.: wissensvermittelnde Videos, tendenziell Wissensvermittlung in den Kommentaren Fluide F.: politische Videos, Ausschnitte aus TV-Programmen, die Diskussionen beinhalten

## 3. Die „Konsumorientierten“

Medienbezug	Starke Ausprägungen hinsichtlich der Dimensionen »Medienkunde« und »Mediennutzung«
Interessengebiet	1. Inhalte mit hohem Erlebniswert, 2. Orientierung an eigenen Bedürfnissen, 3. Orientierung an leicht zugänglichen und verständlichen Inhalten, 4. Suche nach nachahmungswerten Gendern

Medienkritik	Schwache Ausprägung hinsichtlich der Dimension »Medienkritik«; Beurteilung mithilfe des eigenen Bewertungssystems; reale und fiktive Gewalt werden anhand des Nutzwertes bewertet
Charakteristische Aussagen	Fokus auf Spaß, Spannung und technisch-gestalterischen Elementen
Ausschlusskriterien	Informationsorientierung und Wissensorientierung, Computerspiele
Feste und fluide Faktoren	Feste F.: Videos zu einem Interessengebiet, zum Beispiel Musik Fluide F.: interessante Videos, lustige Videos, außergewöhnliche Ereignisse

Die »Allrounder« und die »Konsumorientierten« weisen eine Parallele auf. Der Unterschied zwischen den Medienrezeptionstypen besteht in der Medienkritik. Die »Allrounder« positionieren sich gegenüber gewalthaltigen Inhalten unkritisch. Im Gegensatz zu den »Allroundern« orientieren sich die »Konsumorientierten« in den Bewertungen an ihrem Nutzwert. Zur Beurteilung benutzen sie eigene Bewertungsrichtlinien.

#### 4. Die „Kommunikationsorientierten“

Medienbezug	Starke Ausprägung hinsichtlich der Dimension »Mediennutzung«
Interessengebiet	1. Unterhaltung mit Peers, 2. Emotionsbezogener Content

Medienkritik	Schwache Ausprägung hinsichtlich der Dimension »Medienkritik«, 2. emotionsgeladene Bewertung
Charakteristische Aussagen	Emotionsgeladene Aussagen, Gewalt wird als »extrem« und »brutal« bezeichnet
Ausschlusskriterien	Wissensorientierung
Feste und fluide Faktoren	Feste F.: Videos zum Thema »Beziehungen« (zwischenmenschliche Beziehungen oder Beziehungen zwischen Menschen und Tieren) Fluide F.: die sogenannten Tagebücher (Erzählungen vor der Kamera über eigene Befindlichkeiten in regulären Zeitabständen), Beratungsvideos, Ereignisse in Gruppen, lustige Videos, interessante Videos, das Layout im Account stellt den/die UserIn in Beziehung mit anderen Menschen dar

## 5. Die „Deprivierten“

Medienbezug	Schwache Ausprägungen der Dimensionen
Interessengebiet	Unterhaltung und Spaß
Medienkritik	Verharmlosung der Gewalt
Charakteristische Aussagen	Bewertung der Gewalt anhand der lustigen Elemente
Ausschlusskriterien	1. Informationsorientierung und Wissensorientierung, 2. technisch-gestalterische Orientierung
Feste und fluide Faktoren	Feste F.: lustige Videos Fluide F.: unbekannt

Die »Deprivierten« zeigen zwar beim Faktor »Interessengebiet« eine Parallele zu den »Allroundern«, jedoch ist diese Tendenz bei den »Deprivierten« relativ zu den »Allroundern« quantitativ schwächer ausgeprägt. Die »Deprivierten« nutzen nämlich die Neuen Medien unterdurchschnittlich häufig und ihre Beteiligung an den Kommentaren wird aufgrund der schwach ausgeprägten Werte hinsichtlich der Dimension »Mediennutzung« nicht erwartet.

## 6. Die „Mediengestalter“

Medienbezug	Überdurchschnittliche Ausprägung an den Dimensionen »Mediengestaltung«, »Mediennutzung« und »Medienkunde«
Interessengebiet	1. Mediengestaltung, 2. Orientierung an Information und Interaktion, 3. Orientierung an visuellen und gestalterischen Inhalten
Medienkritik	Kritische Distanzierung zu medialer Gewalt
Charakteristische Aussagen	Fokus auf gestalterische Elemente wie Bild, Musik und Szenario
Ausschlusskriterien	Emotionale Einstellung
Feste und fluide Faktoren	Feste F.: kreative Videos Fluide F.: technische Aspekte, interessante Videos, lustige Videos

Der Medienrezeptionstyp weist keine charakteristischen Züge in Bezug auf die Medienkritik auf. Die Nutzung der gewaltbezogenen Inhalte ist jedoch bei den »Mediengestaltern« unterdurchschnittlich ausgeprägt, was auf den Mangel an Interesse zu dem Thema hinweist.

## 7. Die „Positionslosen“

Medienbezug	Unterdurchschnittliche Werte hinsichtlich aller Dimensionen
Interessengebiet	Bebilderte und schnell zugängliche Inhalte
Medienkritik	1. Extrem unterdurchschnittliche Werte hinsichtlich der Dimension »Medienkritik« 2. Verwendung von gesellschaftlich normierten Meinungen (keine eigenen Meinungen)
Charakteristische Aussagen	Bewertung von gewalthaltigen Inhalten anhand der normierten Meinungen
Ausschlusskriterien	1. Tiefgründiges Interesse an einem Thema, 2. Wissensbezug
Feste und fluide Faktoren	Feste F.: normorientierte, oberflächliche Kommentare ohne persönliche Beteiligung, einfach gestaltete Videos, 2. übernatürliche, mystische Informationen Fluide: nicht bekannt

Die »Positionslosen« stellen das Gegenteil zu den »Konsumorientierten« und den »Kommunikationsorientierten« dar. Die Werte stammen laut Meister/Sander/Treumann aus einer unzureichenden Entwicklung der Medienkompetenz und aus einem Fehlen an Unterstützung durch Freunde und Familie (vgl.: Meister/Sander/Treumann 2008, Pos. 1795). Die »Positionslosen« weisen jedoch charakteristische Bewertungen der gewalthaltigen Inhalte (Dimension »Medienkritik«) auf, was sie auffällig macht.

## 5.4 Ausgewählter Datensatz

Es wurden im Auswahlprozess acht Videos mit folgenden Settings ausgewählt:

- a: reales 'Happy Slapping' – Frau schlägt Mann
- b: reales 'Happy Slapping' – Mann schlägt Frau
- c: reales 'Happy Slapping' – Frau schlägt Frau
- d: reales 'Happy Slapping' – Mann schlägt Mann
- e: inszeniertes und nachgestelltes 'Happy Slapping' – Mann schlägt Frau
- f: inszeniertes und nachgestelltes 'Happy Slapping' – Frau schlägt Mann
- g: inszeniertes und nachgestelltes 'Happy Slapping' – Frau schlägt Frau
- h: inszeniertes und nachgestelltes 'Happy Slapping' – Mann schlägt Mann

### 5.4.1 Reales 'Happy Slapping'

Aus der Stichprobe wurden vier Videos zum realen 'Happy Slapping' ausgewählt:

- a reales 'Happy Slapping' – Frau schlägt Mann: Video Nr. 4<sup>60</sup>, Titel: »Frau schlägt mann«<sup>61</sup>
- b reales 'Happy Slapping' – Mann schlägt Frau: Video Nr. 18, Titel: »Never Hit a Girl«<sup>62</sup>
- cc reales 'Happy Slapping' – Frau schlägt Frau: Video Nr. 14, Titel: »Girl Fight«<sup>63</sup>
- d reales 'Happy Slapping' – Mann schlägt Mann: Video Nr. 2, Titel: »happy slapper gets owned by big punch«<sup>64</sup>

---

<sup>60</sup> Die angegebenen Videonummern entsprechen der Nummerierung der Stichprobe.

<sup>61</sup> Quelle: <http://www.youtube.com/watch?v=ytX6hKe2ZSs>, Stand: 23.7.2012

<sup>62</sup> Quelle: <http://www.youtube.com/watch?v=XdkpDGGLVzg&feature=related>, Stand: 20.6.2011

<sup>63</sup> Quelle: <http://www.youtube.com/watch?v=kxADwG24tX4&feature=related>, Stand: 23.7.2012

<sup>64</sup> Quelle: <http://www.youtube.com/watch?v=8bnBcSMngeo&feature=related>, Stand: 23.7.2012

Video a »Frau schlägt mann«

- 'Happy Slapping'-Typ: Event-'Happy Slapping'; das Material nahm eine unbeteiligte Person auf.
- Gewaltmethode: Schläge ins Gesicht
- Bekanntschaftsgrad: Die Informationen in der Beschreibung des Videos weisen darauf hin, dass sich die Akteure möglicherweise kennen. Eine zusätzliche Bestätigung des Bekanntschaftsgrades ist in den Kommentaren des aktiven Akteurs zu finden. Der aktive Akteur erklärt in den Antworten auf andere Kommentare seine Gründe.
- Ort: Straße, Bonn Hauptbahnhof

Video b »Never Hit a Girl«

- 'Happy Slapping'-Typ: Event-'Happy Slapping'; das Material nahm eine unbeteiligte Person auf.
- Gewaltmethode: Schläge auf den Kopf und ins Gesicht ohne Vorwarnung mit der Hand und mit einem Gegenstand
- Bekanntschaftsgrad: Es gibt keine Hinweise, dass sich die Akteure kennen. Möglicherweise hatten sie zuvor Kontakt zueinander, woraus die Attacke resultiert.
- Ort: Straße; es handelt sich um eine hochfrequentierte Veranstaltung.

Video c »Girl Fight«

- 'Happy Slapping'-Typ: Event-'Happy Slapping'. Das Material nahm eine unbeteiligte Person auf. Genau genommen handelt es sich um eine provozierte Prügelei nach Grimm.
- Gewaltmethode: Schläge mit der Faust ins Gesicht und auf den Kopf<sup>65</sup>. Der passive Akteur provozierte verbal den aktiven Akteur.

---

<sup>65</sup> Die im Material enthaltenen »Schubse« wurden nicht als Gewaltmethode klassifiziert.

- Bekanntschaftsgrad: Aus der Situation lässt sich schließen, dass sich die Akteure kennen.
- Ort: Garten hinter Häusern

Video d »happy slapper gets owned by big punch«

- 'Happy Slapping'-Typ: reales 'Happy Slapping'
- Gewaltmethode: Schlag ins Gesicht
- Bekanntschaftsgrad: die Akteure kennen sich nicht
- Ort: Einkaufsstraße

#### **5.4.2 Inszeniertes und nachgestelltes 'Happy Slapping'**

Aus der Stichprobe wurden vier Videos zum realen 'Happy Slapping' ausgewählt:

e nachgestelltes und inszeniertes 'Happy Slapping' – Frau schlägt Mann: Video Nr. 2, Titel: »Happy Slap«<sup>66</sup>

f nachgestelltes und inszeniertes 'Happy Slapping' – Mann schlägt Frau: Video Nr. 31, Titel: »boy punching girl in the face«<sup>67</sup>

g nachgestelltes und inszeniertes 'Happy Slapping' – Frau schlägt Frau: Video Nr. 12, Titel: »Girls Slap eachother Very Hard«<sup>68</sup>

h nachgestelltes und inszeniertes 'Happy Slapping' – Mann schlägt Mann: Video Nr. 1, Titel: »Happy slapping«<sup>69</sup>

---

<sup>66</sup> Quelle: <http://www.youtube.com/watch?v=gv1Ha35tDIo>, Stand: 23.7.2012

<sup>67</sup> Quelle: <http://www.youtube.com/watch?v=BmWDFGExbOw&feature=related>, Stand: 23.7.2012

<sup>68</sup> Quelle: <http://www.youtube.com/watch?v=zJN5lnAzT1s>, Stand: 23.7.2012

<sup>69</sup> Quelle: <http://www.youtube.com/watch?v=2JJELCDc40Q&feature=autoplay&list=PL7851A791A12FF5A5&playnext=2>, Stand: 23.7.2012

Video e »Happy Slap«

- 'Happy Slapping'-Typ: inszeniertes 'Happy Slapping'
- Gewaltmethode: Schlag ins Gesicht
- Bekanntschaftsgrad: Aufgrund der Inszenierung und der Reaktion des aktiven Akteurs wird angenommen, dass sich die Akteure untereinander kennen.
- Ort: Straßenbahn oder U-Bahn

Video f »boy punching girl in the face«

- 'Happy Slapping'-Typ: 'Bitch Slap'
- Gewaltmethode: Schlag mit Faust ins Gesicht
- Bekanntschaftsgrad: Die Akteure kennen sich.
- Ort: Innenraum

Video g »Girls Slap eachother Very Hard«

- 'Happy Slapping'-Typ: 'Bitch Slap'
- Gewaltmethode: Schlag ins Gesicht
- Bekanntschaftsgrad: Die Akteure kennen sich.
- Ort: Innenraum

Video h »Happy slapping«

- 'Happy Slapping'-Typ: nachgestelltes 'Happy Slapping'
- Gewaltmethode: Schlag mit Faust ins Gesicht
- Bekanntschaftsgrad: Aus der letzten Aufnahme lässt sich schließen, dass die Akteure sich kennen.
- Ort: Straße vor einem Supermarkt

## 5.5 Ablauf der Auswertung

Die Analyse der Kommentare wird anhand der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring (2003) durchgeführt. Die Analyse hat die Reduktion des Materials zum Ziel, um damit die wesentlichen Aspekte zu erfassen und sie zu strukturieren. In dieser Weise werden die Forschungsfragen beantwortet. Dies wird durch das Paraphrasieren von signifikanten Textpassagen (Z1-Regel), die erste Reduktion durch Generalisierung unter Berücksichtigung des Abstraktionsniveaus (Z2-Regel) und schließlich durch Reduktion mittels Selektion, Streichung von Paraphrasen mit gleicher Bedeutung (Z3-Regel), erreicht.

Der Text wird in der weiteren Folge in eine Tabelle (Tabelle 3) eingefügt, die sich aus sechs Spalten zusammensetzt. Die erste Spalte umfasst die Nummerierung der Paraphrasen, Spalte 2 zeigt die Zeilennummer des Quelltextes. In der Spalte 3 wird die Paraphrase des gewählten Textes dargestellt, in Spalte 4 die Generalisierung der Paraphrase und in Spalte 5 eine weitere Reduktion. Schließlich wird in Spalte 6 das »Nutzungsmotiv« gezeigt. Im weiteren Schritt werden die Kernaussagen mit den Accounts (Profilen) der UserInnen geprüft. Die Kriterien für die Einschätzung des Mediennutzungstyps werden aus der in Kapitel 5.3.1 ausgearbeiteten Typologie genommen. Die UserInnen haben die Möglichkeit, in ihren Accounts beliebige Videos, die sogenannten Favorites, zu speichern und ihre eigene, Videos hochzuladen. Diese stellen den Datensatz für die Übertragung des Mediennutzungsprofils auf die UserInnen dar. Zusätzlich sollte jeder Account zumindest vier Videos beinhalten. Zur Einschätzung des Mediennutzungstyps wird auch das Hintergrunddesign berücksichtigt. Dies weist auf das Hauptinteresse der UserInnen hin. Zum Beispiel zeigt ein Hintergrund mit einem Foto aus einem Computerspiel, dass das Hauptinteresse der betreffenden Person auf Computerspielen liegt. Diese Information trägt zur Einschätzung dieses Users/ dieser Userin als »Allrounder« bei.

Zeile	Nr.	Paraphrase	Generalisierung	Reduktion	Nutzungsmotiv
-------	-----	------------	-----------------	-----------	---------------

Tabelle 3: Tabelle zur Analyse der Kommentare

## 5.6 Empirische Ergebnisse

### 5.6.1 Anmerkungen

In den Kommentaren wurden einige Beiträge durch den/die KontobesitzerIn entfernt. In manchen Fällen bleiben nur Reaktionen auf die entfernten Beiträge. Diese machen Teile der Diskussionen in den Kommentaren unverständlich. Aus diesem Grund wurden diese Teile nicht analysiert.

Außerdem wurden die englischen Texte mithilfe der Übersetzungsprogramme »urban dictionary« (<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=deezed>) und »translate google« (<http://translate.google.de/>) ins Deutsche übertragen.

### 5.6.2 Diskussion der Ergebnisse und Hypothesen

Erstens weisen die Ergebnisse der Analyse darauf hin, dass die Kommentare keine hinreichenden Informationen über die Zugehörigkeit zu bestimmten Mediennutzungstypen liefern. Erst mithilfe der Kontenrecherche konnten die Kommentierenden zu den passenden Mediennutzungstypen zugeordnet werden.

Zweitens lässt sich in den Konten die Neigung zum Speichern von lustigen und interessanten Videos in den sogenannten »Favoriten<sup>70</sup>« beobachten. Diese Tendenz stellt jedoch keinen Hinweis über die Zugehörigkeit zu einem bestimmten Mediennutzungsprofil dar.

Drittens beinhalten die analysierten Konten der »Konsumorientierten« und der »Allrounder« tendenziell mehr gewalthaltige Videos als die Konten von anderen Mediennutzungstypen.

### **5.6.2.1 Mediennutzungstypen**

Forschungsfrage:

1. Welche Mediennutzungstypen lassen sich in den Kommentaren zu 'Happy Slapping'-Videos finden? Lässt sich die Taxonomie der Bielefeld-Gruppe auf die Kommentare der Videos auf der Plattform YouTube vollständig, bedingt, teilweise oder nicht übertragen?

Die Kriterien:

1. lässt sich vollständig übertragen = Alle sieben Kategorien lassen sich in den Kommentaren finden.
2. bedingt übertragbar = Alle sieben Kategorien lassen sich in den Kommentaren nur dann finden, wenn die Kategorien nach Meister et al. modifiziert werden.
3. teilweise übertragbar = Nicht alle Kategorien, aber zumindest eine davon lässt sich in den Kommentaren finden.
4. nicht übertragbar = Keine der Kategorien lässt sich in den Kommentaren finden.

---

<sup>70</sup> Lieblingsvideos des/r UserInnen, die in ihren Konten als Favoritenliste gespeichert wurden. Die anderen UserInnen können diese Videos sehen. Die Lieblingsvideos liefern die Information über die Präferenzen der UserInnen.

Die Ergebnisse der Analyse der Kommentare von UserInnen weisen darauf hin, dass sich die Taxonomie von Meister/Sander/Treumann auf die Kommentare von 'Happy Slapping'-Videos auf der Plattform YouTube teilweise unter der Bedingung übertragen lässt, dass sowohl die Kommentare als auch die Konten der Kommentierenden analysiert werden.

Es wurden außerdem im Datensatz sechs der sieben Mediennutzungstypen gefunden, wobei die »Positionslosen« nur in einem Kommentar gefunden wurden. Dieses Ergebnis lässt sich einerseits mit dem Handlungsmuster der Mediennutzungstypen begründen. Laut Meister/Sander/Treumann umfassen die Mediennutzungstypen die gesamte Population von jugendlichen RezipientInnen (vgl.: Meister/Sander/Treumann 2009, Pos. 60, E-Book). Zwei der sieben Medienrezeptionstypen, nämlich die »Deprivierten« und die »Positionslosen«, nutzen die Medien selten. Folglich beteiligen sich diese zwei Mediennutzungstypen nicht an den Kommentaren. Andererseits präzisiert die Taxonomie von Meister/Sander/Treumann diese Mediennutzungstypen nicht hinreichend, um sie auf die Konten der UserInnen zu übertragen. Beispielsweise fungiert für die Klassifikation der »Deprivierten« das Kriterium »lustige Elemente«. Die empirischen Befunde belegen jedoch, dass die UserInnen tendenziell in ihren Favoriten lustige und interessante Videos speichern. Die Zuordnung zu »Deprivierten« wurde nur dann vorgenommen, wenn im Konto ausschließlich lustige Videos gefunden wurden. Es wurden insgesamt 516 Konten recherchiert. Trotz dieser Menge erfüllte keines der analysierten Konten dieses Kriterium.

Die »Positionslosen« fungieren als ein weiteres Beispiel. Laut Meister/Sander/Treumann weist dieser Mediennutzungstyp zwei charakteristische Merkmale auf: normierte Bewertungen und Interesse für mystische Aspekte. Die normierten Bewertungen wurden in den Kommentaren zwar gefunden. Die Kommentare ohne die Konten stellen jedoch keinen Hinweis auf die Zugehörigkeit zu einem bestimmten Mediennutzungstyp dar.

Während der Analyse der Kommentare und der Konten der UserInnen wurden folgende Mediennutzungstypen belegt:

inszenierte 'Happy Slapping' Frau schlägt Frau	inszenierte 'Happy Slapping' Frau schlägt Mann	inszenierte 'Happy Slapping' Mann schlägt Frau	inszenierte 'Happy Slapping' Mann schlägt Mann	reales 'Happy Slapping' Frau schlägt Frau	reales 'Happy Slapping' Mann schlägt Mann	reales 'Happy Slapping' Frau schlägt Mann	reales 'Happy Slapping' Mann schlägt Frau
Allrounder	Allrounder	Allrounder	Allrounder	Allrounder	Allrounder	Allrounder	Allrounder
Bildungsorientierte	Bildungsorientierte	Bildungsorientierte	Bildungsorientierte	Bildungsorientierte	Bildungsorientierte	Bildungsorientierte	Bildungsorientierte
Konsumorientierte	Konsumorientierte	Konsumorientierte	Konsumorientierte	Konsumorientierte	Konsumorientierte	Konsumorientierte	Konsumorientierte
Kommunikationsorientierte	Kommunikationsorientierte	Kommunikationsorientierte	Kommunikationsorientierte	Kommunikationsorientierte	Kommunikationsorientierte	Kommunikationsorientierte	Kommunikationsorientierte
Mediengestalter			Mediengestalter				Mediengestalter
					Positionslose		

Anhand der Ergebnisse konnte ich bestimmte Erwartungen hinsichtlich der Übertragung der Medienrezeptionstypen der Bielefelder Gruppe auf die Kommentare entwickeln.

#### Hypothese 1:

Die Mediennutzungstypen der Bielefelder Gruppe lassen sich auf Kommentare auf der YouTube-Plattform nur dann übertragen, wenn diese parallel mit den YouTube-Konten der Kommentierenden analysiert werden.

#### Hypothese 2:

Die Mediennutzungstypen liefern Vorhersagen über eine potenzielle Gewaltnachahmung im Alltag.

### 5.6.2.2 Nutzungsmotive der Mediennutzungstypen

Die Analyse der Kommentare und der Konten lieferte zusätzliche Informationen über die Mediennutzungstypen. Im Folgenden werden die Handlungsmuster der Mediennutzungstypen näher erläutert. Bei der Darstellung der Ergebnisse wurden nur jene Nutzungsmotive der Mediennutzungstypen berücksichtigt, die häufiger als in einem Kommentar auftraten.

Die »Allrounder«

»Allrounder« wurden in den Kommentaren zu acht 'Happy Slapping'-Videos gefunden. In Video d (»reales 'Happy Slapping' – Mann schlägt Mann«) beteiligen sie sich an der Diskussion über die »Gerechtigkeit von Handlungen der Akteure« auffällig häufig, beispielsweise »that happy slapping bastard got everything he deserved« (UserIn gims30, d, Z. 63) oder »i hope all happy slappers die a slow painful death« (UserIn 1979394, d, Z. 89). Das Streben nach Vergeltung für unrechte Handlungen der Akteure weist darauf hin, dass die »Allrounder« zu 'Happy Slapping' eine kritische Einstellung entwickeln. Die »Allrounder« handeln dabei anhand der von ihnen entwickelten Verhaltensnormen und kritisieren jene Akteure, die sie für schuldig halten, unabhängig von ihrem Gewaltpotenzial.

Die kritische Einstellung der »Allrounder« wird in den Kommentaren zu insgesamt drei Videos bestätigt. In Video f wurde das Akzeptieren negativer Folgen der Gleichberechtigung von den Frauenanteil gefordert: »...man why the the fuk are girl thinking the r special or something. its not fuking fair that girls can get and do whatever the want« (UserIn softflip, f, Z. 4-5). In beiden Fällen steht die Kritik an mangelnden Verhaltensnormen im Vordergrund und das Videomaterial stellt ausschließlich den Anlass zur Diskussion dar.

Auffällig ist außerdem die emotionale Ausdrucksweise der »Allrounder«, die laut der theoretischen Bearbeitung bei den »Kommunikationsorientierten« belegt wurde.

Darüber hinaus unterstützen die »Allrounder« in den Kommentaren authentische Gewalt und authentische Ereignisse (Video d,f,h). Es handelt sich jedoch nicht um das Bedürfnis nach realen Prügeleien, sondern um Authentizität des Materials. Dieser Aspekt wird in Kapitel 6 näher diskutiert.

Des Weiteren wurde bei den »Allroundern« das Nutzungsmotiv »interessante und lustige Inhalte« belegt, was Meister/Sander/Treumann bestätigen. Anhand der Kategorisierung der Nutzungsmotive nach McQuail wurde dies in der Oberkategorie »Entertainment« eingestuft.

Zuletzt wurde die Beteiligung der »Allrounder« an der Analyse der Umstände in Video f, c und b gefunden. Eine derartige Analyse wurde in diesem Ausmaß bei den »Bildungsorientierten« belegt, tritt jedoch bei den »Konsumorientierten« und bei den »Kommunikationsorientierten« rudimentär ebenfalls auf

Wie für »Allrounder« charakteristisch, wurden in ihren Konten tendenziell gewalthaltige Videos gefunden, was auf ihr Interesse für dieses Thema hinweist.

#### Die »Bildungsorientierten«

Im Material wurden die »Bildungsorientierten« in sieben der acht Kommentare zu den Videos gefunden. Ihre Beteiligung wurde in 10 von 21 Kommentaren (48,5 %) zum Thema »authentische Inhalte« in Video d (»reales 'Happy Slapping' – Mann schlägt Mann«) und in drei von neun Kommentaren in Video h (»inszeniertes 'Happy Slapping' – Mann schlägt Mann«) belegt. Die »Bildungsorientierten« sind kritisch gegenüber inszenierten und nachgestellten Inhalten eingestellt. Überdurchschnittlich häufig kritisieren sie den Mangel der Authentizität in Video d (»reales und inszeniertes 'Happy Slapping'«) in der Konstellation »Mann schlägt Mann«.

Des Weiteren trat bei den »Bildungsorientierten« in den Kommentaren zu Video b, c, g und h der Wunsch nach Regelung innerhalb der Community und fairer Bewertung auf. Ihre Einstellung wird tendenziell als kritisch-distanziert eingestuft. Insbesondere in den Kommentaren zu Video g (»inszeniertes 'Happy

Slapping' – Frau schlägt Frau«) kritisieren die »Bildungsorientierten« den Mangel an Handlungskonsequenz bei den Akteuren, wie beispielsweise »...I don't blame them if they don't want to do this, but if they're going to, they should DO it,...« (UserIn RonQE, g, Z. 27).

Die »Bildungsorientierten« zeigen außerdem in ihren Kommentaren zu Video b (»reale 'Happy Slapping' – Mann schlägt Frau«) und zu Video f (»inszeniertes 'Happy Slapping' – Mann schlägt Frau«) ihre Tendenz zu Wissensvermittlung:

in new zealand you'd get done for man assaults female, i know in the states it's different its just straight assault. Either way consequentiality it not recognised as a defence (UserIn starswitch, f, Z. 29-30).

Zuletzt wurden bei den »Bildungsorientierten« in den Kommentaren zu Video a, b, c, d und h eskapistische Nutzungsmotive (»interessante und lustige Inhalte«) belegt. Die eskapistischen Tendenzen treten jedoch bei allen Mediennutzungstypen auf und tragen aus diesem Grund zur Charakterisierung der einzelnen Medienrezeptionstypen nicht bei.

Die »Konsumorientierten«

Die »Konsumorientierten« stellen die größte Gruppe der aktiven UserInnen im analysierten Sample dar. Ihre Beteiligung wurde dadurch in vielen Diskussionen belegt.

In den Kommentaren zu sechs Videos wurde der Bedarf der »Konsumorientierten« nach Regeleinführung und Fairness gefunden. Sie verwendeten dabei ihr eigenes Regelsystem, das ihren Bedürfnissen angepasst wird. Dies führt zur Spaltung in der Bewertung der Inhalte. Einerseits fordern die »Konsumorientierten« besagte Regeln und Fairness. Andererseits wurde in Video e. (»nachgestelltes und inszeniertes 'Happy Slapping' – Frau schlägt Mann«) Lob für Gewalthandlungen ausgesprochen »pricks wasting 15 mins of

my life, im here to watch violence not htis rubbish« (UserIn triangle1990, e, Z. 21).

Zweitens wurde in den Kommentaren zu Video c (»reales 'Happy Slapping' – Frau schlägt Frau«) und zu Video g (»inszeniertes 'Happy Slapping' – Frau schlägt Frau«) die Approbation der erotischen Inhalte und die Beurteilung der Handlungen von aktiven und passiven Akteuren als erotisch eingestuft. Ein Beispiel dafür ist: »dude it looks like she was abotu to kiss her she needs to back up 4 real« (UserIn 1997ily, c, Z. 125). Diese Sichtweise wurde bei den »Konsumorientierten« und bei den »Kommunikationsorientierten« belegt. Auffällig häufig wurde diese Perspektive in den Kommentaren zu Videos mit der Konstellation »Frau schlägt Frau« belegt. Anhand des Kategorienschemas der Nutzungsmotive nach McQuail wird dieses Motiv in die Oberkategorie »Entertainment« eingestuft (Unterkategorie »Emotional release and sexual arousal«).

Des Weiteren trat in den Kommentaren zu Video g, d, h und e die Forderung nach authentischen Inhalten auf. Es ist außerdem anzumerken, dass in den Konten der »Konsumorientierten« gewalthaltige Videos gefunden wurden. Das führt zur Annahme, dass dieser Mediennutzungstyp die mediale Gewalt tendenziell häufiger rezipiert als »Bildungsorientierte«, »Allrounder« und »Mediengestalter«.

Die »Kommunikationsorientierten«

Die »Kommunikationsorientierten« wurden in den Kommentaren zu acht Videos gefunden. Ihre Nutzung wurde im Vergleich zu »Allroundern«, »Bildungsorientierten« und »Konsumorientierten« relativ gesehen als unterdurchschnittlich häufig eingestuft.

In den Kommentaren zu den Videos c, f, g, und h trat die Kritik der mangelhaften Regelung und der fehlenden Konsequenzen für Akteure auf. Die

Haltung der »Kommunikationsorientierten« äußerte sich im Unterschied zu den anderen Typen tendenziell mit einer emotionsgeladenen Sprache.

Folgendes Beispiel verdeutlicht den Unterschied zwischen der emotionsgeladenen Sprache der »Kommunikationsorientierten« und der kritisch-distanzierten Bewertung von »Bildungsorientierten«:

»Kommunikationsorientierte«:

»WHAT THE FUCK IS THIS AND WHO R THOSE FAGGOT GUYS. I WANNA BITCHSLAP THOSE 2 FAGS« (UserIn 128venom, g, Z. 6).

»Bildungsorientierte«:

»I don't blame them if they don't want to do this, but if they're going to, they should DO it, not dance around like wimps for nearly 5 minutes of BORING video!« (UserIn RonQE, g, Z. 27-28).

Darüber hinaus wurden bei den »Kommunikationsorientierten« Forderungen nach authentischen Inhalten und realer Gewalt belegt. In Video e (»inszeniertes 'Happy Slapping' – Frau schlägt Mann«) wird nach einem richtig ausgeführten Schlag gefragt: »that was a tap not a slap that was shit« (UserIn farthouseproductions, e, Z. 2).

Zuletzt bewerteten die »Kommunikationsorientierten« die gewalthaltige Situation in Videomaterial c mit Kriterium »Erotische Inhalte«: »is she trying to seduce her...« (UserIn itsmebbbri, c, Z. 100), »It looks like she anto rape her!« (UserIn lexibear97, c, Z. 21).

Die »Mediengestalter«

Die »Mediengestalter« beteiligten sich an den Kommentaren zu Video b, g und h Ihre Teilnahme ist relativ zu »Allroundern«, »Konsumorientierten«, »Bildungsorientierten« und »Kommunikationsorientierten«

unterdurchschnittlich häufig ausgeprägt. Es wurden auch keine Rezeptionspräferenzen für eine bestimmte Geschlechterkonstellation festgestellt.

Aus dem Datensatz lassen sich keine Nutzungsmotive belegen, die häufiger als einmal auftreten. In Video g (»inszeniertes 'Happy Slapping' – Frau schlägt Frau«) beteiligten sich die »Mediengestalter« in zwei Kategorien: technische Aspekte und Qualitätsbedarf. Das Interesse für technische Aspekte wurde in den Kommentaren und in den Konten der »Mediengestalter« bestätigt. In Video h (»inszeniertes 'Happy Slapping' – Mann schlägt Mann«) wurde außerdem der Bedarf an authentischen, interessanten und lustigen Inhalten nachgewiesen. Die besagten Nutzungsmotive wurden jedoch jeweils in einem Kommentar belegt.

Durch die geringere Beteiligung der »Mediengestalter« an den Kommentaren lassen sich keine Auffälligkeiten feststellen. Die »Mediengestalter« beteiligen sich tendenziell an der Aufnahme ihrer künstlerischen Aktivität, wie Zeichnen mithilfe von Software, Musizieren oder Videoproduktion anhand eines Szenarios. Die Partizipation an den Kommentaren ist zweitrangig.

Die „Positionslosen“ und die „Deprivierten“

Eine Person konnte anhand des Kategorienschemas und den Kommentaren zu Video d (»reales 'Happy Slapping' – Mann schlägt Mann«) den »Positionslosen« zugeordnet werden. Der Kommentar betraf den Bedarf an authentischen Inhalten. Nach den Daten von Meister/Sander/Treumann wurde dieser Mediennutzungstyp in den Kommentaren nicht erwartet.

Die Teilnahme der »Deprivierten« wurde im Datensatz nicht bestätigt.

## 6. Interpretation der Ergebnisse und Ausblick

Das Ziel der Forschungsarbeit lag in der Einteilung der Kommentare der aktiven UserInnen zu 'Happy Slapping'-Videos auf der Plattform YouTube gemäß den Mediennutzungstypen der Bielefelder Gruppe. Diese Mediennutzungstypen wurden in der Studie zur »Mediennutzung und Medienkompetenz im Jugendalter« von Treumann/Leitner/Meister entwickelt. Es wurden insgesamt sieben Clustertypen vorgeschlagen: »Allrounder«, »Bildungsorientierte«, »Konsumorientierte«, »Kommunikationsorientierte«, »Deprivierte«, »Mediengestalter« und »Positionslose«. In der weiteren Folge wurde von Meister/Sander/Treumann eine Fortsetzung des Hauptprojektes durchgeführt, in dem die Rezeption der medialen Gewalt von Jugendlichen analysiert wurde. In der Studie wurden die genannten Mediennutzungstypen der Stichprobe zugeordnet. Die Ergebnisse lieferten sieben Rezeptionsmuster zu medialer Gewalt.

Die Literaturrecherche zum Begriff 'Happy Slapping' lieferte zahlreiche Definitionen. Die gängigsten lassen durch den Mangel an Präzision Lücken offen, die die Typologisierung des Gewalt enthaltenden Materials auf der Plattform YouTube erschweren. Aus diesem Grund wurde eine Arbeitstypologie von 'Happy Slapping' entwickelt, die präzise Ein- und Ausschlusskriterien ermöglicht.

Auf Basis der Arbeitstypologie wurden insgesamt vier Videos zu inszeniertem und nachgestelltem 'Happy Slapping' und vier Videos zu realem 'Happy Slapping' ausgewählt und analysiert. Zur Auswertung wurde die qualitative Analyseverfahren nach Mayring angewendet. Die Ergebnisse des Reduktionsprozesses der Kommentare lieferten jedoch keine hinreichenden Aussagen über die Zugehörigkeit zu bestimmten Mediennutzungstypen. Es wurden aus diesem Grund die sogenannten Konten<sup>71</sup> von Kommentierenden recherchiert, wodurch diese anhand der Einschlusskriterien zu passenden

---

<sup>71</sup> Die privaten Konten von UserInnen

Medienrezeptionstypen zugeordnet werden konnten. Auf diese Weise konnten die im Reduktionsprozess gewonnenen Kategorien auf die Medienrezeptionstypen abgeleitet werden.

Die Ergebnisse der Analyse bestätigen die Annahme, dass sich die Taxonomie von Meister/Sander/Treumann auf die Kommentare von 'Happy Slapping'-Videos auf der Plattform YouTube teilweise übertragen lässt. In der Analyse sollen jedoch sowohl Kommentare als auch Konten der UserInnen berücksichtigt werden. Die Auswertung der Kommentare ohne die Konten liefert nur unzureichende Informationen.

Die Analyse des Datensatzes brachte zusätzliche Informationen über die aktiven UserInnen. Die »Konsumorientierten« beteiligten sich am häufigsten an den Kommentaren zum realen sowie zum inszenierten und nachgestellten 'Happy Slapping'. Im Datensatz wurden außerdem Kommentare von »Bildungsorientierten«, »Kommunikationsorientierten« und »Mediengestaltern« nachgewiesen. Die Beteiligung von »Positionslosen« trat vereinzelt auf und lieferte keine hinreichenden Aussagen über ihre Nutzungsmotive. Kommentare von »Deprivierten« wurden erwartungsgemäß nicht gefunden.

Die von Meister/Sander/Treumann entwickelte Charakteristik von Mediennutzungstypen wurde durch die Ergebnisse der Analyse teilweise bestätigt.

In den Kommentaren wurden unabhängig vom Medienrezeptionstyp zwei Nutzungsmotive festgestellt: Authentizitätsbedarf und Interesse an interessanten und lustigen Inhalten. Der Authentizitätsbedarf betrifft den Wunsch nach einer Rezeption von realen Gewalthandlungen. Im Datensatz nutzten die Kommentierenden das Bewertungskriterium »fake<sup>72</sup> – real«. Die inszenierten Gewalthandlungen wurden dabei negativ bewertet.

Dieser Aspekt steht mit dem bereits angesprochenen Fall der Userin »Lonelygirl15« in Verbindung. Das Konto »Lonelygirl15« gehörte einer

---

<sup>72</sup> Eine Fälschung (Übersetzung der Autorin).

Schauspielerin, die sich öffentlich als ein fünfzehnjähriges Mädchen ausgab. Die zahlreichen und monatelang dauernden Tagebuch-Ausschnitte hielten Millionen von UserInnen für real. Die Enthüllung der Inszenierung wurde von der Community überwiegend negativ aufgenommen. Laut Nässer wurden die UserInnen durch dieses Ereignis auf potenzielle Inszenierungen der Videoinhalte sensibilisiert (vgl.: Nässer 2008, 1).

Im Hinblick auf den Fall von »Lonelygirl15« fordern die aktiven UserInnen bei der Bewertung von 'Happy Slapping'-Videos nicht reale Gewalthandlungen, sondern wollen Betrug vermeiden.

Der zweite Beweggrund liegt in den lustigen und interessanten Contents. Die Handlungen der Akteure werden anhand dieses Kriteriums als positiv oder negativ eingestuft. Dieses Nutzungsmotiv wird bei Hilgers als Erlebnismotiv bezeichnet (vgl.: Hilgers 2011, 267). Hilgers nennt drei Motivstränge, die in den Ergebnissen ihrer Studie abgelesen werden können. Das Erlebnismotiv stellt laut Autorin das wichtige Handlungsziel der sogenannten Täter dar.

Gewalt bietet dabei die Möglichkeit etwas Außeralltägliches zu erleben. Die Gewaltintensität und die körperlichen Schädigungen auf Opferseite können dabei Gradmesser der Außeralltäglichkeit sein. Gewalt bricht im doppelten Sinn die Monotonie des Alltags auf...(Hilgers 2011, 264).

Im klassischen Sinn nach Katz und Foulkes (1962) wurde dieses Motiv mit einer Eskapismusfunktion erklärt.

Des Weiteren ergeben sich für einzelne Mediennutzungstypen spezifische Handlungsmuster.

Die »Allrounder« gehören zu den vier Mediennutzungstypen, die nach Schüttpelz die sogenannte ProsumentInnen<sup>73</sup>-Kultur bilden. Dies bestätigt das von Meister/Sander/Traumann postulierte starke Interesse des Medienrezeptionstyps an sozialen Freizeitaktivitäten (Meister/Sander/Traumann 2008, 90f), das in die überdurchschnittlich passive Rezeption der

---

<sup>73</sup> Unter dem Begriff ProsumentIn versteht man das Verschmelzen von Konsumenten- und Produzentenrolle.

medialen Inhalte und in die aktive Beteiligung an relevanten Themen einfließt. Entgegen der Meinung der Bielefelder Gruppe wurde jedoch bei den »Allroundern« die kritische Einstellung belegt (Dimension »Medienkritik« des Bielefelder Medienrezeptionsmodells). In ihren Kommentaren beteiligen sie sich nämlich an Themen, die über eskapistische Tendenzen hinausgehen und für die gesamte Community von Bedeutung sind. Dazu zählen die Kritik an Verhaltensnormen der aktiven und passiven Akteure und auch der Mangel an Konsequenzen bei der Durchsetzung der Gleichberechtigung der beiden Geschlechter. Diese Einstellung steht im Widerspruch zur »Allrounder«-Typologie von Meister/Sander/Treumann: »In der Regel bewerten die 'Allrounder' die beschriebenen Formate positiv, weil sie ihre Bedürfnisse befriedigen« (Meister/Sander/Treumann 2008, 90f).

Andererseits schreiben die Autoren über die Entwicklung von eigenen Bewertungsmustern bei den »Allroundern«, die sie zur Einschätzung der medialen Inhalte nutzen. Dies wurde auch im Datensatz bestätigt. Ihre Kritik basiert nämlich auf selbst entwickelten Kriterien. Diese Tendenz kann mit dem von Blumler postulierten Einfluss der sozialen Faktoren auf die RezipientInnen erklärt werden. Solcher Einfluss bringt möglicherweise sowohl die Bewertung als auch Nutzungsmotive der RezipientInnen hervor (vgl.: Ruggiero 200, 7).

Des Weiteren konnten die von Meister/Sander/Treumann beschriebenen avantgardistischen und technikbezogenen Tendenzen von »Allroundern« in einigen Konten belegt werden. Diese Tendenzen traten jedoch nicht regelmäßig auf und können deshalb nicht als charakteristisch für diesen Mediennutzungstyp eingestuft werden.

Der Identifikationsbedarf konnte bei den »Allroundern« weder in den Kommentaren noch in den Konten festgestellt werden. Es fehlte die passende Untersuchungsmethode zur Analyse dieses Faktors. Allerdings wurden in den Konten von »Allroundern« Gewaltvideos gefunden, die auf ein gewisses Interesse an diesem Thema hinweisen. Das vermehrte Interesse am »Gewalthema« stellt jedoch keine Prämisse für die potenzielle Nachahmung dar. Die im Datensatz belegte kritische Sichtweise des Mediennutzungstyps weist darauf hin, dass die »Allrounder« durchaus imstande sind, ethische und

reflexive Aspekte (Dimension »Medienkritik« des Bielefelder Medienrezeptionsmodells) des eigenen Handelns zu berücksichtigen. Das trägt zur Reduktion der Nachahmungsgefahr bei.

Die »Bildungsorientierten« unterschieden sich von den anderen Medienrezeptionstypen durch ihre politisch-informationsbezogenen Präferenzen. In ihren Konten wurden nämlich gespeicherte Videos zu politischen Statements, Ausschnitte aus TV-Programmen und Reportagen gefunden. Folglich wurde das in der theoretischen Bearbeitung postulierte Nutzungsmotiv »Information« anhand der Kategorisierung von McQuail bestätigt. Die Motive »learning; self-education« und »satisfying curiosity and general interests« ließen sich jedoch erst mithilfe der Recherche von Konten bestätigen.

Des Weiteren wurde durch das Untersuchen der Konten festgestellt, dass »Bildungsorientierte« an verschiedenen Diskussionen aktiv mitwirken. In den Kommentaren sind sie tendenziell kritisch-distanziert und wissensbezogen. Charakteristischerweise neigen die »Bildungsorientierten« zur Analyse der Handlungen von Akteuren, beispielsweise »... watch where he stops his foot when he pretends to kick him in the head!!!« (UserIn jazza1975, d, Z. 18). Diese Eigenschaften führen zu der Annahme, dass sie die Rolle des Meinungsführers (opinion leader) gern übernehmen. Laut Burkart charakterisieren sich die opinion leaders durch das Einbringen von relevanten Informationen in Diskussionen (vgl.: Burkart 2002, 210). Diese Tendenz bestätigen die Ergebnisse der Analyse von Kommentaren.

Die von Meister/Sander/Treumann postulierte Suche nach Grenzerfahrungen und brutaler Gewalt bei den »Bildungsorientierten« wurde nicht bestätigt. Ihre Nutzungsmotive liegen ähnlich wie bei den »Allroundern« in den authentischen Inhalten. Der Unterschied zwischen den beiden Mediennutzungstypen besteht in der verwendeten Perspektive. Die »Allrounder« nutzen zur Beurteilung eigene Bewertungsmuster und die »Bildungsorientierten« ihr Wissen.

Die starke Ausprägung hinsichtlich der Dimension »Medienkritik« wurde durch die kritisch orientierten Kommentare bestätigt. Die Kritik wurde unter anderem

gegen andere Kommentierende verwendet: »all youtube shit talkers need to get a life its real so fuck all u haters everyone below me such ya mum« (UserIn lijakey6, d, Z. 51). Es handelt sich dabei um Korrekturmaßnahmen der Community, was auf die hohe Ausprägung der Dimension »Medienkritik« (Unterdimension »analytisch«) des Bielefelder Medienrezeptionsmodells hinweist.

Die für diesen Medienrezeptionstyp charakteristische Spaltung der Nutzungsmotive in »Information« und »interessante und spannende Inhalte« ließ sich ebenfalls auffinden. In den Konten der »Bildungsorientierten« wurden nämlich neben den wissensbezogenen Videos auch interessante und lustige Videos gefunden.

Bei der Einschätzung der potenziellen Nachahmungsgefahr der Gewalthandlungen sollte die von »Bildungsorientierten« tendenziell angewendete kritische Perspektive und der Mangel an Gewaltvideos in ihren Konten berücksichtigt werden. Diese Faktoren reduzieren die potenzielle Gefahr und stufen diesen Mediennutzungstyp eher als Gruppe des geringeren Risikos ein.

Die Annahme von Meister/Sander/Treumann über die Nutzungshäufigkeit der »Konsumorientierten« wird bestätigt. Dieser Mediennutzungstyp stellt nämlich die Gruppe der aktiven UserInnen dar, die am häufigsten ihre Kommentare abgeben. Auffällig ist bei diesem Medienrezeptionstyp, dass er den eigenen Nutzwert in den Vordergrund stellt. Meister/Sander/Treumann nennen diese Präferenzen »situations- und bedürfnisorientiert« (Meister/Sander/Treumann 2008, Pos. 1225, E-Book). Diese Tendenz wird in der Anwendung des eigenen Regelsystems und auch in der Videoauswahl bestätigt.

Des Weiteren wurde in ihren Kommentaren die Unterstützung von erotischen Elementen gefunden, was die Annahme über die Bedürfnisorientierung verifiziert. Anhand des Kategorienschemas von Nutzungsmotiven nach McQuail werden ihre Gratifikationen in dem Nutzungsmotiv »Entertainment« (Unterkategorie »Emotional release and sexual arousal«) klassifiziert. Diese Ergebnisse stimmen jedoch mit denen in der theoretischen

Bearbeitung nicht überein. Laut den theoretischen Annahmen (Kapitel 3) sollten nämlich ihre Nutzungspräferenzen dem Motiv »Satisfying curiosity and general interests« entsprechen (Oberkategorie »Information«). Der Unterschied zwischen den beiden Nutzungsmotiven besteht darin, dass im theoretischen Teil das kognitiv fundierte Nutzungsmotiv postuliert wurde. Die Ergebnisse der Analyse besagen jedoch, dass die Gratifikationen von »Konsumorientierten« anhand der Kategorisierung von Rubin (1983) affektiv basiert sind.

Es wurden außerdem in den Konten der »Konsumorientierten« Gewaltvideos gefunden, was auf ihre Präferenz zur Rezeption von medialer Gewalt hinweist. Meister/Sander/Treumann betonen bei diesem Mediennutzungstyp den Mangel an ethischer Überlegung und keine Reflexion zum Einfluss von medialer Gewalt auf sie selbst (vgl.: Meister/Sander/Treumann 2008, Pos. 1269, E-Book). Derartige Reflexion wurde im Datensatz nicht belegt. Dies und auch der von den Autoren postulierte Nachahmungsbedarf des Medienrezeptionstyps können in einer Umsetzung dieser Praktiken im Alltag resultieren.

Die »Kommunikationsorientierten« stellen laut Meister/Sander/Treumann die Gruppe der so genannten 'Soft-User' dar. Die Autoren schreiben diesem Mediennutzungstyp das interaktiv-kommunikative Handlungsmuster zu. Er charakterisiert sich durch die Neigung zu Beziehungsanknüpfungen oder durch die Nutzung der Medien, um die Beziehungen aufrechtzuerhalten. Diese Handlungsweise wurde anhand der von den UserInnen ausgewählten Layouts und Videos in den Konten bestätigt. Die interaktiv-kommunikativen Präferenzen wurden jedoch in ihren Kommentaren nicht belegt. Ihre Kommunikationsart ist zwar emotionsgeladen, die Betonung der Beziehungen trat jedoch nur in einem Kommentar auf und gilt aus diesem Grund nur als Ausnahme. Es ist anzunehmen, dass dieser Mediennutzungstyp interaktionsbezogene Contents häufiger nutzt und die gewalthaltigen Inhalte eher im Hintergrund seiner Interessen liegen. Seine emotionsgeladene Ausdrucksweise in den Kommentaren wird mit der Rezeptionsart erklärt und stimmt mit Ergebnissen von Meister/Sander/Treumann überein.

Im Hinblick auf die Konten von »Kommunikationsorientierten« lässt sich die in der theoretischen Bearbeitung erwähnte Unterkategorie der Nutzungsmotive nach McQuail »Identifying with others and gaining a sense of belonging« bestätigen, wobei ihre Kommentare eher auf das Nutzungsmotiv »Entertainment« hinweisen.

Des Weiteren bezogen sich die »Kommunikationsorientierten« in Video c auf erotische Elemente und attraktive Akteure. Anhand des Kategorienschemas der Nutzungsmotive nach McQuail ist dieses Motiv ebenfalls in der Oberkategorie »Entertainment« (Kategorie »Emotional release and sexual arousal«) zu finden. Zuletzt wurde in den Kommentaren von »Kommunikationsorientierten« die Förderung authentischer Gewalt belegt. Die reale Gewalt wird tendenziell als Lösung und Bereitschaft zur Gewalt als Bestrafungsmaßnahme gesehen. Beispiele dafür sind: »...me brother knocks that cocky little cunt out haha...« (UserIn bumamumyummy, d, Z. 77-78) oder »I wanna slap both of them for uploading this.« (UserIn Badrobot1500, e, Z. 5). Aufgrund dieser Reaktionen erscheint die potenzielle Gewaltbereitschaft dieses Mediennutzungstyps im Alltag als wahrscheinlich.

Die »Mediengestalter« zeichnen sich laut Meister/Sander/Treumann durch eine hohe Ausprägung hinsichtlich der Dimension »Mediengestaltung« aus. Dieses Nutzungsmuster stellte jedoch einen Teil von Einschlusskriterien dar und musste nicht bestätigt werden.

Im Vergleich mit »Allroundern«, »Bildungsorientierten«, »Konsumorientierten« und »Kommunikationsorientierten« wurden die »Mediengestalter« im Datensatz unterdurchschnittlich häufig repräsentiert. Die Annahme der Bielefelder Gruppe über ihre unterdurchschnittliche Nutzung von Neuen Medien wurde hinsichtlich der Rezeption von 'Happy Slapping' bestätigt. Die geringere Beteiligung an den Kommentaren lässt schlussfolgern, dass 'Happy Slapping' ihre Nutzungsmotive nicht erfüllt und daher von ihnen nur in einem spärlichen Ausmaß rezipiert wird. Andererseits existieren keine Daten zur passiven Nutzung dieser Inhalte.

Aufgrund des Mangels an aktiver Beteiligung lassen sich keine Schlüsse über die »Deprivierten« und die »Positionslosen« ziehen.

Die Ergebnisse der Analyse werfen die Frage nach einem möglichen Nachahmungspotenzial der gewalthaltigen Inhalte auf. Laut der Analyse weisen die »Konsumorientierten« und die »Kommunikationsorientierten« eine größere Nachahmungsbereitschaft für mediale Gewalt im Alltag auf. Das führt zu der Überlegung, ob die Zugehörigkeit zu bestimmten Mediennutzungstypen ein potenzielles Risiko darstellt.

## 7. Literaturverzeichnis

Baacke, Dieter (1996): Medienkompetenz- Begrifflichkeit und sozialer Wandel, In: von Rein, Antie [Hrsg.]: Medienkompetenz als Schlüsselbegriff. Bad Heilbrunn: Klinkhardt, S.112-124)

Barnfield, Graham (2005): Happy slaps: problem or panic?, Quelle: [http://uel.academia.edu/GrahamBarnfield/Papers/877210/Happy\\_Slaps\\_Problem\\_or\\_Panic](http://uel.academia.edu/GrahamBarnfield/Papers/877210/Happy_Slaps_Problem_or_Panic), Stand: 20.3.2011, Stand: 20.3.2011

Batinic Bernad/Appel Markus (2008): Medienpsychologie, Heidelberg: Springer Medizin Verlag

Bauer, Thomas A./Maireder, Axel / Nagl, Manuel/ Korb, Barbara/ Krakovsky, Christina (2010): Gewalt durch und in neuen Medien. Forschungsprojekt Jugend-Medien-Gewalt, Quelle: [http://144.65.2.102/medienpool/21071/jugendmediengewalt\\_lf.pdf#page=29](http://144.65.2.102/medienpool/21071/jugendmediengewalt_lf.pdf#page=29), Stand: 20.3. 2011

Bieler, Axel/ Flittiger, Thomas/ Hansen, Gyde/ Helms, Christoph/ Limmer, Christa/ Manzke, Gerhard/ Olbrich, Bernd/ Perkiewicz, Ursula/ Rupsch, Harald/ Schäffing, Benno/ Schele, Ursula/ Wiegmann, Bernd (2007): Happy Slapping und mehr...Brutale, menschenverachtende oder beleidigende Bilder auf Handys, Quelle: <https://www.datenschutzzentrum.de/schule/happy-slapping.pdf>, Stand: 20.3.2012

Bonfadelli, Heinz/ Friemel, Thomas N. (2011): Medienwirkungsforschung. Konstanz: UVK-Verl. Ges.

Burkart, Roland (2002): Kommunikationswissenschaft. Wien/Köln/Weimar: Böhlau Verlag Ges. m.b. H. und Co

Durrer, Hans (2006): Happy Slapping. Oder ist nur wirklich, was dokumentiert ist?, Quelle: <http://www.mediaculture-online.de>, Stand: 20.3.2011

Greenberg, Bradley S. (1973): Viewing and Listening Parameters by Youngsters, Quelle: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/08838157309363682>, Stand: 20.4.2012

Grimm, Petra (2008): Prügeln für die Kamera? Über den Umgang Jugendlicher mit Gewaltvideos auf dem Handy. Quelle: [http://mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/grimm\\_petra\\_gewaltvideos/grimm\\_petra\\_gewaltvideos.pdf](http://mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/grimm_petra_gewaltvideos/grimm_petra_gewaltvideos.pdf), Stand: 15.7.2012

Hasebrink, Uwe (2003): Nutzungsforschung. In: Günter Bentele, Hans-Bernd Brosius, Otfried Jarren (Hrsg.): Öffentliche Kommunikation. Handbuch Kommunikations- und Medienwissenschaft. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, S. 101-127

Hilgers, Judith (2011): Inszenierte und dokumentierte Gewalt Jugendlicher. Eine qualitative Untersuchung von „Happy slapping“- Phänomenen. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften

Johnson, Eithne/ Schaefer, Eric (1993): Soft Core/Hard Core: Snuff As a Crisis in Meaning, Quelle: <http://www.jstor.org/discover/10.2307/20688005?uid=3737528&uid=2&uid=4&sid=21100896248011>, Stand: 5.7.2012

Katz Elihu/ Blumler, Jay G./ Gurevitch Michael (1973/74): Uses and Gratifications Research, Quelle: [http://www.monitooring.ee/andres/Katz\\_Uses\\_and\\_gratifications\\_research.pdf](http://www.monitooring.ee/andres/Katz_Uses_and_gratifications_research.pdf), Stand: 20.4. 2012

Kunczik/Zipfel (2001/ 2005): Publizistik. Köln: Böhlau Verlag GmbH & Cie

Mann, Bruce L. (2008): Social Networking Websites - A Concatenation of Impersonation, Denigration, Sexual Aggressive Solicitation, Cyber-Bullying or Happy Slapping Videos, Quelle: <http://ijlit.oxfordjournals.org/>, Stand: 15.7.2012

Mayring, Philipp (2010): Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken. 11 Auflage, Weinheim und Basel: Beltz Verlag

Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (MPFS) (2011): JIM-Studie 2011, Quelle: [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf11/JIM11\\_62.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf11/JIM11_62.pdf), Stand: 11.7.2012

McQuail, Denis (1994): Mass Communication Theory: an Introduction, London: Sage Publ.

Meister, Dorothee M./ Sander, Uwe/ Treumann, Klaus P. (2008): Mediale Gewalt: ihre Rezeption, Wahrnehmung und Bewertung durch Jugendliche. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaft

Meister, Dorothee M. / Sander, Uwe/ Treumann, Klaus P. (2008): Mediale Gewalt: ihre Rezeption, Wahrnehmung und Bewertung durch Jugendliche. E-Book

Menesini, Ersilia/ Nocentini, Annalaura (2009): Cyberbullying Definition and Measurement. Some Critical Considerations. Zeitschrift für Psychologie, Quelle: <https://univpn.univie.ac.at/+CSCO+dh756767633A2F2F6A6A6A2E63666C706261677261672E70627A++/content/jrp35x4200t84u82/fulltext.pdf>, Stand: 5.7.2012

Richard, Birgit/Grünwald, Jan/Recht, Markus (2008): Happy Slapping: Medien- und bildanalytische Sicht eines aktuellen Phänomens. In: Scheithauer, Herbert/Hayer, Tobias/Niebank, Kay (Hrsg.): Problemverhalten und Gewalt im

Jugendalter. Erscheinungsformen, Entstehungsbedingungen, Prävention und Intervention. Stuttgart: W. Kohlhammer GmbH, S.72-85

Rugiero, Thomas E. (2000): Uses and Gratifications Theory in the 21st Century, Quelle: <https://umdrive.memphis.edu/cbrown14/public/Mass%20Comm%20Theory/Week%207%20Uses%20and%20Gratifications/Ruggiero.pdf>, Stand: 20.4.2012

Salen, K./E. Zimmerman (2004): Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press

Saunders, Robert (2005): Happy slapping: transatlantic contagion or home-grown, mass-mediated nihilism?, Quelle: [http://static.londonconsortium.com/issue01/saunders\\_happyslapping.pdf](http://static.londonconsortium.com/issue01/saunders_happyslapping.pdf), Stand: 2.7.2012

Schüttpelz, Erhard (2009): Einleitung. Prosumentenkultur und Gegenwartsanalyse, In: Schüttpelz, Erhard: Prosumenten-Kulturen, Siegen: Universität Siegen, S. 7-20

Presseartikel:

Balci, Güner/Reimann, Anna (13.6.2006): Verprügelt, vergewaltigt und gefilmt. Quelle: <http://www.spiegel.de/politik/deutschland/gewaltvideos-auf-dem-handy-verpruegelt-vergewaltigt-und-gefilmt-a-418236.html>, Stand: 4.7.2012

Mann admits urinating on ill woman (19.9.2007), Quelle: [http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk\\_news/england/tees/7002627.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/england/tees/7002627.stm), Stand: 1.7.2012



- 16 Ja micha kein ding wir können uns ma treffen dann kriegste ma so  
17 richtig auf die fresse du spinner  
[Tobi11891](#) vor 2 Jahren
- 18 Haha tobi ich würde einfach mal meine fresse halten du kleiner  
19 hurensohn wer hier die kleinsten eier hat wissen wir ja ne du  
20 hässlicher hund wenn du ja so dicke eier hast wie du immer sagst  
21 dann lass mal treffen du fisch  
[Derboss20091](#) vor 2 Jahren
- 22 *Kommentar entfernt*  
Autor entfernt
- 23 hä?? wie leute erklärt mal ich chek das nicht ??  
[MsWiese123](#) vor 2 Jahren
- 24 haha Micha du Pisser geschieht dir recht !!!  
25 Echte tolle freunde haste da =D  
[Tobi11891](#) vor 2 Jahren
- 26 HaHa viel zu qeail. Micha kassiert &´nd Bobby,Sunny,Dominike  
27 stehen nur daneben haha  
[Aylin00711](#) vor 2 Jahren

**Video b: reales 'Happy Slapping' – Mann schlägt Frau: Video Nr. 18,  
Titel: »Never Hit a Girl«**

- 1 holy fuck he got laid flat out hahahahaha  
[TheEthanAndKyleShow](#) vor 11 Monaten
- 2 lol he slide that nigga  
[ThroughWater](#) vor 11 Monaten
- 3 MOTHAFUCKA GOT THA PANTS KNOCKED OFF HIM!  
[davebuster101](#) vor 11 Monaten

- 4 i never knew that a double right hook will make ur pants down.....  
[deidei20](#) vor 11 Monaten
- 5 So the woman walks over,ugly girl and dude hit the girl, man stands up for  
6 woman,then another dude tries to fight man....  
[FatalMemory545](#) vor 11 Monaten
- 7 instead of MAN DOWN! its PANTS DOWN PEOPLE! PANTS DOWN WE NEED  
BACK UP !  
[FelipeMMz](#) vor 11 Monaten
- 8 applauding the man who defended the woman is exactly what is called for. Beat the  
9 hell out of any man who lays his hand on a woman in an abusive manner. So bravo  
10 for mr chivalry! \*cheers wildly\*  
[emygdioo01](#) vor 11 Monaten
- 11 why did he sucker punch like a nigger? dont do nigger shit man  
[hail11B](#) vor 11 Monaten
- 12 [0:14](#) Pants down ! haha :DD  
[Konstantin Bauer](#) vor 11 Monaten
- 13 who's the pumped up try hard i'd take him.. he reminds me of umm john cena  
[imstm](#) vor 11 Monaten
- 14 if guys dont hit girls how r babies gonna be born  
[XPsychosXsnipesX](#) vor 11 Monaten
- 15 Hahahahaha! It's funny because he's fat!  
[noladol](#) vor 11 Monaten 3
- 16 Did anyone notice the poor guy who got 69? LMAO!  
[romeloo](#) vor 11 Monaten
- 17 That's why I dont ever hit a girl, you may ended up getting gang bang by some  
18 crack heads on a hippy gathering.  
[DudeJustRandom](#) vor 11 Monaten
- 19 Bitch swung first. thought we are equals. The man assalted by the woman was just  
20 as disadvantaged against the younger man who he did not see coming as the  
21 woman who hit first. she is the one in the wrong.  
[catgog1](#) vor 11 Monaten 2
- 22 @AnFiRiNNe2011  
23 of course not. but male or female assalting anyone their inferior is wrong. And to



40 back, and ANOTHER GUY who wasnt even apart of it got into it. i can name 20  
41 girls off the top of my head that could kick my ass, but if they swing at me i dont  
42 have the right to defend myself? call me a pussy all you want for swinging back,  
cuz  
43 id rather be called a "pussy" then become hospitalized and taking every hit! if  
you  
44 dont agree, then YOU are retarded!  
[epidemiq666](#) Antwort an [hobuster1](#) vor 11 Monaten

45 If you know 20 girls who can kick your ass you are an even bigger pussy than i  
46 imagined. If a girl hits you no you don't hit back... pussy. The guy deserved to  
get  
47 his fat ass knocked out. If i was there i would have done it. Go fuck yourself.  
[hobuster1](#) Antwort an [epidemiq666](#) vor 11 Monaten

48 well im a pussy then, congrats to me, i am what i eat  
[epidemiq666](#) Antwort an [hobuster1](#) vor 11 Monaten

49 Oh how funny.. That schoolyard bullshit is the best you can come up with? Pffff  
50 Fucking douche..  
[hobuster1](#) Antwort an [epidemiq666](#) vor 11 Monaten

51 and before you get your fucking panties in a bunch, i dont believe that anybody  
52 should be hitting anybody. have you seen some of these ladies these days? THEY  
53 AINT LADIES THEYRE FUCKING HUGE. if you ever meet a woman in your  
54 lifetime where shes twice the size of you and her hand can swallow your face whole,  
55 can i laugh when she knocks your fucking teeth out cuz you didnt fight back? you  
56 got a lot of bark for a bitch!  
[epidemiq666](#) Antwort an [hobuster1](#) vor 11 Monaten

57 That's a fine line you describe. Ive never been put in that position but i have always  
58 viewed it like this. Most women besides (in general) being physically inferior to  
59 men also lack that killer instinct required to really put up a fight much past some  
60 slaps and scratches. BUT if they are those one big diesel dikes or really any woman  
61 that hits you "like a man" they are showing how level the playing field is with them  
62 in particular, then its on. Bitch? Haha! internet tough guy.  
[hobuster1](#) Antwort an [epidemiq666](#) vor 11 Monaten

63 by this video, nobody can judge. cuz that guy culd have swung at her first before  
64 they started filming or something. but in general. no. fighting is wrong, and  
65 judging by this video, that fat guy that got laid out duznt seem too happy lol. but  
66 yea. i would NEVER hit anybody unless their hits threaten me. cuz like i said. im  
67 scrawny lol. i could be snapped in two fairly quickly :D  
[epidemiq666](#) Antwort an [hobuster1](#) vor 11 Monaten

68 im not trying to sound tough or look tough. i just get pissed off when men  
69 expecially let women run them, making us believe they are inferior and what not.  
70 yes i can agree. most women (what ive seen) are "weaker" per say, unless they

- 71 secretly know kick boxing or something. but ive been threatened by 3 big chicks  
72 surrounding me and shit. why may you ask? i dont even know. but like i said. men  
73 shouldnt hit women. and women shouldnt hit men. unless you really have too.  
[epidemiq666](#) Antwort an [hobuster1](#) vor 11 Monaten
- 74 school yard bullshit? bro. arguing on a fucking youtube video is back when like  
75 youtube was first invented and the comments were too. how old are you? you  
76 called me a pussy because i believe that women should be treated equally. you beat  
77 a man for hitting a women, then you should hit a fucking women for beating a  
78 man. if youd like ill even record WOMEN agreeing with me! you want me to? ill do  
79 it. i got no problem. i know women who agrees and even my girlfriend and her  
80 cousin agrees!  
[epidemiq666](#) Antwort an [hobuster1](#) vor 11 Monaten
- 81 Unless some bitch like China is swinging at me then she can hit me all she wants.  
82 Very few women that don't have martial arts training would have the ability to do  
83 real damage to me. And there are plenty of other ways to keep a women off you  
84 than swinging back at her especially with a guy that size. A woman's bone structure  
85 is not as solid as a males he could have easily broke her jaw or more with a single  
86 punch. You really think she could cause damage on him?  
[Jdrbean](#) Antwort an [epidemiq666](#) vor 11 Monaten
- 87 lmao he knocked his fat ass outta his pants  
[MrMadreputa](#) vor 11 Monaten
- 88 yeah yeah-this motherfuckin fat ass got what he deserve!!!respect 4the helping guy-  
89 be proud of you!  
[79michali](#) vor 11 Monaten
- 90 [0:19](#) AHAHAHA Dudeeee  
[tzoutzouklerhs](#) vor 11 Monaten
- 91 at [0:08](#) the old guy is back there to the left of a girl with in white, the fat guy then  
92 falls and takes the random old guy to floor with him, while in the ground  
93 something must have happened between those two  
[vannido1](#) vor 11 Monaten
- 94 she asked for it...why she didnt stay away and had to hit him, she deserved it  
[TuPeUtz](#) vor 11 Monaten
- 95 the fat guys punch the old guy..  
[Myestro1990](#) vor 11 Monaten
- 96 hahahahahaha did anyone see his pants down  
[mrwow2114](#) vor 1 Jahr [78](#)

- 97 pants on the ground  
[MrDonneiDarko](#) Antwort an [mrwow2114](#) vor 11 Monaten
- 98 unfortunatly yes ahaha  
[iKrumpBRIZ](#) Antwort an [mrwow2114](#) vor 11 Monaten
- 99 Was the fat naked guy beating on the old man?  
[Platewarp](#) Antwort an [mrwow2114](#) vor 11 Monaten
- 100 All males shoud denfends a girlfriend and if its neccessary also against some other girl  
[kingmatesareany](#) vor 1 Jahr
- 101 she wasn't the first person to swing. People like you are what's wrong with the  
 102 world today. There is NO reason to full on swing at an unarmed girl BACKING  
 103 DOWN. She obviously had beef for whatever reason and started some shit, but  
 104 NOT THAT! They should have shoved a broken beer bottle up his ass while his  
 105 pants were down. He's a POS trash.  
[lilrara11804](#) Antwort an [kingmatesareany](#) vor 11 Monaten
- 106 unarmed girl who attack the guy with her hands....  
[Psquit](#) Antwort an [lilrara11804](#) vor 11 Monaten
- 107 i do accept ur opinion. I dont know who started this fight...on the video girl  
 108 moveing the place is attacked from behind and its pussy thing. I will never have  
 109 relationship with troublemaker girl ...so if someone will attack my girlfriend from  
 110 behind i will defend her against anyone cose i know shell never start the fight.  
[kingmatesareany](#) Antwort an [lilrara11804](#) vor 11 Monaten
- 111 thats why i am single  
[nappapoep](#) vor 1 Jahr
- 112 white trash.....  
[HOMEnHIGH](#) vor 1 Jahr 2
- 113 0:14 guy getting a sly kick in lol  
[manicbassa](#) vor 1 Jahr
- 114 looks like the fat guy got laid out by the loud guy and the old guy tripped over the  
 115 fat guy's fat head and fell on fat guy and the fat guy thought the old guy was the  
 116 loud guy and starts pulling down his shorts, rolling on top of, and tries having sex  
 117 with the old guy till some some other guys pushed the fat guy off the old guy.  
[MrSlowskie](#) vor 1 Jahr

- 118 that faggot in the blue shirt is probably callin the cops. what a piece of shit.  
[thnk4urself](#) vor 1 Jahr
- 119 .\_\_\_\_.  
[maaleenny21](#) vor 1 Jahr
- 120 what in the hell was going on lmao. so much stuff was happening in short time  
121 span. it was all over the place.  
[VCthaGOATdunker](#) vor 1 Jahr
- 122 That's what happens. Fucking cowards to hit a woman.....smh  
[TheBrandonb71](#) vor 1 Jahr
- 123 NEVER EVER  
[crashpedo](#) vor 1 Jahr
- 124 lmaoooooo @ the fat guys ass hanging out #dead  
[britney1456789](#) vor 1 Jahr
- 125 Pay attention. Like usual, annoying female skank starts shit she cant finish, only to  
126 have random white knight step in which causes even more shit.  
127 Bitches should never be allowed to leave the kitchen  
[godly04](#) vor 1 Jahr 2
- 128 exactly...she deserved it, i'd fuckin' beat the shit out of that bitch and that fucker  
Antwort an [godly04](#) vor 11 Monaten
- 129 LMAO!! 0:13 the fat blokes pants come off!!!  
[gooman989898](#) vor 1 Jahr
- 130 NICE ASS! PAHAHAHAH!!!!  
[coleandrew34](#) vor 1 Jahr
- 131 he hit her with his purse  
[toetag420](#) vor 1 Jahr
- 132 The Old Guy Is The Guy From The Old Guy Beats A N\*\*\*a Video :P  
[RenderedUselessVlogs](#) vor 1 Jahr
- 133 his ass came out  
[MrMreed1470](#) vor 1 Jahr

- 134 i dont understand wat happended if anynoe does send me a message  
[kobeking1998](#) vor 1 Jahr
- 135 i feel the same :S  
[RenderedUselessVlogs](#) Antwort an [kobeking1998](#) vor 1 Jahr
- 136 looks like the girls punched then the guy swung ohh well never hit a female! or this will happen..  
[d15bvteKKK](#) vor 1 Jahr
- 137 think the bitch started it, she needed to hit the pavement too. Too many dumbass  
138 broads go into a fight 'thinking' they WONT get hit.....wrong  
[notagr](#)d vor 1 Jahr 2
- 139 i agree with you. women do think that a man wont hit them back. and we wonder  
140 why abusive women in relationships are becoming more and more common as  
141 abusive men. cuz they think they can fuck a guy up and get away with it and think  
142 he wont tell cuz hes a man. i believe women should be treated equally honestly.  
143 that or just quit fighting all together  
[epidemiq666](#) Antwort an [notagr](#)d vor 11 Monaten
- 144 my dad told me 1 time he said if a women hits you 1 time let it go 2 times slap her  
145 once pick her put her back in the kitchen jk but he said if she hits you 2 times  
146 punch her then leave her cuz she obviously doesnt care about you  
[RevelationHU55](#) Antwort an [epidemiq666](#) vor 11 Monaten
- 147 lol. well atleast your dad knows what hes talking about. cuz one thing that ive  
148 learned about watching girls fight. is they dont just hit once, they keep swinging  
149 and swinging and i dont think they like to stop. even if they cant do much damage,  
150 every punch she throws adds us. take this for instance: rocket launcher is a one hit  
151 kill. fist can take longer, but they r still able to kill. all it takes is her to hit you in  
152 the wrong spot. (the nuts or throat). thts when its serious!  
[epidemiq666](#) Antwort an [RevelationHU55](#) vor 11 Monaten
- 153 The fat guy grabs the old man and starts hitting him  
[Molie1987](#) vor 1 Jahr
- 154 fareals hu fat peice ah shit!  
[d15bvteKKK](#) Antwort an [Molie1987](#) vor 1 Jahr
- 155 i would do the Same, but kill this man. to end this shit life of the fucking bastard  
156 that attack my girlfriend  
[Gutsbrain1](#) vor 1 Jahr

- 157 Mardi Gras!  
[drakin344](#) vor 1 Jahr
- 158 *Kommentar entfernt*  
Autor entfernt
- 159 justice  
[PittOfShadowz](#) vor 1 Jahr
- 160 I dunno, looks like the dumbass ginger started it  
[TheInvshika](#) vor 1 Jahr
- 161 thats awesome  
[breathingsnotsoeasy](#) vor 1 Jahr
- 162 ..... why was the guys pants off?  
[SpaceGhosty33](#) vor 1 Jahr
- 163 someone needed to hit his fat ass a few more especially for taking the old man  
164 down and trying to fuck him up too  
[blakef29](#) vor 1 Jahr
- 165 Why do people think they can hold down people when there going to fight and full  
166 of rage. u have a better chance of no figthing but nopeee people have to try to be  
167 the hero and hold down the kid thats going 2 fight  
[Yogiveachance](#) vor 1 Jahr
- 168 Ooooh I see the first guy who got knocked down took the old man down by  
169 accident, that explains his appearance at the end, and his injuries.  
[Lazybum450](#) vor 1 Jahr
- 170 jajaj o maaa q culpa tenia el viejito!! ay pobesito! jajajaj  
[TheBleach1889](#) vor 1 Jahr
- 171 LoL he looks like john cena  
[CODMAN931](#) vor 1 Jahr
- 172 Did you notice how the old man started to fight? In the wrong place at the wrong  
time :/ [0:10](#)  
[damnarecapite](#) vor 1 Jahr
- 173 Ya u shouldn't hit women.....unless they hit first >:D  
[DamitMomImFuckinBusy](#) vor 1 Jahr

- 174 That's exactly what that dude get  
[MisterCritik](#) vor 1 Jahr
- 175 Pussies hit girls and pussies attacks a guy lying down...  
[restlessew](#) vor 1 Jahr
- 176 Epic butcrack  
[RachidNYSE](#) vor 1 Jahr
- 177 Key in not hitting a woman is.. Never hit a woman in anger. Never sink that low.  
178 but if a woman sucker punches me id sure as fuck hit back.. cause i mean  
179 considering them so weak that one doesnt even need to defend yourself from a  
180 woman is more discriminating than actually hitting one.. if you know what i mean?  
[sin8ify](#) vor 1 Jahr 2
- 181 I think it all depends on the size and skills of the people in question - male or  
182 female. Defense is deflection not aggression. No glory in smashing someone who is  
183 unable to do much damage to you regardless of gender and someone attacking a  
184 much larger person probably has other anger issues that may come back and bite  
185 you in the ass in the form of revenge with a weapon. If someone can be restrained  
186 until they calm down that would be a better solution than escalating the row  
anyway.  
[UpRoaryus](#) Antwort an [sin8ify](#) vor 11 Monaten
- 187 HAHHAHAHAHAHAHA Looks like fat boy got his punk ass whopped .  
[1955woodsmi](#) vor 1 Jahr
- 188 anyone who has ever hit a girl around me ends up in the hospital and really  
189 regretting it. so dont hit A FUCKING WOMEN YOU PUSSIES! RESTRAIN HER!!!!  
190 IF U CANT DO THAT YOURE A PUSSY!!!!!!!!!!  
[schangbang69](#) vor 1 Jahr
- 191 This stupid fat man beat the innocent old man, i feel so sad for the old man who  
192 doesn't know anything... fuck off the fat man!!  
[xjuggernaut](#) vor 1 Jahr

## Video c: c. reales 'Happy Slapping' – Frau schlägt Frau: Video Nr. 14,

**Titel: »Girl Fight«**

- 1 one nice hook home girl in the black w/ the bloody face would be donee.. yall just  
2 doin dumb shit now. if i was the girl w/ the shorts i would have knockd her ass out  
3 and went inside and made a damn sandwich. yall just bull shitn  
[ILOVEJONASBROTHERS12](#) vor 12 Stunden
  
- 4 She isn't drunk she is tweekin  
[FkYouAndYourOpinion](#) vor 15 Stunden
  
- 5 EWW  
[2909alvd](#) vor 1 Tag
  
- 6 drunk girl got a bod  
[KESSMYRASS](#) vor 1 Tag
  
- 7 lol  
[allen66ful](#) vor 2 Tagen
  
- 8 she seems drunk...  
[sexyReinardy](#) vor 3 Tagen
  
- 9 right you are sexyR.  
[programedmind](#) Antwort an [sexyReinardy](#) vor 2 Tagen
  
- 10 Some people just don't know when to quit !!!!!  
[petermartin100](#) vor 3 Tagen
  
- 11 id be to scared to fight skinny chick she will come back a stab you in your sleep  
[croold](#) vor 4 Tagen
  
- 12 4:20 the guy in the back puff puff pass :) 420!  
[Dalien Paradox](#) vor 4 Tagen
  
- 13 that wrong she took advantage of her just because she was drunk that not even  
cool!  
[jenasha lopez](#) vor 4 Tagen

- 14 The girl in the black was wrong for spitting, but i don't know if she's drunk or just  
15 different, like moi, but that's my kind of girl (she loves blood). :)  
[Rennay93](#) vor 5 Tagen
- 16 the girl in the black is drunk just fucking lick her ass out and stfu -.-  
[Gloria Garcia](#) vor 5 Tagen
- 17 I may have farted  
[kf5jsq](#) vor 6 Tagen
- 18 okay wtf is that girl in the black shirt doing it looks like shes trying to fuck the girl  
19 in the short lol to fukn funny  
[GigiFroMCLEAstSide](#) vor 6 Tagen
- 20 She is on BATHSALT!  
[lexibear97](#) vor 1 Woche
- 21 It looks like she anto rape her!  
[lexibear97](#) vor 1 Woche
- 22 Que sacada de madre.  
[29leirbag29](#) vor 1 Woche
- 23 [7:22](#) Fat chick ass is sweaty O.o  
[Santana Encinas](#) vor 1 Woche
- 24 tht bitch with the long pants is fuckin crazy  
[rachelle lundy](#) Antwort an [Santana Encinas](#) vor 5 Tagen
- 25 lmao your dumb  
[programedmind](#) Antwort an [Santana Encinas](#) vor 1 Woche
- 26 she is drunk  
[swaggaflylovee](#) vor 1 Woche
- 27 Why.? Just Why.?  
[Santana Encinas](#) vor 1 Woche
- 28 did anybody else notice the cat in [8:29](#) in the background  
[daniela91210](#) vor 1 Woche

- 29 i woulda fucked her fatass up.  
[xxtoniandmeganxx](#) vor 1 Woche
- 30 everybody hates big people or what? lol and do you know how to fight cause you  
31 look skinny?  
[programedmind](#) Antwort an [xxtoniandmeganxx](#) vor 1 Woche 2
- 32 drunk  
[universalconnections](#) vor 1 Woche
- 33 that bitch physco lmao ! thas'why i don't fuck with junkies !  
[pinchelocawetta](#) vor 1 Woche
- 34 dang is she on drugs  
[words46](#) vor 1 Woche
- 35 what the hell is up with the girl in the jeans?! hahaha shes so out of it..and i  
36 honestly thought she was gonna kiss the other girl too! xD  
[koriethегiraffe](#) vor 1 Woche
- 37 *Kommentar entfernt*  
Autor entfernt
- 38 dude in the back just smoking lol thats funny shit.  
[Inoleblows](#) vor 1 Woche
- 39 Is that Jeanavecca from bgc  
[pkgshit4](#) vor 1 Woche
- 40 7:18 good push!  
[thewhiteman27](#) vor 1 Woche
- 41 That big girl hits like a bitch but the little girl is a dumbass... she doesn't do  
anything.. she's a punk...  
[Bethany Grigsby](#) vor 1 Woche
- 42 A fat ugly pig vs. a methed out weirdo lesbian always makes for an interesting  
fight.  
[TonyDanger](#) vor 1 Woche
- 43 Girl clearly enjoyed it, she was talking to her girlfriend at the end on the phone.

- [mymarkis666](#) vor 2 Wochen
- 44 fatty is ugly  
[Aaliyah Alyssa](#) vor 2 Wochen
- 45 that's just rude lol  
[programedmind](#) Antwort an [Aaliyah Alyssa](#) vor 2 Wochen
- 46 why does this seem so normal to them? I have no idea whats going on. I couldnt  
47 imagine this being an everyday thing, damn.  
[halfpint3420](#) vor 2 Wochen
- 48 yea i hear you  
[programedmind](#) Antwort an [halfpint3420](#) vor 2 Wochen
- 49 the chunky girl cant hit for shit apparently cause the other girl keeps getting up...  
50 just sayin... funny part is chunky girl thinks she a bad bitch.....  
[Charles Adams](#) vor 2 Wochen
- 51 She is a bad bitch she obviously doesnt want to hurt that drunk ass bitch too bad  
[Sneady10](#) Antwort an [Charles Adams](#) vor 1 Woche 3
- 52 lol  
[programedmind](#) Antwort an [Charles Adams](#) vor 2 Wochen
- 53 the girl in the jeans scares me and makes me feel uncomfortable  
[berenice silva](#) vor 2 Wochen
- 54 all this could have been avoided with a simple kiss. all she wanted was to kiss the  
fat one  
[markjabari](#) vor 2 Wochen 9
- 55 Cocaines a hell of a drug  
[SooNotorious02](#) vor 2 Wochen 6
- 56 [programedmind](#) Antwort an [SooNotorious02](#) vor 2 Wochen
- 57 you girl in the black higher then wiz kahif  
[twerkcandy](#) vor 2 Wochen

- 58 Haha.The Dudes Are Talkin Bout Cats After They Fight/  
[jodijnkns1](#) vor 1 Jahr
- 59 ha dis shit funny as fuk r dey wantin 2 make out...n wtf is da girl in jeans wantin 2  
60 get her ass beat again n again  
[cholito100](#) vor 1 Jahr
- 61 The nasty drunk cunt should of had her face caved in !!!!!!!!!!!  
[jeepers883](#) vor 1 Jahr
- 62 I think they did after the camera was shut off lol  
[supergooddeal](#) Antwort an [lemonhead421](#) vor 1 Jahr
- 63 this has to be the dumbest fucking video i have ever seen, you both suck  
[danksmoka10](#) vor 1 Jahr
- 64 Trashy fat bitch. I feel sorry for the guy who is married to that  
[rickdawg30](#) vor 1 Jahr
- 65 *Dies wurde als Spam gekennzeichnet.* [Anzeigen](#)  
[TheDibiaseposse4life](#) vor 1 Jahr
- 66 lol  
[razorlulu931](#) vor 1 Jahr
- 67 ayy the girl is hot(not the one with shorts)  
[razorlulu931](#) vor 1 Jahr
- 68 This was an unfair fight. Biggie only swung at the skinny girl cuz she was drunk. I  
67 bet she wouldn't have done anything if it was just them and drunkie was sober  
[phoenixhalberdo9](#) vor 1 Jahr
- 68 that was kooll but tha fat bitch i could lay her out -n- im 14 tha skinny gurl was  
69 prettie even tho she was blood up  
[monkeys4747](#) vor 1 Jahr
- 70 - duuute thaat bitch iS fuucked up .  
[shark13attack](#) vor 1 Jahr
- 71 pause at 7:37 look at da back of fatties pants haha  
[iteritti](#) vor 1 Jahr
- 72 It's fucked up that no one stood up for drunkie. She was asking for it and acting

- 73 stupid and all but who doesnt go through that, wedgie girl just took advantaje -,-  
[Numba1Melyssa](#) vor 1 Jahr 2
- 74 yea ur rite but u know us humans like to see fights lol but drunkie was a koo girl  
75 she had the pretties eyes lol  
[programedmind](#) Antwort an [Numba1Melyssa](#) vor 1 Jahr
- 76 Thats some crazy ass shit thoand i swear people now uh days be hella talkin shit  
77 cuz shes big ? I bet halfthe people talking shit on her are fucking fat as hell so they  
78 shouldnt be talking shit. lol Nice fight tho :D  
[AmeruhszLokkstuh14](#) vor 1 Jahr
- 79 yea i know the drunk chick had the most pretties eyes lol  
[programedmind](#) Antwort an [BabyC7068](#) vor 1 Jahr
- 80 @programedmind Gracie  
[ivanlopez20](#) vor 1 Jahr
- 81 yup thats her lol ready to throw down too lol  
[programedmind](#) Antwort an [ivanlopez20](#) vor 1 Jahr
- 82 lol ha crazy ... How did this mess even start up lol?  
[ivanlopez20](#) Antwort an [programedmind](#) vor 1 Jahr
- 83 i dont know i just barley woke came outside, seeing what was going on went back  
84 in and got my camera lol thats why its starts with me coming outside lol  
[programedmind](#) Antwort an [ivanlopez20](#) vor 1 Jahr
- 85 lol that girl is crazy lol ... "I love blood" lol haha. Do you think she would have won  
sober?  
[ivanlopez20](#) Antwort an [programedmind](#) vor 1 Jahr
- 86 i dont know i never seen eva fight, but it was a good day that day, but eva was a koo  
87 chick too kick it with havent seen her since  
[programedmind](#) Antwort an [ivanlopez20](#) vor 1 Jahr
- 88 Poor girl lol ....  
[ivanlopez20](#) Antwort an [programedmind](#) vor 1 Jahr
- 89 is that my Aunt? With the hat? wtf  
[ivanlopez20](#) vor 1 Jahr

- 90     whats your aunts name lets see?  
          [programedmind](#) Antwort an [ivanlopez20](#) vor 1 Jahr
- 91     wow thats a crazy chic in the black kept wanting more nasty she was spittin blood  
          tho gross  
          [jacob28071](#) vor 1 Jahr
- 92     wow...did she stop to hava drink? smh, these hoes lame...& big girl wasting her  
93     time fighting this drunk bitch, she aint feeling those licks...lol  
          [09braquel23](#) vor 1 Jahr
- 94     they both look crazy, ones a drunk mess & the other one looks like a fool for  
95     fighting sum one with altered senses  
          [mrs1987corona](#) vor 2 Jahren
- 96     did u get the fly  
          [baybiijayjay](#) vor 2 Jahren
- 97     lol yes i got the fly i ripped its little wings off then i got sad cause it couldn't fly  
98     anymore so i glued them back on  
          [programedmind](#) Antwort an [baybiijayjay](#) vor 2 Jahren
- 99     With her fat ass fighting that poor drunk girl so weak & her ass can't even fight  
          [kaplady](#) vor 2 Jahren
- 100    is she trying to seduce her...  
          [itsmebbbri](#) vor 2 Jahren
- 101    tubby has sideburns haha  
          [itsmebbbri](#) Antwort an [itsmebbbri](#) vor 2 Jahren
- 102    jajaj this fat bitch thinks she koo couse she bitting up a drunk girl jaja i bet she  
103    wont talk shit to her wen she ain drunk jajaja lmao...  
          [cycloneros](#) vor 2 Jahren
- 104    lmaooo!the bitch in da black ios actin like a tweaker lmao!!  
          [trollzwifey](#) vor 2 Jahren
- 105    oH SHYT DHAT 1 N THE BLACK IS CRAZY THANK YOU FOR THE BLOOD  
          WTF????  
          [13RHiNo13](#) vor 2 Jahren

- 106 what is with the drunk bitch in the black?! she just wont drop it!  
[honeyface08](#) vor 2 Jahren
- 107 wtf dis if some hill billy trailer trash hahah fo realz  
[hb123ish](#) vor 2 Jahren
- 108 she is mexican bitch!!!!  
[frankizzio9](#) Antwort an [hb123ish](#) vor 2 Jahren
- 109 me and fatty woulda got it in  
[jizzlenasir](#) vor 2 Jahren
- 110 is that hoe she must be cuz my chicka over there is just handing it to her  
[chervilify](#) vor 2 Jahren
- 111 edwardtruji85 IF YOUR GOING TO LEAVE A COMMENT THATS FINE BUT  
112 DONT TALK SHIT  
[programedmind](#) vor 2 Jahren
- 113 fuck this shit  
[edwardtruji85](#) vor 2 Jahren
- 114 that chick with a bloody nose is makin herself look so stupid.  
[abloodillusion](#) vor 2 Jahren
- 115 That drunk bitch is bold for keep getting in porkies face. She kept getting in her  
116 handed by fatty mac fat.  
[RudeDean](#) vor 2 Jahren
- 117 & you cant say that if some bitch spit blood in your face you wouldnt do shit ?  
118 hahaha HELLLL NO!  
[lilbabix3](#) vor 2 Jahren
- 119 um yaw fucking dumb- if a bitch kept coming at me i woulda done the same shit-  
120 did you not see how many chances ol` girl gave that bird- she told her like 50 times  
121 to stop so she got what she deserved point blank & how the fuck did the bigger girl  
122 ger her ass whooped ?????? omg people are fucking stupid i on Swear.  
123 why is it that everytime there is a bigger person -- EVERYBODY got some negative  
124 ass shit to say? grow the fuck up dam.  
[lilbabix3](#) vor 2 Jahren
- 125 dude it looks like she was abotu to kiss her she needs to back up 4 real  
[1997ily](#) vor 2 Jahren

126 who cares if the girl is fat? yeah she probably won cause she's way bigger, maybe  
126 that drunk girl will learn her lesson. i'd be pissed too if she kept coming at me  
like that too.  
[Millina](#) vor 2 Jahren

## **Video d: reales 'Happy Slapping' – Mann schlägt Mann: Video Nr. 2,**

**Titel: »happy slapper gets owned by big punch«**

- 1 is this fake then?  
[ProPillack](#) vor 8 Stunden
- 2 so what calculator did you film this with?  
[Pahrnia1](#) vor 5 Tagen
- 3 nice one lad nice boot to the head to  
[kevin melia](#) vor 1 Woche
- 4 class i loved hin putting the boot in .its time somebody stood up to these wankers  
[Robert Mccambley](#) vor 1 Monat
- 5 ru serious? the punch doesn't connect, neither does the kick...  
[herrzyklon](#) Antwort an [Robert Mccambley](#) vor 3 Wochen
- 6 Fake  
[1801barclay](#) vor 1 Monat 4
- 7 ha ha ha what a twat ha ha ha  
[plasterboy3601](#) vor 1 Monat
- 8 fake  
[gg8818](#) vor 1 Monat
- 9 Lol. This vid is soooooo gay!! To call it LAME would be an insult to all the lame  
10 videos out there..
- 11 Don't give up the day jobs just yet.  
[gilly2bad](#) vor 2 Monaten
- 12 Yeah thats fake  
[jd27x](#) vor 2 Monaten 2

- 13 Gaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa-aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa-aaay!  
688PT vor 2 Monaten
- 14 "stop it." At the end.  
ImCoreyBrown vor 2 Monaten
- 15 fake as fuck  
zefero7 vor 2 Monaten
- 16 Filmed in IMAX HD!!!  
anvilofcrom1 vor 2 Monaten
- 17 hahahah  
ssaraanna1 vor 2 Monaten
- 18 Fake Fake Fake, watch where he stops his foot when he pretends to kick him in the  
19 head!!!!  
jazza1975 vor 3 Monaten
- 20 wat a waste man u turnt owt ta b hahah  
deltrotts29 vor 3 Monaten
- 21 fake ass bullshit  
vintertagg vor 3 Monaten
- 22 the t\*\*t got what he deserves  
hintonmichael vor 3 Monaten
- 23 Lordadam47 lol at that  
1205Tdog vor 3 Monaten
- 24 If a had £1 for ever pixel I'd have....£1  
lordadam47 vor 3 Monaten
- 25 Moron  
moeman17able vor 3 Monaten
- 26 queers  
xKingpin107x vor 4 Monaten

- 27 absolutely gay bent fag boys. they prefer slapping each others arses but had to put  
28 this video up when rumours got out. haha  
biggeordie vor 4 Monaten
- 29 go and die.  
garethella vor 4 Monaten
- 30 Total fucking GARBAGE  
stubbostubbs vor 4 Monaten
- 31 That pro-wrestling style kick to the head at the end really made it obvious it was  
32 set up. Still good though.  
specifictubes vor 5 Monaten
- 33 Filmed with a calculator?  
browsertube99 vor 5 Monaten 6
- 34 Hardly  
JONESYLAWD Antwort an browsertube99 vor 4 Monaten
- 35 fake and gay  
samsnowball vor 5 Monaten
- 36 Llandudno lol  
SQUAKCockaTooSQUAK vor 5 Monaten
- 37 fake and gay  
Matty6660 vor 5 Monaten
- 38 The good news is they had great make up sex.  
AlphaRex1000 vor 5 Monaten
- 39 Fucking fake, why do you people make these gay videos, are you gay or something?  
misfitstattoo vor 5 Monaten
- 40 Wanksta  
Sbljuan vor 5 Monaten
- 41 since wen does a punch sound like a slap :s  
codie9292 vor 5 Monaten

- 42 Northern Fags  
ophorphuxake vor 5 Monaten
- 43 He deserved it for wearing that vest  
BanterousWanderings vor 5 Monaten
- 44 the accent makes me angry  
SmashBabington vor 5 Monaten
- 45 Recorded on the new I-toaster  
Cirithungul vor 5 Monaten
- 46 *Kommentar entfernt*  
Autor entfernt
- 47 They use a crap camera and hope you won't notice how FAKE it is.  
keegan773 vor 5 Monaten
- 48 Clearly fake. The way the punch connected with his face and he went down like a  
49 prozzie on a punter.  
PeakTimeFloorFiller vor 5 Monaten 2
- 50 this is like 6000 years old and we knew it was fake even then  
ThePowerV3 Antwort an PeakTimeFloorFiller vor 5 Monaten
- 51 all youtube shit talkers need to get a life its real so fuck all u haters everyone below  
me such ya mum  
lijakey6 vor 6 Monaten
- 52 Jesus,how sodding FAKE is that?!  
popazz1 vor 6 Monaten
- 53 Hahahaha. How stupid...  
CallumBurt1 vor 6 Monaten
- 54 Fucking gays go back to sucking mams tits  
whiteyguitar666 vor 6 Monaten
- 55 Lame.  
darrenmparr vor 6 Monaten

- 56 fukin chavs  
reef99red vor 6 Monaten
- 57 look, another youtube shit talker.  
ironbucket01 Antwort an liljakey6 vor 3 Jahren
- 58 FAKE FAKE FAKE! he dont even make contact wif the punch that floors him!  
BLAZE24708 vor 3 Jahren
- 59 well the slap noise of the goths face was real. explain that then children.  
DarkWhite25 vor 3 Jahren 2
- 60 ha ha ha that is the fakest shit i have ever seen ha ha what a load of crap.  
johnsm1 vor 3 Jahren
- 61 This is real.. the reason his "mate" didn't do anything is because hes a scared  
62 pussy. He just saw his friend get knocked out, you think he's going to do anything?  
63 that happy slapping bastard got everything he deserved. They are scared  
64 shitless if anything really happened.  
gims30 vor 3 Jahren
- 65 it was fake he stopped his foot his fist missed the face and do you think hes gonna  
66 stand there if the person he just slapped is yelling and comin towards him  
BlackShabbat2 Antwort an Harmin87 vor 3 Jahren
- 67 Why Would his mate just film him gettin kicked he would fight back for his mate  
68 Fake  
LoociJ vor 3 Jahren
- 69 ROFL  
Summerslammed111 vor 3 Jahren
- 70 lol this is real i've seen in on someones phone  
BiGBaRZz vor 3 Jahren
- 71 one work FAKE!  
Gloss666 vor 3 Jahren 3
- 72 this is a load of bollox who ever thinks this shite is real thier propper retards  
Nodgers6 vor 3 Jahren

- 73 hahaha he got smashed he acted ard and payed da price dicked  
PlanbElliot vor 3 Jahren
- 74 that happy slapping bastard got everything he deserved  
gjms30 vor 4 Jahren 2
- 75 this is so fake  
SnAkEsIdOl vor 4 Jahren
- 76 hahahaha it's not fake. this vid went around on mobiles for a while. good on that  
guy!  
swettybettybob vor 4 Jahren
- 77 dont b dissin man, this shit eint no actin school lol. me brother knocks that cocky  
78 little cunt out haha. oh and btw that stupid welsh tit pisd himself while he was  
79 sparked out. haha. dnt mess with the north west  
bumamumyummy vor 4 Jahren
- 80 Its a fake, the punk dont even connect..  
loismlsx vor 4 Jahren
- 81 how can u tell hes a punk it shows nothin to say that  
BlackShabbat2 Antwort an loismlsx vor 3 Jahren
- 82 so fake „doesent even touch him ,  
britishbuldogg vor 4 Jahren
- 83 i HATE THE FUCKIN ACCENT !!!  
ariira20 vor 4 Jahren
- 84 its fake  
shifnalmanzjw vor 4 Jahren
- 85 Good! Although it would have been better had the guy had buried a .38 round in  
86 his forehead  
MrSnapyPop vor 4 Jahren
- 87 shaaaaaame u man got murked on da spot  
88 Yoiman vor 4 Jahren
- 89 i hope all happy slappers die a slow painful death.  
1979394 vor 4 Jahren

- 90 you have to make contact in order to Knock someone out. Is this an amateur drama  
91 group ?  
ANTIDALLARD vor 4 Jahren
- 92 Some how I feel something inside of me saying DIE!!!!  
flipsout vor 4 Jahren
- 93 lol look at that a red gap bag, means it was chrimbo time, yes i am that sad lol  
Jametch vor 4 Jahren
- 94 Of all the people he slaps, its a scouser haha. Not the smartest thing to do.  
99cooperp vor 4 Jahren 2
- 95 What a freakin tosser!  
zhouang1 vor 4 Jahren
- 96 this is definitely a fake,too bad.  
arakno1 vor 4 Jahren
- 97 even tho its fake thats wat happy slappers shud get!  
bloodytitters vor 4 Jahren
- 98 that last kick was to the face  
99 it was real  
mandalorian4life vor 4 Jahren
- 100 shame it's fake the first slap didn't touch him he clapped his hands and the punch  
101 fake too pretty pathetic and both prats should die of testicular cancer in their  
102 throats from sucking each other off incest wanksplats.  
brumbassline vor 4 Jahren
- 103 shame  
smoochf vor 4 Jahren
- 104 Blantantly Fake!  
rlindo123 vor 4 Jahren
- 105 yeah fanny's....  
TheFabFoo vor 4 Jahren

- 106 FAKE  
Deanoshookz vor 4 Jahren 3
- 107 have thats u silly cunt  
porty93 vor 4 Jahren
- 108 have thats u silly cunt  
porty93 vor 4 Jahren
- 109 i really dont know what people let happen in london but ill tell you str8 up that  
110 wouldnt slide where im from that kid would have had his teeth kicked in after all  
111 that even. but kudos to the guy who knocked him out. i liked it haha  
logik1205 vor 4 Jahren
- 112 probably lyk dorset or sumin, cos hes obviously solid lol  
tinytim92 Antwort an k503329 vor 4 Jahren
- 113 lol, dat aint rele da ghetto is it xD  
tinytim92 Antwort an Th3DeviantOne vor 4 Jahren
- 114 Yeeees! Serves him right.  
axisundone vor 4 Jahren
- 115 I seen this B4  
derdsyboi vor 4 Jahren
- 116 That was crap  
Istali vor 4 Jahren
- 117 That wasn't real.  
cjb761 vor 4 Jahren
- 118 LAYED OUT! serves ya right bitch.  
thegreatterror vor 4 Jahren
- 119 why the fuck would he smash the camera?? the cameraman didn't do nything to  
120 him so therefore he had to give that guy a goog fuck -\_-  
sonicrulez vor 4 Jahren
- 121 Dudes, that's just embarassing.  
Kerr4 vor 4 Jahren 3

- 122 everyone is right,this is fake and set up,that guy I would have thought would  
have  
123 smashed the camera if this was real  
cityrooster vor 4 Jahren

**Video e: nachgestelltes und inszeniertes 'Happy Slapping' – Frau schlägt Mann: Video Nr. 2, Titel: »Happy Slap«**

- 1 Shiiiiiiiiite  
[cw2002](#) vor 11 Monaten
- 2 that was a tap not a slap that was shit  
[farhouseproductions](#) vor 1 Jahr in Playlist [happy slaps](#)
- 3 pointless dribble! please rename the video a sad slap!  
[tobyn123](#) vor 1 Jahr
- 4 Erm.POWNED.  
[babydemondo1](#) vor 1 Jahr
- 5 I wanna slap both of them for uploading this.  
[Badrobot1500](#) vor 1 Jahr
- 6 ive seen better  
[SuperJcc1](#) vor 1 Jahr
- 7 i want my 15 seconds of my life back  
[OwnaBoy](#) vor 2 Jahren
- 8 yeh i bet he must have needed stitches after that one. OUCH!!!  
[S3CT1ON](#) vor 2 Jahren
- 9 HE GOT PWNED!!!!!!  
[wahgwaan87](#) vor 2 Jahren

- 10 really BIG SHIT !  
[TheOneRealSabrina](#) vor 2 Jahren
- 11 that was so shit  
[Cwoodwez](#) vor 2 Jahren [12](#)
- 12 wasteman  
[LHDC24](#) vor 2 Jahren
- 13 lol white version of happy slap!?!  
[dk4ever](#) vor 2 Jahren
- 14 hahahaha  
[sxcluke2k7](#) vor 2 Jahren
- 15 ow god its so real that she slaps him and cant stop looking at the camera  
[killeryido92](#) vor 2 Jahren
- 16 hahaha  
[h3arty](#) vor 2 Jahren
- 17 fake as hell.  
[mooooey123](#) vor 3 Jahren
- 18 thats just brilliant, i dont know why but this is so good and dumb  
[emporerXevious](#) vor 3 Jahren
- 19 That was so planned that it should have had an abortion.  
[RossGreen88](#) vor 4 Jahren
- 20 that was a waste of time  
[duffylad1k90](#) vor 4 Jahren
- 21 pricks wasting 15 mins of my life, im here to watch violence not htis rubbish  
[triangle1990](#) vor 4 Jahren
- 22 seconds!!  
[JogaBonito1444](#) Antwort an [triangle1990](#) vor 3 Jahren

- 23 seconds you penis!  
[essex9207](#) Antwort an [triangle1990](#) vor 3 Jahren
- 24 fucking bastard  
[DAWUD2000](#) vor 4 Jahren
- 25 honkeys!  
[NUMBAKSARESHIT](#) vor 4 Jahren
- 26 :L lol  
[jazzlines12](#) vor 4 Jahre

**Video f: nachgestelltes und inszeniertes 'Happy Slapping' – Mann schlägt Frau: Video Nr. 31, Titel: »boy punching girl in the face«**

- 1 WEAK  
[MrDewayne191](#) vor 3 Monaten
- 2 what a pussy punch  
[buckskin3737](#) vor 1 Jahr
- 3 *Dies wurde als Spam gekennzeichnet.*  
[jalisapayton](#) vor 1 Jahr
- 4 @Wu1v3rine i totaly agree with you,man why the the fuk are girl thinking they r  
5 special or something.its not fuking fair that girls can get and do whatever they  
want  
[softflip](#) vor 1 Jahr
- 6 dude. guys are naturally bigger, and tougher than girls. what sense would it make  
7 to beat them up? equality or no equality, guys are supposed to be the gentlemen.  
[pixisticx](#) vor 2 Jahren KOMmentar hat zu viele negative Bewertungen erhalten

- 8 Waah waah waah you just want more rights because you're spoiled.  
[LiNaK37](#) Antwort an [pixisticx](#) vor 1 Jahr
- 9 Shut up, that's full of shit, I am a guy and im not that strong, if a stronger guy hit  
 10 me nobody would think anything of it, if i hit a girl id be "evil" that's a bullshit  
 11 excuse for ot hitting girls, and who cares about strength? Hitting someone back if  
 12 thy hit you is just fairness  
[Wu1v3rine](#) Antwort an [pixisticx](#) vor 1 Jahr
- 13 and i'd hate to be your girlfriend too  
[pixisticx](#) Antwort an [Wu1v3rine](#) vor 1 Jahr
- 14 oh noooes, equalityyy, im so evil cuz i believe in equality, if my girlfriend hit me  
 15 she is probably a bitch, so id hit her back, ur stupid. Kthnxbai  
[Wu1v3rine](#) Antwort an [pixisticx](#) vor 1 Jahr
- 16 fat chick probaly didnt even feel it  
[Full1S1k27](#) vor 2 Jahren
- 17 DO IT HARDER  
[joaking66](#) vor 2 Jahren
- 18 *Dies wurde als Spam gekennzeichnet.*  
[MadManMiller09](#) vor 2 Jahren
- 19 man i dnt care weather it was for fun or not id smack the black of ur face if i saw u  
 20 even lay a finger on a girl  
[DrummerXbk6e4XDanno](#) vor 3 Jahren
- 21 Hey, when women said they want equality, they should get equality.  
[badacyborg](#) Antwort an [DrummerXbk6e4XDanno](#) vor 3 Jahren [16](#)
- 22 damn right  
[greenlovergirl](#) Antwort an [badacyborg](#) vor 3 Jahren [2](#)
- 23 @AntiChivalry umm i'd hate to be your girlfriend  
[pixisticx](#) vor 1 Jahr
- 24 What a pussy. Are you black guy? Cause if so you need to be very careful hitting  
 25 white women. Cops will eat that shit up. 1\*!  
[KPZ2U](#) vor 3 Jahren [2](#)

- 26 HIS POWER LEVEL IS OVER 9000!!!!!!  
[english62](#) vor 3 Jahren
- 27 you got that off of balloon shop I DID  
[thebm34](#) Antwort an [english62](#) vor 1 Jahr
- 28 ...I was gonna say that.  
[badacyborg](#) Antwort an [english62](#) vor 3 Jahren
- 29 in new zealand you'd get done for man assaults female, i know in the states it's  
 30 different its just straight assault. Either way consequentiality it not recognised as a  
 defence.  
[starswitch](#) vor 3 Jahren
- 31 haha anyone see that last terrorist in Mumbai get beaten to death by an angry mob,  
 32 that's your future buddy be proud and run towards it as quickly as possible. This  
 33 world has had enough of people like you and the end it near, and not by the hands  
 34 of armies either but by normal people who are more angry then you will ever be.  
[starswitch](#) Antwort an [upsetpisslam](#) vor 3 Jahren
- 35 wtf) no way  
[Some177](#) vor 3 Jahren
- 36 shes the stupid one  
[pheflin2985](#) vor 3 Jahren 3
- 37 god oh mighty.  
[UMAGA22](#) vor 4 Jahren
- 38 *Dieser Kommentar hat zu viele negative Bewertungen erhalten.*  
 He is gay.

**Video g: nachgestelltes und inszeniertes 'Happy Slapping' – Frau schlägt Frau: Video Nr. 12, Titel: »Girls Slap eachother Very Hard«**

- 1 This is making me horny. I wanna slap both of you girls around.  
[MrDuffy81](#) vor 3 Tagen
- 2 thats song is gay and you guys are retarded  
[JunoKillYou](#) vor 1 Monat

- 3 :20 hurry and get the slap over with  
[daniellabizzoco](#) vor 1 Monat
- 4 *Dies wurde als Spam gekennzeichnet.*  
[SonStarwind](#) vor 3 Monaten
- 5 dumbest fuckin waste of time video ever  
[simpson691](#) vor 3 Monaten
- 6 WHAT THE FUCK IS THIS AND WHO R THOSE FAGGOT GUYS. I WANNA  
7 BITCHSLAP THOSE 2 FAGS  
[128venom](#) vor 3 Monaten
- 8 oh my frigging god what a boring video. JUST SLAP EACHOTHER ALREADY  
[RookyNumbaOne](#) vor 4 Monaten
- 9 She Missed  
[KashhOutChild](#) vor 5 Monaten
- 10 dont slap, kiss each other  
[tutankamote100](#) vor 8 Monaten 4
- 11 if i was in front of this 2 bitches i will slap the shit out of them 2  
[speedyte85](#) vor 9 Monaten 5
- 12 WASTE OF FUCKING TIME PENDEJAS  
[TheBencak](#) vor 10 Monaten
- 13 Waste of ducking time. PENDEJAS  
[TheBencak](#) vor 10 Monaten
- 14 She made that girl go through all that to try and punk out when it was her turn? I  
15 woulda punch her. But then again I wouldn't have voluntarily got slapped.  
[Tamikayy13](#) vor 11 Monaten
- 16 yall fucking suck god damn  
[MrGamase](#) vor 1 Jahr
- 17 Look at those guys, some chink motherfucker and big momma.  
[PuppyXz](#) vor 1 Jahr

- 18 At least they weren't bad-looking. There's some wack-off value here, but could  
be better.  
[ShakeSpearO](#) vor 1 Jahr
- 19 gay n fake slap sound  
[tweetme](#) vor 1 Jahr
- 20 18 woow slap mee pllllz i like  
[piterkama@yahoo.de](#)  
[piterkamar](#) vor 1 Jahr
- 21 only white ppl would do this. I would of str8 up punched the bitch for even thinkin  
this.  
[methodize808](#) vor 1 Jahr
- 22 *Dies wurde als Spam gekennzeichnet.*  
[06RowlandB](#) Antwort an [methodize808](#) vor 10 Monaten
- 23 Does anyone know the name of the song that they're playing?  
[PyronisX](#) vor 2 Jahren
- 24 "around the world" Not sure who it's by tho, but it'd be easy to look up  
[MandaDG](#) Antwort an [PyronisX](#) vor 1 Jahr
- 25 ouch  
[77katon](#) vor 2 Jahren
- 26 Such WIMPS!  
27 I don't blame them if they don't want to do this, but if they're going to, they should  
28 DO it, not dance around like wimps for nearly 5 minutes of BORING video! LOL!  
[RonQE](#) vor 2 Jahren

**Video h: nachgestelltes und inszeniertes 'Happy Slapping' – Mann schlägt Mann: Video Nr. 1, Titel: »Happy slapping«**

- 1 hhahahahahhhahahahha, was n mongo an der kamara  
[Urindanger5000](#) vor 1 Jahr
- 2 wow FAIL  
[deadfighterII](#) vor 1 Jahr
- 3 was seitn ihr für klatscher :D:D:D schöne idioten, aber im penny markt einkaufen,  
das sin die richtigen ;)  
[meniskus2](#) vor 1 Jahr
- 4 So funny... NOT!!!  
[Pienvde](#) vor 1 Jahr
- 5 they laugh like fucking outcasts,  
[TheGudZeBadAnDaFozzy](#) vor 1 Jahr
- 6 fuckin knob ends  
[AMIJOE99](#) vor 1 Jahr
- 7 Voll Gefakt ^^  
[Dennis3537](#) vor 1 Jahr
- 8 supergay  
[protoalfio](#) vor 1 Jahr
- 9 how fake u fucking spaz get a life u sad twats  
[MrStothers](#) vor 1 Jahr
- 10 fakeeeee  
[albertagento](#) vor 1 Jahr
- 11 fake and gay  
[ZnapsR](#) vor 2 Jahren

- 12 Realmente es gracioso ver como se eliminan entre ustedes mismos  
[slbargas](#) vor 2 Jahren
- 13 aaaaah!!!! pero son unos reberendos estupidos....yo no entiendo que gracia tiene.  
[ondazen1](#) vor 2 Jahren
- 14 one word: gay xD  
[Hevymetlo7](#) vor 2 Jahren
- 15 F\*\*KING PRICKS !  
[MrSymon68](#) vor 2 Jahren
- 16 fake \_\_'  
[anxy77](#) vor 2 Jahren
- 17 You Europeans are stupid!  
[kappathetaonce](#) vor 2 Jahren
- 18 not everyone in europe is stupid...  
[suzanxx1](#) Antwort an [kappathetaonce](#) vor 2 Jahren 2
- 19 u sadd cunts  
[vinkthemink](#) vor 2 Jahren
- 20 fake and dum ! go fuckyourselves  
[goodfightyartex](#) vor 2 Jahren
- 21 boah was sind das für noobs  
[xXSoldinihoXx](#) vor 2 Jahren
- 22 was sind das für trotteln, die so'nen Film machen!  
[TheMikeshape](#) vor 2 Jahren
- 23 dummer fake...  
[labiwau](#) vor 2 Jahren
- 24 hahaha was n fake altaa  
[AIDSmusikTV](#) vor 2 Jahren
- 25 Fail  
[IGavZI](#) vor 3 Jahren

- 26 FAKE UND DUMM  
[zatu97](#) vor 3 Jahren
- 27 fake  
[koelekikker09](#) vor 3 Jahren
- 28 fake  
[spraXXo](#) vor 3 Jahren 2
- 29 fake  
[Albesto1](#) vor 3 Jahren
- 30 fake  
[flakapief1](#) vor 3 Jahren 11
- 31 what a constructive criticism, oh, in case, you don't know what I mean by that,  
32 your reply is just stupid. The war, as you do know, is 60 years OVER!!! 60 years!!!  
33 hopefully you can imagine, how many Nazis still are in Germany. If not, because I  
34 am a good German, I help you. There are NONE, which means zero. There are,  
35 without a doubt, some stupid "Neo-Nazis" but hey, guess what, they are in Canada  
36 too. Where do you come from?  
[USForeigner1983](#) vor 3 Jahren
- 37 fuksake wits the point in dayn tht ya bunch a poofs fukin kiddin on yer dooin  
sumbdy hevvy battys  
[stuartj923](#) vor 3 Jahren
- 38 who cares, they are just fucking idiots  
[DFhackzz](#) Antwort an [rooneyman86](#) vor 3 Jahren
- 39 faggots  
[emmetire](#) vor 3 Jahren
- 40 suckers.-.-  
[mikez55](#) vor 3 Jahren
- 41 fuckin idiots  
[part2daridge](#) vor 3 Jahren

- 42 Fags  
[123Alias123](#) vor 3 Jahren
- 43 dickheads  
[gerallen08](#) vor 3 Jahren
- 44 fucking fake as or what  
[slifbomjem11](#) vor 3 Jahren
- 45 haha it was funny how fake it was  
[MoForLyf](#) vor 3 Jahren
- 46 can this more fake ??...  
[1kamp1](#) vor 3 Jahren
- 47 Fake  
[Peryn3](#) vor 3 Jahren
- 48 tres bas !  
[superlussy](#) vor 3 Jahren
- 49 I hope I 'bump' in to you someday.....wankers!  
[edsilverback](#) vor 3 Jahren
- 50 shouldn't be too difficult to find the bastards, and throw a molotov cocktail to their house, or just do a counterattack  
[isengbanget2](#) vor 4 Jahren
- 51 this is not the UK  
[Zickenbaendiger](#) Antwort an [Freddiedambrum](#) vor 4 Jahren
- 52 ok after watching that yourself wtf made you think it was good enough to be uploaded?!  
[foxtrck2](#) vor 4 Jahren
- 53 OMG! tht was so fake!  
[SmelliGelliBelli](#) vor 4 Jahren

- 54 How fucking fake! sad bastards  
[slap4monk](#) vor 4 Jahren
- 55 not real  
[damanwidtheplan](#) vor 4 Jahren
- 56 it's people like you that ought to be shot.  
[vmayo](#) vor 4 Jahren [2](#)
- 57 fuck all gay people like them  
[fearlessyunga](#) vor 4 Jahren
- 58 No its not funny  
[XtofaX](#) vor 4 Jahren
- 59 omg stupid ppl -.-" it's fake you morons xD  
[oahfkiehh](#) vor 4 Jahren
- 60 That is mean your losers  
[o1Banan](#) vor 4 Jahren
- 61 and ur gay enough to watch pokemon u fagot  
[wylieboi](#) Antwort an [SoleHeart](#) vor 4 Jahren
- 62 and thats funny WTF BAD  
[YanickLevi](#) vor 4 Jahren
- 63 totally gay  
[ikweetnietook](#) vor 4 Jahren
- 64 they really have no life at all! get all life  
[agekastor](#) vor 4 Jahren
- 65 ur crazy..  
[wtmix](#) vor 4 Jahren
- 66 all de happy slappers are as smart as a fat ass  
[KayGuitar](#) vor 4 Jahren

- 67 you are sick!!!  
[gelraen](#) vor 4 Jahren 3
- 68 U PUSSYS  
[gossiper99](#) vor 4 Jahren 3
- 69 fucking german fakers. all germans spells like pee  
[taberlort](#) vor 4 Jahren 4
- 70 lol fucking german guys they are nazis  
[TSchlumpf](#) vor 4 Jahren 3
- 71 im someone would happy slap me i'll would get a guy named machmut to ass raip  
them then id fucking kill them !  
[elixidon](#) vor 4 Jahren
- 72 somebody "attempted" to happy slap me and i knee'd them in the fucking balls,  
73 took a picture of the pussy bitch and took his fucking wallet. fuck you happy  
slapping pussies  
[paintballjord](#) vor 4 Jahren 2
- 74 That made me laugh! Cool B]  
[Mightypoooo7](#) Antwort an [paintballjord](#) vor 4 Jahren
- 75 knobs  
[mcscas68](#) vor 4 Jahren 3
- 76 thats faker than barbie  
[djandyb](#) vor 4 Jahren
- 77 It may be fake and totally stupid. But it's exactly what does happen1  
[emmafan4evr](#) vor 4 Jahren
- 78 G A Y gay!  
[FlameFriend](#) vor 4 Jahren

- 79 stupid fucking chav scum  
[countvoncount13](#) vor 4 Jahren
- 80 Thats soooooo gay!  
[Danni4815162342](#) vor 4 Jahren
- 81 u guys are flippin retarded...who the hell wants to waist their time making fake videos...gaylords.  
[mandara13](#) vor 4 Jahren
- 82 Thats not called happy slapping, it's called rape.  
[LilPro22](#) vor 4 Jahren
- 83 Fags  
[TheReverendGT](#) vor 4 Jahren
- 84 not only was it shite, it encourages the chavs of the world to carry on doing that and like matthe.  
[bsc2005](#) vor 4 Jahren
- 85 that was fucking shite  
[jamesrathbone8819](#) vor 4 Jahren 2
- 86 Fake or not, I'm flagging this video  
[matthew1202nv](#) vor 4 Jahren 2
- 87 goddamn faggots, i slap ya mom n make sure she cant walk for a week  
[zzappfcreation](#) vor 4 Jahren
- 88 U FAKELIN  
[sotonmanzi](#) vor 4 Jahren
- 89 Come on, this is fake... the sick cunts who really do this are too stupid to do the little video  
[EJRocky](#) vor 4 Jahren
- 90 who would actually do that? thats sick.  
[wudi69](#) vor 4 Jahren
- 91 i liked it :p  
[frankp4](#) vor 4 Jahren

- 92 haaa that was so fake!  
[horrnykitten](#) vor 4 Jahren
- 93 G TOWN? GET A LIFE  
[harveytom94](#) vor 4 Jahren
- 94 very funny -\_- i hope you knew this man, if not you are fucking shit  
[Matamune321](#) vor 4 Jahren
- 95 Damn Germans  
[ThePusher1987](#) vor 4 Jahren
- 96 this is a fake it isnt funny Kranker scheiss!!!  
[Jocker80](#) vor 4 Jahren
- 97 Kranker Scheiss! Gewalt ist doof, aber G-Town rules!  
[KICKERKOENIG](#) vor 4 Jahren
- 98 u sooo sad o.O  
[timprutsen](#) vor 4 Jahren
- 99 Kranker Scheiss!ImGewalt ist doof, aber G-Town ist super!  
[KICKERKOENIG](#) vor 4 Jahren
- 100 Kranker Scheiss! Gewalt ist doof, aber G-Town ist super!  
[KICKERKOENIG](#) vor 4 Jahren

## **B Lebenslauf: Izabella Haas-Zaliwska**

### **Zur Person**

Name: Izabella Haas-Zaliwska  
Geburtsdatum: 11.01.1973  
Familienstand: geschieden  
Staatsbürgerschaft: Polen  
Wohnhaft: Wien  
Beruf: Künstlerin  
eMail: [ihaas\\_zaliwska@yahoo.de](mailto:ihaas_zaliwska@yahoo.de)

### **Bildung**

1988-1993	Höhere Schule für Bildende Künste, Stettin, Polen
1994-1995	Privatschule für Schauspielkünste, Lodz, Polen
1995-1997	Staatliche Hochschule für Schauspiel, Wroclaw, Polen
2002-2004	Universität Wien: Studium der Psychologie
2006-2012	Universitätslehrgang: Psychotherapeutisches Propädeutikum
2006- 2009	Universität Wien: Bakkalaureatsstudium P u b l i z i s t i k - u n d Kommunikationswissenschaft
seit 2007	Universität Wien: Theater-, Film- und Medienwissenschaft
2009-2013	Universität Wien: Magisterstudium Publizistik- und Kommunikationswissenschaft

## **Berufliche Tätigkeiten**

September 1997- Dezember 1997	TV-WOT, Warschau, regionale Nachrichten, Position: freie TV-Journalistin
Februar 1998 - Juni 2000	Oriflame Products Poland sp. z o.o., Warschau Position: Konsultantin
September 1998 - Juni 2000	Magnat Immobilienbüro, Warschau Position: Inhaberin
Juli 2002 - September 2005	Tabak-Trafik Position: Verkäuferin
seit 2003	Morokai, Kunstatelier Tätigkeit: Künstlerin
Juni 2011 - Juni 2012	Kuratorium des Schriftstellers Jacek Klimut
Oktober 2011 - Januar 2012	Organisation der künstlerischen Veranstaltung „Zukunft war jetzt“ im WUK
seit Oktober 2012	Meta Communication International GmbH, Medienagentur Position: Newsclipping

## **C Abstract**

Die vorliegende Masterarbeit hat die Ableitung der Mediennutzungstypen der Bielefeld-Gruppe auf die Kommentare zu den ‚Happy Slapping‘- Videos auf der Plattform YouTube zum Thema. Jeder der sieben Mediennutzungstypen definiert eine charakteristische Nutzungsart. Das Nachahmungsverhalten tritt dabei vermehrt nur bei manchen der Medienhandlungsprofile auf.

Die Medienhandlungsprofile lassen sich auf die Kommentare der Plattform YouTube übertragen. Daraus resultiert die Möglichkeit der Verbindung von Medienhandlungsprofilen und Reaktionen der RezipientInnen auf ‚Happy Slapping‘-Videos auf der Plattform YouTube.

Einige Medienhandlungsprofile erzeugen die Gefahr der Nachahmung von gewalthaltigen Handlungen. Die Übertragung der Medienhandlungsprofile auf YouTube-‚Happy Slapping‘-Videos wird die Vorhersage erlauben, welche Typen von ‚Happy Slapping‘ zur Nachahmung veranlassen.

The master thesis deals with an application of the reception-model of the Bielefeld Research Group to comments to the ‚happy slapping‘ videos on YouTube. The reception-model bases on the seven types of media user. Each of the type is characterized by a typical usage pattern. Only some of the media user types are prone to imitation of the media contents.

According to the results of that group, moderate the user-profiles the reception of the violent content. It follows that some types of media user tend to imitation of the violent contents. The transfer of media user types to ‚happy slapping‘ video allows predicting, which types of ‚happy slapping‘ cause imitation.