

„Die gefährlichste aller Weltanschauungen ist die der
Leute, welche die Welt nie angeschaut haben.“
(Alexander Freiherr von Humboldt (1769–1859))

I. EINLEITUNG

1. SPIELFILME IN DEN LEBENSWELTEN VON JUGENDLICHEN

Beiträge von Schülerinnen und Schülern¹ im Geographieunterricht wie die folgenden verdeutlichen den Einfluss filmischer Narrationen auf die geographischen Imaginationen von Jugendlichen:

„In Spielfilmen, die in anderen Ländern spielen kann man etwas über die dortige Kultur lernen. Zum Beispiel in *Wüstenblume*² erkennt man den Zusammenhalt, den die da haben, wenn sie zusammen singen: So etwas gibt es in Deutschland nicht mehr.“ (Zitat 1, w., Jahrgangsstufe 8, 2010)

Die Jugendliche glaubt, dass sie durch den Spielfilm Wissen über gesellschaftliche Praktiken in Somalia erlangt hat. Die somalische Gesellschaft kennzeichnet sich ihrer Meinung nach durch enge persönliche Bindungen, die durch Aktivitäten wie das gemeinsame Singen deutlich werden. Tatsächlich gibt es in dem Spielfilm *Wüstenblume* (2009) eine Sequenz, in der eine Familie an einem Feuer sitzt und gemeinsam singt. Die Analyse der Figuren und deren Handlungen lässt allerdings keinerlei persönliche Bindungen oder Zusammenhalt zwischen den Familienmitgliedern erkennen. Eine weitere Jugendliche fasst ihre Wahrnehmungen in *Marrakesch* (1998)³ wie folgt zusammen:

„Ich verbinde mit Marokko jetzt so Bilder mit großen Märkten, mit Menschenmengen, die diskutieren und feilschen. Dieses Miteinander, dass alle irgendwie ihr Leben mit den anderen teilen, obwohl sie halt eigentlich nichts haben. Und halt diese Wüste. Dieser Ausblick, als die auf diesem Hügel waren. Und man hat irgendwie diese Einsamkeit gespürt, aber halt auch gleichzeitig die Natur gefühlt, und dass das nicht schlimm ist, dass man allein ist, weil man irgendwo da ist. Also, aus dem Film nehme ich mit, dass es interessant wäre, dahin zu reisen.“ (Zitat 2, w., Jahrgangsstufe 11, 2012)

Dieser Jugendlichen ermöglicht der Spielfilm sogar ihren Hunger nach bedeutsamen Erlebnissen zu stillen. Damit befriedigt er ein überindividuelles Bedürfnis des 21. Jahrhunderts (BLOTHNER 1999:9). Schließlich kommentiert eine weitere Jugendliche den Spielfilm *Sex and the City – Der Film* (2008) wie folgt:

- 1 Um eine bessere Lesbarkeit zu erreichen wird im Folgenden lediglich die männliche Form stellvertretend für beide Geschlechtergruppen verwendet.
- 2 HORMANN, S. (Regie) (2009): *Wüstenblume*. 121 Minuten.
- 3 MCKINNON, G. (Regie) (1998): *Marrakesch*. 98 Minuten.

„Bei *Sex and the City*⁴ kann man auch etwas über New York City lernen besonders durch Carrie und wie die da gelebt hat. Da habe ich mir auch als Ziel genommen wirklich mal nach New York zu fliegen und da auch zu leben. Da ist alles so toll da. So eine Kolumne zu schreiben, dass würde ich auch gerne machen. Sie [*über Carrie*] schreibt ja über sich selber und analysiert sich selber und das würde ich auch gerne machen und ich hätte auch nichts dagegen das in Amerika zu machen, bevorzugt in Amerika, weil ich denke, dass man da mit ganz Wenig ganz Groß herauskommen kann.“ (Zitat 3, w., Jahrgangsstufe 9, 2010)

Diese Jugendliche erkennt wiederum nicht, dass sie keine Kenntnisse über New York City beschreibt, sondern vielmehr den von ihr durch die Filmerfahrung entwickelten *place*. Insgesamt verdeutlichen die Aussagen, dass Spielfilme nicht nur in quantitativer⁵, sondern auch in qualitativer Hinsicht eine große Rolle in den Wahrnehmungen Jugendlicher spielen. Wie in den aufgeführten Zitaten deutlich wird verbreiten Spielfilme Jugendlichen zufolge Wissen über Kulturen (vgl. Zitat 1), das sich allerdings lediglich als eine Aneignung der massenmedialen (postkolonialen) Diskurse und/oder romantisierten geographischen Imaginationen von alltäglichen Praktiken in den sog. Schwellen- und Entwicklungsländern erweist. Dabei erkennen die Jugendlichen nicht, dass sie sowohl *place stereotypes* als auch den von ihnen durch die Filmerfahrung entwickelten *place* beschreiben (vgl. Zitat 2 und 3). So ist in Zitat 3 zu erkennen, dass die Jugendliche die Projektion der aus der Tiefenstruktur des Filmes angesprochenen eigenen Sehnsüchte und Wünsche (die ROLLER 2006: 67 als „Subtext“ bezeichnet) auf das Setting bzw. die inszenierten Stadtviertel selbstredend nicht entdeckt, sondern ihre imaginären Geographien zu scheinbar „objektiven“ Kenntnissen über eine Metropole und sogar eine Nation, in diesem Fall die USA, werden. Obwohl einige Jugendliche erkennen, dass es sich bei Spielfilmen bzw. filmischen Landschaften um eine eigene „ästhetische“ Sinnprovinz handelt bzw. filmische Narrationen kein differenziertes und mehrperspektivisches Wissen über die „Wirklichkeit“, d.h. über Orte, Menschen, Länder, Landschaften, Gesellschaften und Kulturen verbreiten können, geben sie, wenn nach ihrem Wissen gefragt, die Inhalte der Inszenierungen und damit die geographische Imaginationen und den *place*, den der Film anbietet, wieder. Dies lässt die Vermutung zu, dass die inszenierten Landschaften einen Einfluss auf die geographischen

4 KING, M. P. (Regie) (2008): *Sex and the City – Der Film*. 139 Minuten.

5 In der ersten empirischen Erhebungsphase dieser Forschungsarbeit im Juni 2010 gaben 25 Jugendliche von insgesamt 30 Befragten an, jeden Abend eine TV-Serie zu verfolgen und am Wochenende mindestens einen Spielfilm mit Freunden im Kino oder zu Hause (15 Jugendliche) bzw. alleine oder mit den Eltern zu Hause (10 Jugendliche) zu sehen. Der JIM-Studie aus dem Jahr 2014 zufolge nutzen 85 % der männlichen und 82 % der weiblichen Jugendlichen (zwischen 12 und 19 Jahren, bei n = 1.200) den Fernseher täglich und davon schauen sich allerdings nur 10 % täglich und 22 % wöchentlich eine DVD an (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2014: 11). Die zu Beginn des Absatzes beschriebenen Ergebnisse aus der qualitativen und damit einer nicht repräsentativen Erhebung aus dem Jahr 2010, bestätigen die Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbandes Südwest. Die Jugendlichen präferieren vor allem Sitcoms und Comedy-Serien wie „How I met your mother“ (36 %), „The Big Bang Theory“ (26 %) oder „Two and a half men“ (10 %) (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2014: 21). Des Weiteren sehen Jugendliche durchschnittlich 102 Minuten am Tag fern, wobei der Zeitaufwand mit zunehmendem Alter steigt (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2014: 20).

Imaginationen Jugendlicher haben, die zwischen dem physisch-materiellen Setting bzw. Ort, den gesellschaftlich ausgehandelten geographischen Imaginationen und der Ästhetisierung bzw. der Poetisierung des Raumes nach BACHELARD (1957) durch die filmische Narration nicht unterscheiden können. Somit imaginieren Jugendliche Geographien, die von ESCHER und ZIMMERMANN (2001: 227) basierend auf BLOTHNERS (1999: 50–52) „Zwischenwelten“ als „Mischräume“ bezeichnet werden können.

2. FRAGESTELLUNG DIESER FORSCHUNGSARBEIT

Aus diesen Beobachtungen lässt sich die Forschungsfrage, **welchen Einfluss Spielfilme auf die imaginären Geographien von Jugendlichen haben**, ableiten. Es wird untersucht, welche imaginären Geographien von Jugendlichen über einen Ausschnitt der Erdoberfläche ausgebildet werden, den sie über eine mediale (bzw. filmische) Vermittlung und nicht durch primäre Umwelterfahrung kennen gelernt haben. Die Forschungsfrage bedingt weitere Teilfragen. Nämlich die Frage danach, **was imaginäre Geographien sind, welchen Einfluss die Rezeption⁶ bzw. die Verarbeitung von filmisch erzählten Geschichten auf die imaginären Geographien von Rezipienten haben** und schließlich, **welchen Einfluss die Rezeption filmischer Narrationen auf die imaginären Geographien Jugendlicher⁷ hat**.

Die Untersuchung verortet sich in der Wahrnehmungs- bzw. der Perzeptionsgeographie und verfolgt ferner das Ziel, die theoretischen Modelle dieses Teilgebietes der Humangeographie durch Erkenntnisse über mediale Raumwahrnehmungen und -vorstellungen zu erweitern. Damit knüpft diese Dissertationschrift an die Forschungsarbeit⁸ von FRÖHLICH (2007) an, die den Einfluss filmischer Narrationen auf die Wahrnehmung städtischer Lebensräume untersucht hat. Des Weiteren stellt die Arbeit einen Beitrag zu filmgeographischen Studien dar. Dieser Teilbereich der Mediengeographie, der im angloamerikanischen Raum mit der Publikation des

- 6 Die Termini „Filmrezeption“ und „Filmerlebnis“ werden entsprechend der Definition des Begriffs Filmrezeption bei FAULTICH (2002) synonym verwendet. Für FAULTICH handelt es sich bei der Filmrezeption nicht um eine rein kognitive Verarbeitung der filmischen Narration, sondern um einen „Filmgenuß [sic!] als physisches Erlebnis“ (FAULTICH 2002: 14). Dabei verweist das Suffix „-rezeption“ in dieser Forschungsarbeit stärker auf den Aufbau eines mentalen Modells der filmischen Handlung, der Figuren, der filmischen Landschaft im Rahmen des Filmerlebens und das Suffix „-erleben“ auf die sinnlichen bzw. die Erlebnisprozesse beim Aufbau des mentalen Modells. Die Termini „Filmwirkung“ und „-aneignung“ werden ebenso in dieser Arbeit synonym gebraucht. Auch wenn in der Medienpsychologie zunehmend der Begriff „Aneignung“ verwendet wird, um eine bereits begriffliche Abgrenzung zu den behavioristischen Medienaneignungsforschungen zu erzielen, die den Begriff „Wirkung“ geprägt haben, werden beide Begriffe in dieser Arbeit wie folgt verstanden: Es handelt sich um eine Veränderung der Vorstellung oder der Einstellung im Zuge der ästhetischen Filmerfahrung (GEIMER 2009: 67).
- 7 Auch wenn in der Erhebung nicht mit zwei Vergleichsgruppen gearbeitet wurde, d. h. mit erwachsenen und jugendlichen Interviewpartnern, konnten Einflussfaktoren festgestellt werden, die typisch für jugendliche Zuschauer sind.
- 8 FRÖHLICH, H. (2007): Das neue Bild der Stadt – filmische Stadtbilder und alltägliche Raumvorstellungen im Dialog. Stuttgart.

Sammelbandes „Place, Power, Situation and Spectacle“ von AITKEN und ZONN (1994a) begründet wurde, beschäftigt sich nach ESCHER (2006) vor allem mit der Dekonstruktion filmisch inszenierter städtischer Lebensstile und deren Einfluss auf gesellschaftliche Raumkonstruktionen, der Dekonstruktion von *cinematic landscapes* und *cities* und deren Interaktion mit Lebenswirklichkeiten und -welten wie beispielsweise durch den Drehorttourismus. Ferner untersuchen filmgeographische Studien die Konstruktion von Identitäten und Gender und deren Wechselwirkung mit gesellschaftlichen Praktiken sowie den Einfluss der Filmindustrie auf die wirtschaftliche Entwicklung von Orten und Regionen. Schließlich stellen im Rahmen der Ethnomethodologie Praktiken der Filmaneignung ein Forschungsinteresse für die Filmgeographie dar. Gemeinsam ist den Untersuchungen das Interesse, den Einfluss von Fiktionen auf Lebenswirklichkeiten und -welten von Individuen und Gruppen darzulegen. So beschäftigt sich auch diese Arbeit mit der Interaktion filmischer Raumkonstruktionen auf die geographischen Imaginationen Jugendlicher, da diese eine Grundlage für „zielgerichtetes und sinnbezogenes Agieren“ (WEICHHART 2008: 247) von Subjekten darstellen. Des Weiteren soll dieses Forschungsvorhaben einen Beitrag leisten, die geographiedidaktische Arbeit zu Schülervorstellungen voranzutreiben. Und schließlich kann auf der Grundlage der Forschungsergebnisse das Kompetenzmodell einer geographischen Film(lese)kompetenz entwickelt werden, damit Jugendliche lernen, filmische Rauminformationen selbstreflexiv wahrzunehmen und anzueignen. Denn eine der Aufgaben eines kompetenzbasierten und kritisch-konstruktivistischen Geographieunterrichts besteht darin, die Medienkompetenz von Jugendlichen zu fördern (Deutsche Gesellschaft für Geographie ⁸2014: 6). Die Kompetenzstandards des Kompetenzbereichs Erkenntnisgewinn/Methoden und einige der Kompetenzbereiche Kommunikation und Beurteilung/Bewertung verdeutlichen, welche Teilkompetenzen zur Ausbildung einer Medienkompetenz erworben werden müssen (Deutsche Gesellschaft für Geographie ⁸2014: 6). Sie gehen dabei allerdings nicht auf die Besonderheiten der einzelnen Medien ein. D. h. es wird nicht deutlich, wie Spielfilme, Dokumentationen, Bild- oder Kartenmedien Inhalte zu sehen geben, wie diese auf den Betrachter wirken, welche lernpsychologischen Schwierigkeiten daraus entstehen und wie letzteren begegnet werden kann. Um für die einzelnen Medien passende Kompetenzmodelle zu entwickeln, ist Grundlagenforschung im Bereich Medienrezeption und -wirkung nötig.

Nach der Präsentation des Forschungsstands in Kapitel I.3 wird das Forschungsdesign der Untersuchung in Kapitel II dargelegt. Folgend wird in Kapitel III.1 aus geographischer, kognitions- und motivationspsychologischer (sowie empirischer) Perspektive das Phänomen der geographischen Vorstellung präsentiert und für die empirische Erhebung operationalisiert. Des Weiteren werden in Kapitel III.2 die Einflussfaktoren auf die filmische Umweltwahrnehmung und -aneignung aus Theorien der Wahrnehmungsgeographie, der Filmtheorie, der Medienwirkungsforschung und den Ergebnissen aus den empirischen Erhebungen aus den Jahren 2010 und 2012 abgeleitet. Nach der Darstellung der Einflussfaktoren auf die filmische Umweltwahrnehmung bei Jugendlichen in Kapitel III.3 erfolgt die Ableitung

der theoretischen Folie „Filmisch imaginierte Geographien Jugendlicher“⁹, die zur Analyse des empirischen Materials dient (vgl. Kapitel III.4). Es folgt die Begründung des empirischen Vorgehens in Kapitel IV und die Analyse der empirischen Daten in Kapitel V. In Kapitel VI werden die Ergebnisse der Arbeit in verkürzter Form abstrahierend zusammengefasst, um sie dann kritisch im Hinblick auf die Beantwortung der Fragestellung zu beurteilen und bewerten.

3. STAND DER FORSCHUNG

Es gibt eine Vielzahl an geographiedidaktischen Studien über Raumvorstellungen von Kindern und Jugendlichen (vgl. bspw. APFELSTEDT 1960, WAGNER 1974, ACHILLES 1979, KULLEN 1986, KASPER und KULLEN 1986, ABOUD 1988, GRAHAM und LYNN 1989, MARKERT 1991, DIJK und RIEZEBOS 1992, HÜTTERMANN und SCHADE 1997, GEIGER 1998, HÜTTERMANN 2004, SCHNIOTALLE 2004, SCHMEINCK 2007 und SIEGMUND, HUSS und SERRER 2007). Dabei wurden mit Hilfe von *mental maps* die kognitiven Karten von Lernern in Form von politischen Weltkarten erfasst. Neben der Erforschung der Weltbilder¹⁰ in Form von Kenntnissen über die Welt, wollten die Wissenschaftler durch problemzentrierte Interviews mit den Kindern und Jugendlichen und/oder mit standardisierten Fragebögen an die Eltern und Lehrer der Kinder die Wissensquellen erfassen. Dabei konnte festgestellt werden, dass die Kinder über Kenntnisse von Ländern verfügen, die sie im Rahmen von Urlauben,

9 Das Adjektiv „filmisch“ besitzt zwar in den Filmwissenschaften (vgl. bspw. Filmlink.de (22.07.2016) oder wiki.univie.ac.at (22.07.2016)) die Bedeutung „mit den Mitteln des Films [gestaltet]“ oder „dem Film eigen, zugehörig“ (Duden.de (22.07.2016)), so dass die Bezeichnung „Filmisch imaginierte Geographien Jugendlicher“ auf durch filmische Mittel gestaltete imaginäre Geographien von Jugendlichen verweisen würde. Dennoch wird das Adjektiv in dieser Forschungsarbeit in einer erweiterten Bedeutung verwendet. Die Entscheidung erfolgte aus pragmatischen Gründen, um mit dem Adjektiv auf das Medium zu verweisen, das den Kontext der geographischen Imaginationen der Jugendlichen bildet. Diese Verwendung kann zudem dadurch legitimiert werden, dass vom Regisseur gestaltete imaginäre Geographien erst im Rezeptionsprozess auf individuelle Weise vom Zuschauer konstruiert werden. Damit handelt es sich bei den in dieser Studie untersuchten imaginierten Geographien um Geographien, die durch filmische Mittel inspiriert und geformt wurden.

10 Fast alle geographiedidaktischen *mental map*-Forschungen geben an, dass sie die „Weltbilder“ der Kinder und Jugendlichen untersuchen würden. Sie erfassen dabei allerdings eigentlich vielmehr nur die Raumvorstellungen bzw. die kognitiven Karten. Denn das Suffix „Bild“ muss vielmehr entsprechend des Begriffs Image im Sinne einer Einstellung verstanden werden. WARDENGA (zit. nach SPERLING 2004: 128) definiert den Begriff in überzeugender Weise: „eine durch Distanz entwickelte Erkenntnis von Welt als Ganzes bzw. der zu erfahrenden Wirklichkeit, wobei die vielen Erfahrungen zu einem Ganzen bzw. zu einer ganzheitlichen Vorstellung zusammengefügt werden“. Eine Untersuchung des „Weltbildes“ der Kinder würde eine erklärend-hermeneutische Untersuchung der Vorstellungsinhalte bedeuten und die holistische subjektive Alltagstheorie der Jugendlichen über ihren Sinn der Welt aufdecken. In allen Forschungsarbeiten folgt der Darstellung der Vorstellungsinhalte keine Analyse der daraus ableitbaren Weltbilder von Jugendlichen. Die Studien untersuchen damit nicht wirklich das „Weltbild“ in seiner eigentlichen bzw. engeren Bedeutung. Es findet keine Inferenzbildung zu den in den kognitiven Karten enthaltenen Weltbildern statt.

Schüleraustauschen, aus Nachrichten oder Erzählungen von Freunden kannten. Ferner konnten die Autoren entsprechend der Theorie der kognitiven Karten von DOWNS und STEA (1982) das Interesse der Lerner an bestimmten Ländern einerseits dadurch festmachen, dass sie genannt bzw. gezeichnet wurden und andererseits dadurch, dass die topographischen Kenntnisse in den Zeichnungen von beliebten Staaten größer waren, als von weniger Beliebten. Daneben wurden Forschungsarbeiten in Form von standardisierten quantitativen Befragungen durchgeführt, die das Interesse von Schülern an bestimmten Regionen offenlegen sollten. Allerdings bleiben die Arbeiten vorwiegend deskriptiv (HEMMER 2010, HEMMER und HEMMER 2010). Es wird lediglich in der Arbeit von HEMMER (2010) die These aufgestellt, dass das Interesse an bestimmten Ländern von den gesellschaftlich produzierten positiven oder negativen Images abhängt und aus den Ergebnissen der Erhebung geschlossen, dass sich Kinder und Jugendliche stärker für wirtschaftlich entwickelte Nationen interessieren. Für SCHMIDT-WULFFEN (2010) resultiert das Desinteresse aus einer zu großen Fremdheit der Gesellschaftssysteme, die durch Unterentwicklung gekennzeichnet sind. Dennoch bleibt diese Erklärung hypothetisch und wurde empirisch nicht überprüft. BIRKENHAUER (1984) ließ allerdings Jugendliche und Erwachsene Landschaftsfotos beurteilen und konnte belegen, dass sich Jugendliche für Landschaften interessieren bzw. sie als schön erachten, wenn sie in ihnen für sie bedeutsame Aktivitäten ausführen können. Insgesamt wurden den Probanden allerdings nur naturlandschaftliche Motive aus Deutschland präsentiert. Im Rahmen der Schülervorstellungsforschung wurden zunächst nur Vorstellungen zu physisch-geographischen Themen wie beispielsweise Wüsten (SCHUBERT 2012), Gletschern (FELZMANN 2013) und Windsystemen (BASTEN 2013) erhoben. Inzwischen richtet sich das Forschungsinteresse auch auf humangeographische Themen wie beispielsweise mentale Repräsentationen und subjektive Schülertheorien zum Thema Migration (LUTTER 2005) und Kultur¹¹.

Ferner existieren einige Forschungsarbeiten zum Einfluss von Spielfilmen und TV-Serien auf die Sozialisation Jugendlicher (ROLLER 2006, VOLLBRECHT 2006, REITZ ²2010, WEGENER ²2010 und FERCHOFF 2010), die einen Einblick darüber geben wie die Persönlichkeitsentwicklung¹² sowie die gesellschaftliche Sozialisation¹³ durch

11 An diesem Thema wird aktuell am geographischen Institut in Flensburg von SCHRÖDER geforscht: <http://www.uni-flensburg.de/geographie/team/birte-schroeder/> (23.12.2013).

12 So dient die filmische Narration als Ganzes, d.h. sowohl die filmischen Figuren, als auch die filmische Handlung nach BARG, NIESYTO und SCHMOLLING (2006: 7) als symbolisches Material für die Sinn- und Orientierungssuche Jugendlicher. Ferner können Jugendliche nach ROLLER (2006: 49) durch den Konsum von Movies Erfahrungen machen, die sie außerhalb des medialen Erlebnisses nicht machen können, da die Subtexte unter der filmischen Erzählstruktur das Unterbewusste Jugendlicher ansprechen. Durch die James Cameron-Produktion von *Titanic* (1998) können Jugendliche beispielsweise das Thema des „Loslösen vom Elternhaus“ virtuell erproben (ROLLER 2006: 49). Schließlich unterstützen Movies nach ROLLER (2006: 49) die Herausbildung von Lebensstilen und Moden. So haben MOSER, HANETSEDER und HERMANN (²2009) in ihrer Studie herausgearbeitet welchen Einfluss Spielfilme auf die Zimmergestaltung Jugendlicher haben.

13 So sind Spielfilme nach ROLLER (2006: 67) Träger „gesellschaftlicher Mythen und symbolischer Repräsentationen“, so dass Jugendliche mit diesen konfrontiert werden und sich mit ihnen aus-

die Rezeption von filmischen Narrationen eine Unterstützung und Beeinflussung erfährt. Aktuell arbeitet das psychologische Institut der Universität Landau darüber, ob die Wahl bestimmter Filmgenres im Zusammenhang mit Persönlichkeitsmerkmalen steht und wie diese interagieren¹⁴. Allerdings fehlen Untersuchungen, die die im ersten Abschnitt des Kapitels I.1 beschriebenen Beobachtungen sowie die Folgerungen des zweiten Abschnitts dieses Kapitels empirisch bestätigen oder widerlegen. Denn da die filmische Narrationen immer in den Grundkategorien Raum und Zeit inszeniert werden und somit Jugendliche neben der Rezeption gesellschaftlicher Ordnungsmuster in Form von Werten und Normen auch die Aneignung von stereotypen und geopolitischen, räumlichen Zuschreibungen bzw. geographischen Imaginationen sozialisiert werden, sollte die Entwicklung von Raumvorstellungen durch den Konsum von Spielfilmen zu einem Interessensgegenstand wissenschaftlicher und hierbei vor allem geographischer Untersuchungen werden.

Auch in filmgeographischen Forschungsarbeiten hat sich lediglich ZONN (1984) in theoretischer Hinsicht darüber Gedanken gemacht, wie sich die Umweltwahrnehmung primär erfahrener Umwelten von filmisch inszenierten Umwelten unterscheiden. Seine theoretische Folie hat er nicht an der Lebenswirklichkeit überprüft. Ferner gibt seine Arbeit keine Antwort darüber, welchen Einfluss die filmisch inszenierten Umwelten auf die geographischen Imaginationen und/oder den entwickelten *place* und *sense of place* der Rezipienten haben. Dies untersuchte FRÖHLICH (2007) in seiner Arbeit „Das neue Bild der Stadt. Filmische Stadtbilder und alltägliche Raumvorstellungen im Dialog“. Er interviewte dazu Bewohner von Berlin, Personen, die Berlin und New York City im Rahmen einer Urlaubsreise besucht hatten sowie Personen, die die beiden Städte nur aus Filmen kennen. Dabei wurde in den Interviews im Sinne einer ethnographischen Studie nur im Allgemeinen über die Wahrnehmung der Städte in Filmen und deren Auswirkungen auf die Primärerfahrungen gesprochen. Der Autor erfasste also nicht die konkrete Wirkung einer bestimmten filmischen Narration auf die Wahrnehmung der Interviewpartner. Die von ihm analysierten filmischen Inszenierungen von Berlin und New York City wurden nicht wegen der Nennung in den Interviews ausgewählt, sondern im Sinne einer Datentriangulation ausgehend von der Höhe der Zuschauerzahlen.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass Spielfilme, obwohl sie von Jugendlichen als „eigene Sinnprovinz“ bzw. als „ästhetischer Raum“ erkannt werden, scheinbar (vgl. Kapitel I.1) einen Einfluss auf ihre imaginären Geographien haben. Allerdings liegen weder Forschungsergebnisse vor, warum dies der Fall ist, noch solche zur Art des Einflusses einzelner Spielfilme auf die geographischen Imaginationen.

einandersetzen. Nach GEIMER (2009) finden bei der Rezeption von Movies „spontane Bildungsprozesse“ statt, bei denen Jugendliche Film- und Weltwissen erlangen und zugleich durch mimetische Aneignung ihren Sozialisationsprozess im doppelten Sinne vorantreiben.

14 Vgl. <http://www.uni-koblenz-landau.de/landau/fb8/ikms/ikmpubl> (31.03.2014)