

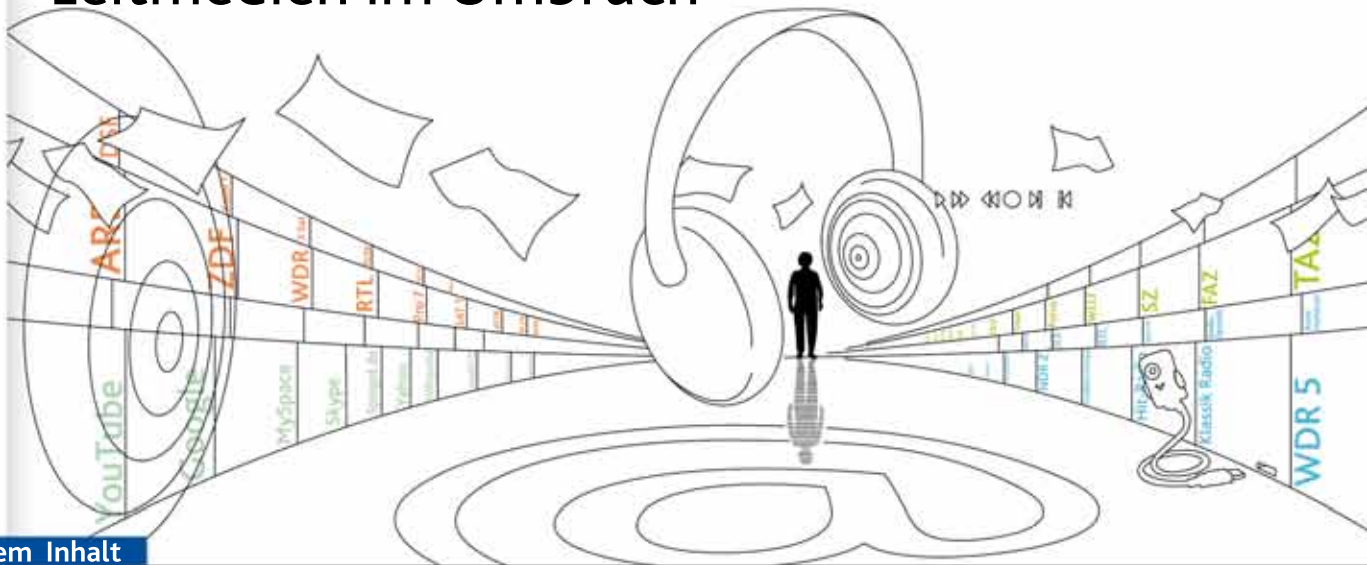
extrakte

Auszüge aus der Wissenschaft

Ein Pressedienst der



Zwischen allen Sendern ? Leitmedien im Umbruch



Aus dem Inhalt

3 Parallelgesellschaften oder Integrations- funktion?



Leitmedien für ethnische Minderheiten: Leben die Migranten in Deutschland in ‚Medienghettos‘ und ‚Parallelgesellschaften‘ oder tragen Fernsehen, Hörfunk, Presse und Internet zur Integration von Zuwanderern bei?

8
Form und Präsenz
Was macht ein Mediensystem, das gegenüber der Konkurrenz an Präsenz und Einfluss verliert? Das Pressesystem reagiert mit

Form-importen aus anderen Medien. Was Habermas als Verfall der Norm beklagt ist aus der Perspektive einer generellen Mediendynamik eher als Normalfall zu werten – gerade auch in Bezug auf die Presse, wie ein Blick in die Geschichte verrät.



12
Formspiele der Medien
Hollywood hat das Computerspiel für sich entdeckt. Und die Spieleindustrie liebt Filme. Beide schauen voneinander ab – und überraschen sich selbst und ihr Publikum.



16
Kult um Gewalt oder Hysterie ohne Gehalt
Über ‚Killerspiele‘ und die Reaktionen der Öffentlichkeit. Im Gespräch mit dem Medienwissenschaftler und Computerspiele-Experten Dr. Jochen Venus.



21 Digitaler Barock. Geschichte und Ästhetik dreidimen- sionaler Raumbilder

Skulpturen sind dreidimensionale Kunstwerke. Zu Gesicht bekommen die meisten sie nur zwei-



dimensional: als fotografische Reproduktionen. Ein Team von Informatikern, Medien- und Kunstwissenschaftlern hat nun die barocken Arbeiten von Gianlorenzo Bernini zu 3D-Bildern verarbeitet – und dabei den Wahrnehmungsmehrwert der dritten Dimension erforscht.



Alte und neue Leitmedien

Medien ist es vielfach relativ schnell gelungen, eine starke Stellung in der Medienhierarchie zu besetzen. So hat sich etwa das Fernsehen in wenig mehr als einem Jahrzehnt als dominantes Medium etabliert. Waren über die letzten zwei Jahrhunderte Buch, Zeitung, Radio und TV für die bürgerliche Öffentlichkeit die wichtigsten Foren, um sich über politische Veränderungen, ökonomische oder kulturelle Verhältnisse, Strukturen oder Tendenzen zu verständigen und zu orientieren, so wird derzeit die Leitfunktion dieser Medien durch ihre Digitalisierung und globale Vernetzung zunehmend in Frage gestellt. Eine zentrale Rolle könnte bei der Analyse solcher Umbrüche dem Begriff ‚Leitmedien‘ zukommen (Verschiebungen in der Medienhierarchie = Mediendynamik? Wechsel des Leitmediums = Medienumbruch?).

Einen neuen ‚Strukturwandel der Öffentlichkeit‘ kann man täglich beobachten. Die ‚Öffentlichkeit‘ wurde von Habermas ja bereits als Netz definiert, nämlich „Netz für die Kommunikation von Inhalten und Stellungnahmen (...), das sich nach der Kommunikationsdichte, der Organisationskomplexität und Reichweite nach Ebenen differenziert, von der episodischen Kneipe (...) bis zur abstrakten, über Massenmedien hergestellten Öffentlichkeit“. Aber lange Zeit war es ein Netz aus vielen, sehr unterschiedlich kommunizierenden Medien, mit sehr verschiedenen Autoren und ganz unterschiedlichen Adressaten. Aktuell konvergieren all die verschiedenen Medien in dem einen elektronischen ‚Netz‘, und in ihm entwickelt sich eine neue Öffentlichkeit als „Sphäre der zum Publikum versammelten Privatleute“ (Habermas), die vom besten Futter für ihren Hund bis zur Annahme der europäischen Verfassung alles diskutieren, was überhaupt diskutiert werden kann.

Allerdings sind zwei Dinge hinzugekommen, die dieses neue Leitmedium Internet in einem anderen Licht als die tradierten erscheinen lassen: zum einen ein ganz anderer Grad an technisch ermöglichter sozialer Kontrolle, zum anderen eine ‚Ergänzung‘ der kommunikativen Prozesse durch künstliche Intelligenz. Prinzipiell ist jeder, der sich ins Netz begibt und dort kommuniziert, von entsprechenden Werkzeugen beobachtbar, eine hundertprozentige Datensicherheit gibt es

schlicht nicht, im guten wie im bösen Sinne. Und mehr und mehr werden die Kommunikationen hier von sogenannten Software-Agenten begleitet, ergänzt, erweitert, von der Suche nach allem und jedem bis zur Kreditanfrage; immer öfter und immer eher sind es Programme, Expertensysteme, künstliche Stimmen, mit denen wir in einen Dialog über unsere Wünsche eintreten. Beide Aspekte haben eminente Auswirkungen auf die Leit- oder Orientierungs-Funktion, die einmal den Medien zugeschrieben wurde, sprich: Die auf den ersten Blick unendlich erweiterte Öffentlichkeit, die ihre Werte erstmals tatsächlich ‚global‘ diskutieren und etablieren könnte, wird zugleich eingegrenzt vom ständig präsenten Bewusstsein der Kontrolle wie von der ständig mitschreibenden ‚Intelligenz‘ der Maschinen.

Sowohl solche gegenwärtigen Aspekte als auch historische Perspektiven, mit denen Begriff und Phänomen der Leitmedien für die Analyse von Medienumbrüchen fruchtbar gemacht werden sollen, stehen folgerichtig im Zentrum der Jahrestagung 2007 (15./16. November) des an der Universität Siegen seit 2002 bestehenden kulturwissenschaftlichen Forschungskollegs ‚Medienumbrüche‘ der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG). Zahlreiche namhafte Wissenschaftler werden in einem dichten Programm verschiedene Aspekte des Leitmedienphänomens erörtern. Am Abend des ersten Tages wird ergänzend eine Podiumsdiskussion mit Medienpraktikern und -theoretikern vor breiterem Publikum im Siegener Apollo-Theater über die Zukunft der Leitmedien stattfinden.

Verfasser: Prof. Dr. Peter Gendolla / Dr. Daniel Müller

Text und Bilder sind frei zum Wiederabdruck



„Tagsüber Deutschland, abends Türkei“: Satellitenschüsseln deuten an großen Wohnblocks auf viele eingewanderte Bewohner hin.

Ghetto- und Nischenprogramme für Parallelgesellschaften oder Integrationsfunktion?

Projekt untersucht alte und neue Leitmedien für Migranten in Deutschland

Nach dem 13. August 1961, dem Tag des Mauerbaus, erschienen zahlreiche italienische ‚Gastarbeiter‘ des westdeutschen Wirtschaftswunders nicht an ihren Arbeitsplätzen, sondern packten, zur Republikflucht der anderen Art entschlossen, ihre Koffer – nichts wie heim ins Mezzogiorno, solange es noch geht! Diese leidvolle Erfahrung mit unerwünschten Leitmedien gab den Ausschlag für die Einrichtung der Ausländerprogramme im öffentlich-rechtlichen Rundfunk. Die Italiener waren der Desinformation aufgesessen, die Radio Prag von italienischen Kommunisten ausstrahlen ließ: Ein Krieg stehe bevor, die Grenzen der BRD und Westberlins würden daher bald geschlossen, eine Ausreise sei dann nicht mehr möglich.

Der Ostblock hatte schon seit Jahren arbeitsteilig in mehreren Sprachen für BRD-Gastarbeiter ein Formatradio der anderen Art ausgestrahlt; sentimental heimatlich-musikalische Begleitung von Hörergrüßen und Agitprop. Der kommunistische Funktionär Peppone hatte das Radio und konnte damit unmittelbarer zuschlagen als der katholische Funktionär Don Camillo, der nur über eine schwerfällige Wochenzeitung gebot, den *Corriere d'Italia*, den Missionare schon 1951 in Frankfurt gegründet hatten und der später verdeckt von der Bonner Regierung subventioniert wurde. Überhaupt war die Presse schon damals kein wirkliches Leitmedium für die Gastarbeiter. Trotz getarnter Staatsbeihilfen gelang es nicht, die zur ‚Betreuung‘ – und antikommunistischen Indoktrination

im Kalten Krieg – der Gastarbeiter gegründeten Organe auf die Beine zu bringen. Blätter von Exilanten aus dem Ostblock fristeten, von deutschen und US-Stellen diskret unterstützt, erst Recht ein Schatten-dasein am Rande der Medienlandschaft.

Bis 1961 hatten sich die öffentlich-rechtlichen Monopolisten erfolgreich dem Ansinnen widersetzt, ihren Programmauftrag auch für die Gastarbeiter wahrzunehmen. Auch demokratietheoretische Argumente stießen auf taube Ohren. So bat die SPD in Erinnerung an Gastrecht im republikanischen Spanien, wo im Bürgerkrieg auch deutschsprachiger anti-Hitler-Funk ausgestrahlt worden war, vergeblich um ein demokratisches Gegengewicht zur Franco-Propaganda. Erst der Äthercoup des Ostens und massive Drohungen der Politik, andernfalls den seit 1960 als Bundesanstalten von der Adenauer-Regierung direkt kontrollierten Auslandssendern Deutsche Welle und Deutschlandfunk auch Inlandssendungen eben für die Gastarbeiter in deren Muttersprachen zu erlauben, bewirkten ein Umschwenken.

Freilich: Die ins Leben gerufenen Nischenprogramme gehörten zu den am billigsten produzierten überhaupt. Und: Je ein festangestellter deutscher Redakteur fungierte als Aufsicht über ein Team von auf Honorarbasis beschäftigten Ausländern. Bald fing auch Gegendruck von rechts an. Regierungen der mit Ausnahme Italiens allesamt mindestens zeitweise autoritär regierten Anwerbeländer protestierten wiederholt gegen missliebige Inhalte – die deutsche Wirtschaft,

um Exportaufträge besorgt, stieß ins gleiche Horn. Zum Lob des öffentlich-rechtlichen Rundfunks sei gesagt, dass er dem Druck meistens widerstand – so setzte sich der WDR später über massive türkische Pressionen hinweg und begann mit kurdischen Sendungen.

Die Frage, wer die Medien für die Minderheiten leitet bzw. kontrolliert und zu welchem Zweck, hat in den vergangenen hundert Jahren nichts von ihrer Aktualität verloren. Schon um 1900 wurden die Zeitungen der polnischen Zuwanderer im Ruhrgebiet, etwa der ‚Naródowiec‘ [Landsmann] in Herne und der ‚Wiarus Polski‘ [Der polnische Getreue] in Bochum, von einer eigenen ‚Polenüberwachungsstelle‘, die zu diesem Zweck umfangreiche Übersetzungen anfertigte, akribisch auf ‚staatsfeindliche‘ Äußerungen hin ausgewertet, während die Polizei auch ohne Reichstrojaner allgegenwärtig die Polen bespitzelte. Heute macht die Bundesregierung schon mal bei türkischen Stellen in Ankara Druck, um die redaktionelle Linie der türkischen Medien zu beeinflussen, namentlich der Europa-Ausgabe der Zeitung Hürriyet [Freiheit]. Rechtlich zweifelhafte, aber hochwirksame – auch nach gewonnenem Prozess gegen Schily oder Schäuble sind die Titel in der Regel nicht mehr wiederzubeleben – administrative Verbote von unerwünschten (z. B. kurdischen oder islamistischen) Blättern, von der größeren Öffentlichkeit kaum beachtet, kommen hinzu.

In beiden Weltkriegen veröffentlichten deutsche Dienststellen Propagandamedien für Minderheiten im eigenen Machtbereich, Kriegsgefangene wie ‚Fremdarbeiter‘. Während der Charakter der Goebbels’schen Bemühungen wohl allgemein erkannt wird, werden die kaiserzeitlichen Medien (etwa eine türkische Zeitung für die Stärkung des Bündnisses mit dem Osmanischen Reich, das parallel den Völkermord an den Armeniern betrieb) in grotesker Verkennung der Verhältnisse heute z. T. als Anfänge einer autonomen Ethnomedienkultur in Deutschland gepriesen. Auch die deutschen Sender verlieren heute kein Wort mehr über ihren zähen Abwehrkampf gegen Minderheitenprogramme, sondern feiern sich vielmehr selbst als schon immer weitblickend-verständnisvolle Pioniere interkultureller Integration. Noch vor 25 Jahren war

das anders, da wurde das ‚leidige Problem‘ nach Möglichkeit totgeschwiegen.

Die Erforschung der Kontrolle über die Ethnomedien ist alt – schon 1922 veröffentlichte der amerikanische Soziologe Robert Ezra Park ‚The immigrant press and its control‘. In Deutschland steckt die Erforschung noch in den Kinderschuhen. Das Forscherteam des Projekts ‚Mediale Integration ethnischer Minderheiten‘ unter der Leitung von Prof. Dr. Rainer Geißler (Siegen) und Prof. Dr. Horst Pöttker (Dortmund) im Forschungskolleg ‚Medienumbrüche‘ an der Universität Siegen befasst sich mit einigen Aspekten zwecks ‚Lückenschluss‘ unmittelbar, will aber vor allem einen Beitrag zur Systematisierung, Periodisierung und Theoriebildung leisten, im größeren – vor allem auf die Mehrheitsbevölkerung abzielenden! – Zusammenhang der Frage, was Medien zur Integration von ethnischen Minderheiten beitragen können.

Leitmedien / Umbrüche

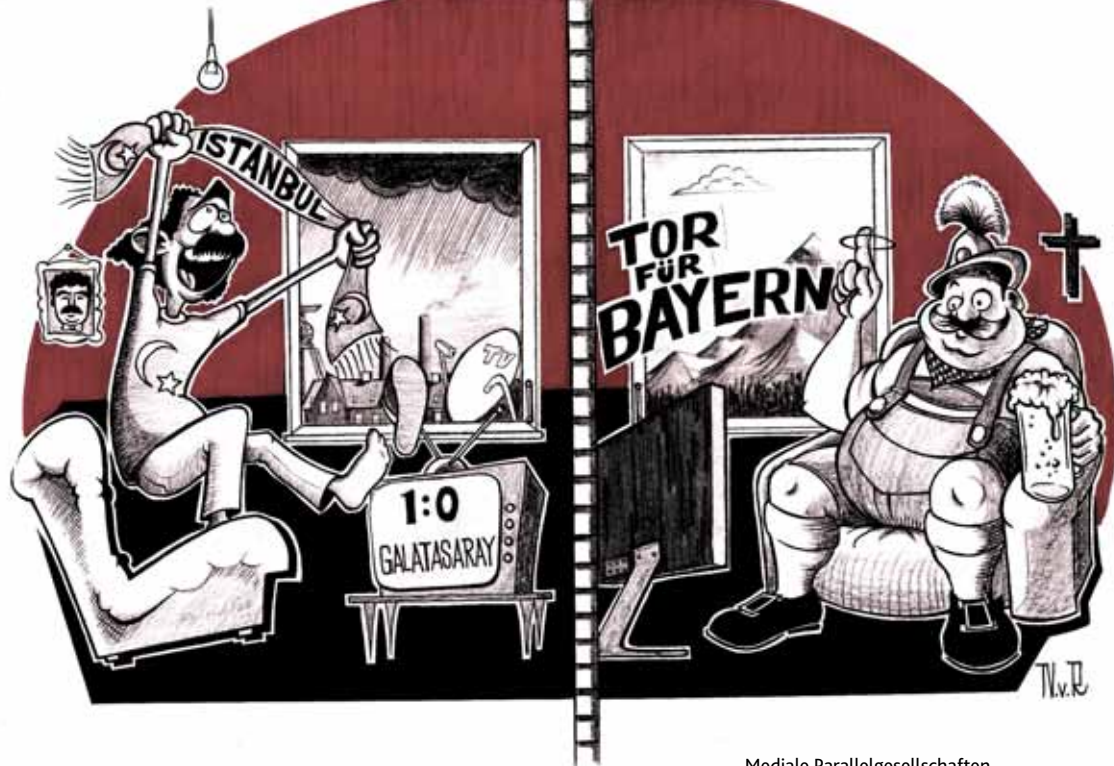
Die nur in Viertelstunden rechnenden Fensterprogramme – bald auch in Spanisch, Griechisch, Türkisch; schließlich auch in Portugiesisch und Serbokroatisch, zu guter Letzt auch im Fernsehen – hatten bis in die 1980er Jahre hinein echten Leitmedienstatus für die Gastarbeiter. So wie sich die deutsche Fernsehnation vor Straßenfegern wie Durbridges ‚Halstuch‘ oder Thelkes ‚Großem Preis‘ versammelte, erzielten die Gastarbeitersendungen bei den Zielgruppen phänomenale Einschaltquoten, waschkörbeweise lief Hörerpost ein. Dann folgten mehrere rasche Leitmedienwechsel: Zunächst kamen Konserven auf, nach Musik (Audiokassetten, Schallplatten) gab es einen Videoboom: In türkischen Haushalten war die Gerätedichte trotz hoher Preise und niedriger Einkommen schnell weit höher als in deutschen, was den großen Bedarf an muttersprachlichen Medien aufzeigte, dem die deutschen Anstalten und andere bürokratisierten Medien weiter kaum entsprechen wollten oder konnten. Mit Kabel- und Satellitenfernsehen und dem Durchbruch der Online-Medien schlug dann vollends die Stunde der Wahrheit: Heute ist in Haushalten von Migranten, und besonders von Türken, das Fernsehen



Zwei Spanierinnen lauschen in ihrem Wohnheim im niederrheinischen Goch dem spanischen Programm aus Prag (1962) – die ersten Franco-kritischen Medienbotschaften in ihrem Leben.



Ein Portugiese hört eine Sendung des Ostblocks in seiner Muttersprache – mit Kopfhörer, um die deutschen Nachbarn nicht zu verschrecken...



Mediale Parallelgesellschaften...

das Medium schlechthin. Kaum ein türkischer Haushalt kommt ohne Satellitenschüssel aus, die zahlreiche türkische Free-TV-Kanäle liefert. Online-Medien – das deutsch-türkische Internetportal ‚Vaybee‘ wird im Projekt von Mitarbeiterin Kristina Enders untersucht – sind zwar unter jüngeren Gebildeten auf dem Vormarsch, die meisten Migranten sind aber im ‚digital divide‘ noch auf der Seite der Habenichtse und offliner einzuordnen.

Forschungslücken und Kontroversen um die Mediennutzung

Die Erforschung der Mediennutzung der Migranten begann ernsthaft 1966 mit einer Untersuchung der Reichweiten der damals vier WDR-Gastarbeiterprogramme. 1982 veranstaltete die ARD/ZDF-Medienkommission eine umfassend angelegte Studie (erhoben wurde die Nutzung ausländischer und deutscher Medien), für die 3.000 Personen der größten Gruppen (Türken, Italiener, Jugoslawen, Griechen, Spanier) repräsentativ befragt wurden. Seitdem hat es zahlreiche größere und kleinere Studien gegeben – neben wissenschaftlichem besteht hier auch erhebliches kommerzielles Interesse (Werbewirtschaft). Freilich fehlt es nach wie vor an Einschaltquoten, wie sie für Deutsche selbstverständlich sind: Die EU-Ausländer sind seit einigen Jahren im Fernsehpanel der Gesellschaft für Konsumforschung (GfK) enthalten, nicht jedoch Türken und andere nicht-EU-Ausländer. Insgesamt liegen belastbare, regelmäßige Daten nach Migrationshintergrund weiterhin nicht vor. Zuletzt hat die ARD/ZDF-Medienkommission 2007, 25 Jahre nach der vergleichbaren Erststudie, wiederum eine Befragung von 3.000 Personen vorgestellt (diesmal mit sechs Gruppen; an die Stelle der Spanier sind als Folge des Aussiedlerzustroms russischsprachige und polnischsprachige Minderheiten getreten).

Die Studie wurde am 5. Juni in opulentem Rahmen in Mainz präsentiert. Damit wollen ARD und ZDF ihre Sicht auf die Streitfrage(n) um ‚Medienghettos‘ und auch im Mediensystem verortete ‚Parallelgesellschaften‘ durchsetzen.

Dr. Sonja Weber-Menges untersucht im Siegener Projekt im Rahmen ihrer Habilitationsschrift die Mediennutzung der Migranten. Dabei ist die Verzahnung von empirischem Messen und theoretisch begründetem Erklären entscheidend. Der Bedarf an neutraler Forschung ist trotz der mit großem Aufwand betriebenen Studien der Sender und Marketingfirmen evident – denn auch die Präsentation in Mainz zeigte wieder klar den Vorrang von Eigennutz und resultierender strategischer Kommunikation vor Erkenntnisinteresse: Die empirisch zweifellos zuverlässigen Ergebnisse erhielten durch Fragestellung und Aufbereitung einen systematischen spin.

Integration durch Medien oder Medienghettos für Parallelgesellschaften?

So wurde in Mainz, anstatt das eigene silberne Jubiläum zu feiern, wieder und wieder betont, man habe nun erstmals die Mediennutzung der Migranten erforscht. Die umfangreiche – nicht zuletzt eigene – Forschung wurde so bewusst ausgeblendet. Kein Wunder: Denn die Ergebnisse waren auch 1982 propagandistisch dermaßen aufgehübscht, dass man sie heute lieber ignoriert. Unter der Überschrift ‚Hardly different from the Germans themselves‘ war die Forschung damals europaweit lanciert und praktisch der Vollzug medialer Integration gefeiert worden. Tatsächlich war das Problem damals wie heute dasselbe: Wo Alternativen fehlen oder Zugangshürden (technisch, finanziell) zu hoch sind, bleibt den Migranten nur die Abstimmung mit dem Ausschaltknopf. Aus

der Reaktion Zwangskonsum/Konsumverzicht auf das Angebot „Friss oder stirb!“ aber auf fehlenden Bedarf zu schließen, scheint grotesk – 1982 wie 2007. So existiert, da Frequenzen verweigert werden, nur in Berlin bisher ein durchgängig muttersprachliches Ukw-Programm für Migranten, das türkischsprachige



‚Radyo Metropol‘. Mit phänomenalem Zuspruch – ‚Hörer gestern‘ von 70% und mehr unter Berliner Türken – zeigt es den Bedarf auf; das hochgelobte ‚Radio Multikulti‘ des RBB, etwa dem ‚Funkhaus Europa‘ des WDR zu vergleichen, ist seit dem Sendestart von Metropol bei den Türken ganz an den Rand der Skala gerückt. Anderswo haben sich die Türken vom Radio vielfach ganz verabschiedet: In 39% der türkischen Haushalte in Deutschland gibt es laut Studie gar kein Radio (mehr), nicht einmal ein Autoradio oder einen Radiowecker. Die Tagesreichweite des Hörfunks liegt bei Türken bei gerade einmal 22%, die durchschnittliche Hördauer beträgt 42 Minuten. Die Mainzer Studie verschleiern den Erfolg von Radyo Metropol nach Kräften, indem sie nur einen Wert für alle sechs Berlin(-Brandenburg)er Migrantengruppen präsentiert, also die extrem hohen Werte der Berliner Türken mit den aus mangelndem Angebot resultierenden Daten nahe am absoluten Nullpunkt – wer mag schon am Weltempfänger dem knarrenden Heimatrauschen lauschen oder nach Internet-Radio surfen, gar noch im Auto? – der anderen Gruppen zu einem systematisch verfälschenden Nonsens-Durchschnitt verrechnet. Man bekommt also Daten für Migranten in Berlin-Brandenburg oder Türken in Deutschland, aber nicht für Türken in Berlin – weil die Daten dort massiven Hörfunkbedarf jenseits von Multikulti-Radio à la Funkhaus Europa deutlich machen.

Überhaupt zeigt die Studie, wenn auch eher unfreiwillig, die Notwendigkeit auf, die Türken als klar am schlechtesten integrierte Gruppe stets separat zu erfassen. Die zweite Botschaft aus Mainz – es gebe keine ausgeprägten Parallelgesellschaften – ist für die Wissenschaft ein Ansporn, genauer hinzusehen. ‚Parallelgesellschaft‘ als binäre Logik (ja/nein) signalisierendes Schlagwort sollte durch eine skalierbare Herangehensweise (mehr/weniger) ersetzt werden. Wenn man die Hürde für ‚Parallelgesellschaften‘ hoch genug legt, wird es sie nie geben; solch falsche

Entwarnungen sollte die Wissenschaft ebenso verweigern wie Dramatisierungen.

Im Fernsehen – quantitativ mit Tagesreichweite von 83% und 211 Minuten Sehdauer das Leitmedium der Türken – zeigt sich eine starke Nutzung sowohl deutscher als auch türkischer Programme. Freilich präsentiert die Studie nur ‚Stammnutzerdaten‘, die nicht ohne weiteres auch Einschaltquoten bedeuten. Nach Daten von Marketingunternehmen, die natürlich eigene Interessen verfolgen, ist die kumulierte Einschaltquote der türkischen Sender denen der deutschen 5:1 überlegen. Sei’s drum – auch die Mainzer Studie reicht hier nicht zur Entwarnung aus. Das zeigt schon die Rangfolge der deutschen Sender: Die privaten Sender, allen voran ProSieben, dominieren, selbst Zweitligisten wie Vox, RTL2 und SuperRTL landen vor ZDF und ARD. Der Kinderkanal (und hier besonders die Kindernachrichtensendung ‚logo‘) erzielt beachtliche Werte – wohlgermerkt, bei Türken ab 14 Jahren! Um mit ‚logo‘ noch mehr türkische Zuhörer zu erreichen, wird die Sendung seit einer Vereinbarung des ZDF mit der Doğan-Gruppe auch vom in Deutschland meistgenutzten türkischen Sender ‚Kanal D‘ ausgestrahlt – in deutscher Sprache.

Jedenfalls zeigt die Vorliebe für Sender und Sendungen, dass der Konsum deutscher TV-Produkte nicht ohne weiteres als Beweis für Integration gesehen werden kann. Deutsch synchronisierte Hollywoodware, wie sie für ProSieben typisch ist, und andere ausländische fiktionale Programme tragen zur Integration wohl nur begrenzt bei. Damit stellt sich die Frage, was denn in einem anderen als einem rein quantitativen Sinne (Nutzungsdauer, Einschaltquoten/Auflagen) die Leitmedien der Türken und über-

Bild links: In der Gastronomie sind die eigenen Ethnomedien immer gegenwärtig.



haupt der Migranten sind. Wo erfahren Türken oder Aussiedler etwas über ihre neue deutsche Heimat, wo werden politische Themen behandelt, die sie speziell betreffen? Die deutschen TV-Sender leisten das meist ebenso wenig wie die heimatssprachigen, die ja in der Regel nicht für die Auswanderer gemacht sind.

Die türkische Zeitung Hürriyet ist seit mehr als drei Jahrzehnten in Deutschland mit eigener Redaktion präsent.

Politische Leitfunktionen der Zeitungen

Hier erweisen sich, allen Medienumbrüchen zum trotz, die ältesten Massenmedien als werthaltig und durchaus als Leitmedien im Sinne von Meinungsführermedien: die Zeitungen. Die türkischen Tageszeitungen begannen um 1970, auf den deutschen Markt vorzudringen und eigene Deutschland-Redaktionen aufzubauen. Heute ist die eher laizistisch orientierte ‚Hürriyet‘ (die zur Doğan-Gruppe gehört) Marktführer vor der strenger islamischen ‚Zaman‘ [Zeit]; beide verkaufen in Deutschland 40.000 bzw. 25.000



Die Italienerin Luciana Caglioti moderiert für Funkhaus Europa. Der WDR-Sender strahlt Sendungen in Deutsch und einer Reihe von Muttersprachen der Migranten aus.

Exemplare, davon jeweils nicht einmal 1.000 im Abonnement, den Rest im Einzelverkauf. Im Gegensatz zu den Sendern befassen sich diese Blätter intensiv und häufig polemisch mit der Situation der Türken in Deutschland. Somit eignet sich die Hürriyet auch trefflich, freilich auf eher fatale Weise, um als Sprachrohr der Türkei in den deutschen Medien zitiert zu werden. Diese Rückkopplung wird im Projekt von Mitarbeiter Harald Bader untersucht.

Der Autor des vorliegenden Beitrags unternimmt derzeit einen typologischen Vergleich der Inhalte der Hürriyet und der 2007 neu gegründeten russischsprachigen Tageszeitung ‚Rejnskaja gazeta‘ [Rheinische Zeitung], die zum Essener WAZ-Konzern gehört. Derzeit gibt es russische Tageszeitungen außerhalb der ehemaligen Sowjetunion sonst nur in New York und Tel Aviv. Der Vergleich dieser wichtigen Pressezeugnisse der beiden größten Sprachminderheiten in Deutschland (türkisch- und russischsprachig je ca. 2,5 Millionen) zeigt gravierende Unterschiede, die sich vielleicht am besten am Fußball aufzeigen lassen. In der Rejnskaja dominiert die Bundesliga, russischer und ukrainischer Fußball erfahren eine gewisse Beachtung (je Spieltag der 1. Ligen je eine halbe Seite). In der Hürriyet gibt es nur türkischen Fußball – Mannschaft oder Spieler: Wenn ein Altintop oder ein Özil

ein Tor schießt, ist auch die Bundesliga relevant, alle anderen Tore interessieren dagegen nicht.

Vielleicht sind die Rejnskaja gazeta und Radyo Metropol ermutigende Zeichen, da sie echte Minderheitenmedien sind, wie es sie in Deutschland bisher kaum gegeben hat: von Angehörigen der Minderheiten für die Minderheiten gemacht, nicht weitgehend aus dem Ausland (Hürriyet, Kanal D) und auch nicht von deutschen halbstaatlichen Stellen (Funkhaus Europa, Radio Multikulti) gesteuert, und sei es auch noch so wohlmeinend. Allerdings gehören beide Medien deutschen Zeitungskonzernen, nicht Migranten. Wirklich autonome Mediengründungen – nicht Medien für Migranten, sondern Medien der Migranten – sind trotz vieler Vorschusslorbeeren meist schnell gescheitert, so das deutsch-türkische Hochglanzmagazin ‚etap‘ [Etappe]. Derzeit versucht eine multikulturelle Redaktion von Frauen, mit der ‚Gazelle‘ eine deutschsprachige Frauenzeitschrift zu etablieren, die den Blickwinkel von Migrantinnen einbezieht. Die Forschung muss die Entwicklung weiter begleiten und darf dabei nicht nur die Oberfläche betrachten.

Verfasser: Dr. Daniel Müller

Texte und Bilder sind, mit Ausnahme der historischen Fotos, frei zum Wiederabdruck



Texte, Bilder und Zusatzmaterial
www.extrakte.uni-siegen.de

Kulturwissenschaftliches Forschungskolleg
 SFB/FK 615 Medienumbrüche
 Teilprojekt A 2: Mediale Integration ethnischer Minderheiten
www.fk615.uni-siegen.de

Projektleiter
 Prof. Dr. Rainer Geißler
 Prof. Dr. Horst Pöttker



Ansprechpartner
 Dr. Daniel Müller
 Telefon: ++49 (0)271 740 4953
 Telefax: ++49 (0)271 740 4924
daniel.mueller@uni-siegen.de

Literaturtipp:
 Geißler, Rainer/ Pöttker, Horst: Massenmedien und die Integration ethnischer Minderheiten in Deutschland. Bielefeld 2005

Geißler, Rainer/ Pöttker, Horst: Integration durch Massenmedien/ Mass Media-Integration. Bielefeld 2006

Nicht nur moderne Massenmedien, wie aktuell die Presse, ringen um Inhalt und Form, wie der Streit um das Kölner Domfenster zeigt. Die Wellen schlugen hoch, als Gerhard Richter die Form zum Inhalt machte; nun bestimmen nicht mehr sakrale Inhalte (wie im Bild unten rechts) das kirchliche Kommunikationsinstrument des Mittelalters, sondern Bildpunkte, die an Computerpixel (kleines Bild: Ausschnitt aus Richters Entwurf) erinnern.

Ausführlich zur Bebilderung dieses Artikels, siehe die Gedanken in der Rubrik auf Seite zehn.

Form und Präsenz

Immer wieder Neue (Groß-)Medien: um 1900 die Massenpresse, 1950 das Fernsehen und um 2000 das Universalmedium Computer. Immer wieder Leitmediendebatten: Das Siegener Forschungsprojekt ‚Mediendynamik‘ bietet hinsichtlich dieser Frage den Begriff ‚Präsenz‘ an, um Struktur an die Konkurrenz der Medien anzulegen. Im Folgenden geht es darum, Wechselwirkungen zwischen ‚Präsenz‘ und medialer ‚Form‘ – einem weiteren zentralen Begriff innerhalb des Siegener Forschungsvorhabens – zu kontextualisieren. Mit neueren Formen, wie das zu beobachtende Info- und Edutainment, reagiert die Presse – das Leitmedium der Moderne – auf zunehmende, prekäre Präsenzverluste.

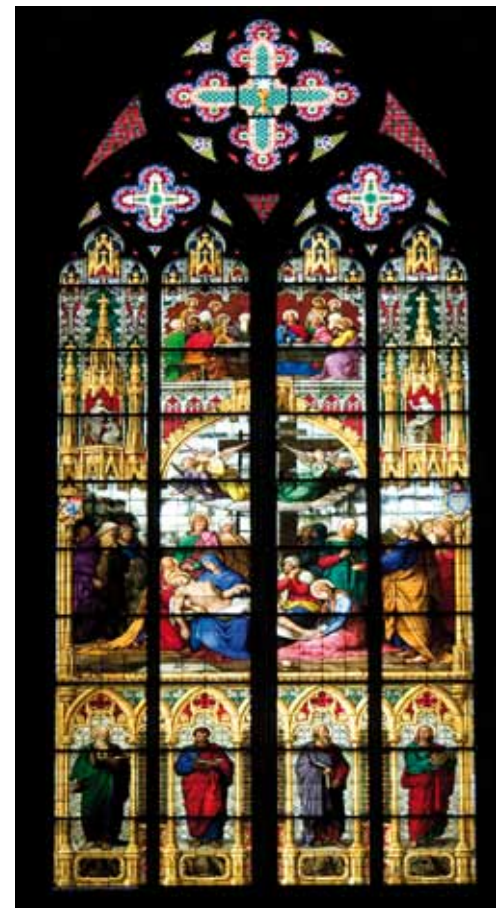
Die Frage nach dem Leitmedium scheint stets dann aufzukommen, wenn ein Neues Medium sich in der ‚Konkurrenz‘ der Alten in den Vordergrund drängt. Nun war mit Sicherheit auch das zweitälteste Medium einmal ein Neues. Für den Zeitraum um 1900 reklamiert die (Massen-)Presse dieses Attribut, die seit den 1850er Jahren, technisch flankiert von Rotationspresse und Zeilensatzmaschine, über gut 100 Jahre das präsenzstärkste Medium der Konkurrenz war. Um 1950 gilt dies für das Fernsehen und um 2000 für das ‚Universalmedium‘ Computer. Jedes dieser drei war einmal ein ‚Neues Medium‘; jedes dieser medialen Artefakte setzt ursprünglich auf einem spezifischen technischen Paradigma auf (Mechanik, Elektronik, Digitalität); jedes sorgte für Verschiebungen in der ‚Medienkonkurrenz‘; jedes fachte die Leitmediendebatte an.

Die vorerst letzte Wortmeldung dazu erscheint – gleichermaßen programmatisch wie pathetisch – in der Presse¹. Darin wird der Formbestand des politisch-rä-

sonierenden Diskurses der Presse an den Fortbestand ihrer ‚patriarchalen Verlagsstrukturen‘ geknüpft. So polarisiert zumindest die Süddeutsche Zeitung in der Einleitung zu einem Essay von Jürgen Habermas zwischen traditionellen Familienstrukturen und der börsennotierten Wahlverwandtschaft, zwischen national und möglicherweise bald international strukturierenden, notorisch kapitalfixierten Herausgeberattitüden.

Kompensation von Präsenzverlust durch Formadaption

Eine Theorie der Mediendynamik – wie sie im Projekt A4 des kulturwissenschaftlichen Forschungskollegs ‚Medienumbrüche‘ formuliert wird – nimmt den von Habermas beklagten Formenmix ernst, versteht dies als Genredynamik und integriert diese wiederum in eine generelle Mediendynamik, die schließlich die Frage nach dem Leitmedium mit dem Begriff der ‚Präsenz‘ zu beantworten versucht. Insofern wird im Siegener A4 Projekt ‚Mediendynamik‘ ‚Präsenz‘ als „Konstrukt aus Reichweite, Medienwissen, öffentlicher und subjektiver Aufmerksamkeit“² beschrieben. Im Anschluss an die Habermas’sche Symptomatik wollen wir die These plausibilisieren, der gemäß Präsenzverluste durch Formadaption



¹ Süddeutsche Zeitung vom 16.05.2007 (für den Fund und die ‚Startidee‘ danke ich Christian Imminger)

² Vgl. zum Konzept der Präsenz: Rusch, Gebhard: Mediendynamik. In: Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften, Heft 1, 2007, S. 77-80



on kompensierbar sind. Dazu bedient sich die Presse aktuell offenbar beim Fernsehen. Die Genre- bzw. Formenbestände der Medien begreifen wir daher als bloß temporär konventionalisierte, mehr oder weniger metastabile Inventare, die nicht strikt voneinander separierbar, geradezu als hybrid und fluide anzusehen sind. Wenn nun die Presse vermehrt in den Unterhaltungsbeständen des Fernsehens wildert, so zeigt uns dies die forcierte Kombinatorik von Inventaren ‚genereller Formen‘ bzw. Metagenres. Im Kontext einer Mediendynamik unterscheiden wir diese als Information, Bildung und Unterhaltung.

**Habermas:
‚Verunreinigung‘ von Form und Norm**

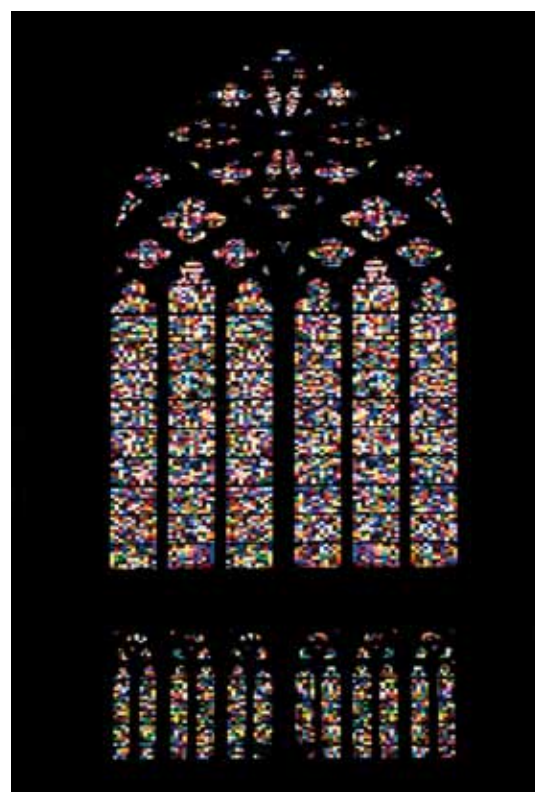
Die gescholtene Mixtur des ‚Infotainments‘ zeitgenössischer Presse wollen wir jedoch nicht wie Habermas als ‚Verunreinigung‘ von Norm und Form begreifen. Vielmehr wollen wir die Wechselseitigkeit der Prozesse von formadaptiver Dynamik als Normalfall stark machen und darin den Austausch medialer Forminventare als Balancierung von Fusion und Differenzierung verstehen. Nicht nur sind es aktuell Formelemente des Unterhaltungsfernsehens, die der Presse als importfähig erscheinen; in den 1920er Jahren beispielsweise wurden Formelemente aus der Literatur von der Presse adaptiert. Werfen wir daher einen Blick auf die Frankfurter Zeitung, so lässt sich beobachten, dass der Journalismus eines Kracauers, Benjamins oder Tucholskys sich gleichsam programmatisch aus den Formbeständen der Literatur bedient. Das Großstadt-Feuilleton vor allem Berliner oder Wiener Provenienz ist ohne die Adaption eben des literarischen Maschinen-Motivs (i.e. die Form) kaum denkbar. Emporschnellende Bevölkerungszahlen, sich beschleunigender Verkehr oder die wachsende Kinodichte – eindrucksvolle Phä-

nomene und ausdrucksstarke Themen des zeitgenössischen Feuilletons – lassen sich besonders sinnfällig in Begriffen des Maschinen-Motivs verstehen. Sicherlich träfe es die Sache nicht adäquat, wenn wir gerade das Feuilleton der informativen Funktion der Presse subsumierten. Vielmehr galt es immer schon als das unterhaltend-informative Produkt einer Zeitung, das eben – auf der Ebene von Metagenres bzw. ‚generellen Formen‘ – nicht ohne die Adaption von literarischen Formelementen funktional wird. Die informative Funktion der Presse allein, aus der das diskursive Ideal Habermas‘ abgeleitet wird, scheint schon seit geraumer Zeit keine leitmediale Qualität mehr aufweisen zu können; sei es nun in Hinsicht auf Wechselwirkungen mit den unterhaltenden Audiovisionen oder mit der ‚gebildeten‘ Literatur. Die nach der Zeitungskrise der späten 1990er Jahre, so legt nun wiederum Habermas nahe, wiedererlangte ökonomische Prosperität der ‚Verlagsobjekte‘ – eine überdehnte Momentaufnahme von Volatilität – suggeriert also den Verlegerfamilien die Gelegenheit zum Verkauf von Firmenanteilen. Nicht näher bestimmte, jedoch glaubhaft journalistische Mittelmäßigkeit versprechende ‚weltweite Finanzinvestoren‘ kaufen diese und dringen damit durch die ‚Poren‘ des Pressesystems, wie Habermas sich ausdrückt, in dessen diskursive Hoheitsgebiete ein.

**Kampf um die Vorherrschaft
im öffentlichen Diskurs**

Dem Pressesystem droht nicht nur die Aufweichung seiner Formbestände, sondern auch der ‚Präsenzverlust‘ in den Vorherrschaftsfragen der Leitmedien, so Habermas. Seine Medienkritik klagt, so wäre genauer zu zeigen, über den Zusammenhang von Formverlust

Bild links:
Das Kirchenfenster:
Medium des Mittelalters, das der großen Gruppe der analphabetisierten Gläubigen die Bibelgeschichte erzählen sollte.



Vom Kunsthandwerk zum Künstler, von der Eindeutigkeit zur Vieldeutigkeit:
Richters Fensterbild im Kölner Dom

und Präsenzverlust. Eine Theorie der Mediendynamik hingegen beabsichtigt, Formadaption als Kompensation von Präsenzgewinnen oder -verlusten zu begreifen.

Die institutionalisierten Produktionszusammenhänge einer – die handelbaren ‚Verlagsobjekte‘ historisch erst hervorbringenden – ‚rasonierenden Publizistik‘, deren nobelste Ausdrucksweise die Mittel ‚Recherche‘, ‚Argument‘ und ‚Expertise‘ ausmachen, werden gegenwärtig offenbar neu instrumentiert. Habermas versteht das Amalgamieren des Metagenres Unterhaltung mit den Metagenres Information und Bildung als symptomatisch für die verlorene ‚porentiefe Reinheit‘ journalistischer Produktionszusammenhänge – um im Habermas’schen Motiv zu bleiben. Nun also bestücken neueste, sogar bindestrichartig organisierte Formbestände des Info- und Edu-tainments den Journalismus.

Verfall von Diskursidealen?

Dies scheint aus einem gewissen Missverhältnis zwischen den evolvierten ‚Metapräferenzen‘ der ‚politischen Öffentlichkeit‘ – zumindest also dem lesenden Bürgertum – und dem Verfall des entsprechenden Diskursideals zu resultieren.

Die Abbildung von ‚freiheitlich demokratischer Grundordnung‘ als politikwissenschaftlicher Grundnorm auf den ‚herrschaftsfreien Diskurs‘ als kommunikations- bzw. medienwissenschaftlicher Grundnorm soll vielmehr entsprechende Qualitätsstandards im Journalismus sichern, demokratische Kontrollfunktionen wahrnehmen, rezeptionsseitige Metapräferenzen stabil halten und darüber hinaus auch kalkulierbar sein. Ein universalistisches Modell der Presse also, das spätestens seit dem Ende des zweiten Weltkriegs per alliierter Befehl in den zahllosen Presserverordnungen und -vorschriften formuliert und installiert ist. Es stellt sich jedoch die Frage, ob die Habermas’sche Rede von ‚porentiefer Verschmutzung‘ für dessen normativen Diskursbegriff optieren soll, oder aber ob neben der Wirtschaft noch ganz andere Poren – Luhmann würde freilich von Kopplungen reden – denkbar sind und so auch die Dynamik der Metagenres, mitunter also der generellen Formbestände, Effekte von Präsenzverlusten und Präsenzgewinnen sind.

Die Quadratur der Figur

Anmerkungen zur Illustration des Artikels

Ein atemberaubender Luftzug pfeift durch das aufgerissene Fenster zur Welt(lichkeit): Gerhard Richters Neuverglasung des Südquerhauses im Hohen Dom zu Köln provoziert gegenwärtig die erzbischöfliche Quasi-Öffentlichkeit. Sie zeigt uns, wie vielschichtig die Debatte um die Leitmedien ist.

Was ist der Fall? Das Kölner Metropolenkapitel hat Richter beauftragt, das in der Nachkriegszeit von Wilhelm Teuwen entworfene glasklare Fenster zu ersetzen. Ihrem Wunsch, die Figuren der christlichen Märtyrer des 20. Jahrhunderts ins Fensterbild zu setzen, konnte oder wollte Richter allerdings nicht entsprechen. Stattdessen verweist das neue Domfenster auf das Darstellungsprinzip eines Bildes aus seinem Frühwerk – Quadratur der Figur (4096 Farben, 1974).

Besonders interessant wird dieses sakral-künstliche Experiment mit all dem diskursiven Begleitrumoren, wenn es in Hinblick auf Formdynamik und Präsenzeffekte begriffen wird. Nehmen wir an, das Kirchenfenster verfügte einmal über leitmediale Qualitäten (‚imago biblia pauperum est‘). Motive und Figuren der genuinen Fenster sind bekannte und konventionalisierte Variablen, ebenso die Stoffe. Die Konkurrenz durch andere Medien fiel vergleichsweise dünn aus. Nehmen wir weiterhin an, die Kirche und ihre Medien sähen sich seit geraumer Zeit nun schon mit Präsenzverlusten konfrontiert (Stichwort ‚Säkularisierung‘; Stichwort: ‚Medienkonkurrenz‘). Im Sinne der nebenan formulierten These wäre solcher Präsenzverlust durch Formdaption kompensierbar. Die Forderung der Kirche, den oben erwähnten Märtyrer-Stoff in ästhetisch-richterkesker

Form zum Ausdruck zu bringen, wäre insofern verständlich. Was ist nun der Fall? Und worin liegt die problematische Dimension? Die Art von Formdynamik, recht eigentlich der Form-

wechsel, der sich hier vollzogen hat, rechnet nicht mit Sinn. Die Geschichte, die das konventionelle Kirchenfenster erzählt, ist auf Eindeutigkeit ihres Sinnes angelegt. Die Auslegung konkurrierender Sinne ist insofern keine erwünschte Rezeptionshaltung, wenn nicht gar verunmöglicht. Das Kirchenfenster ist das ‚Massenmedium‘ seiner Zeit.

Ganz anders verhält es sich nun mit dem Formwechsel, für den Gerhard Richter sich just entschieden hat. Richter importiert keine sakralen Elemente in seine ästhetische Form, sondern realisiert die denkbar größte Differenz zur sakralen Form. Durch den krassen Formwechsel multiplizieren sich nun die möglichen Sinn- und Deutungsangebote. Kunst ist eben überwiegend auf Vieldeutigkeit angelegt. Massenmediale Serialität hingegen auf Eindeutigkeit. Insofern kann sich in der Vieldeutigkeit des Richter-Fensters nicht mehr die Eindeutigkeit des sakralen Sinnes realisieren. Die sakralen Deutungsmuster verlieren ihre kirchenhoheitliche Funktion. Statt in diesem Zusammenhang von ‚Entartung‘ des sakralen Kultus, vom Auseinander-treten von ‚Kultur‘ und ‚Kultus‘ zu sprechen, wie Kardinal Meissner vorlieb nahm, wäre es aus Sicht der Kirche strategisch sinnvoller, die weltlichen und vielfach vorgetragenen Domfenster-Deutungen der Presse – dem Habermas’schen Leitmedium – zu durchkreuzen und die Vieldeutigkeit zu reduzieren, indem man der Quadratur der Figur selbst einen pfiffigen Sinn zuschreibt; sakralen freilich. Stattdessen produziert man den Skandal und überlässt der Presse das Feld. Der Sinn des Domfensters liegt nun in seinem Pixel: Der Computer und das digitale Bild halten die Welt – wohl nicht die Kirche – in ihrem Innersten zusammen. So zumindest die nicht weniger dogmatischen Sinnzuschreibungen der Presse.



Streitpunkt Domfenster: Anknüpfen an alte Kommunikationszwecke oder zweckfreie Inhalte?

Dazu wären allerdings Metagenres in ihren mediensystemischen Zusammenhang einzubetten und ihre Abhängigkeit vom Faktor Wirtschaft neben der von den Faktoren Technik, Gesellschaft und Kognition darzustellen. Vor allem letzterer scheint uns zunächst notwendig, um Reflexion und Nutzung von Medien, die sich in Medienwissen und Medienhandeln kristallisieren, als dem Mediensystem immanenter Treiber der Dynamik von Metagenres zu identifizieren. Erst



Zwei Systeme, zwei Kommunikationsweisen: Während die Kirche sich mit klaren Botschaften an ihr ‚Publikum‘ wendet, lebt das Kunstssystem von der Vieldeutigkeit seiner Aussagen. Diesbezüglich symptomatisch: Richters Entwürfe für das Domfenster werden derzeit im Museum Ludwig ausgestellt.

wenn wir jedoch ebenso die genannten zusätzlichen Faktoren der Mediendynamik samt ihrer prozessualen Verflechtungen auszubuchstabieren in der Lage sind, lassen sich Präsenzgewinne und -verluste für die Frage nach den Leitmedien fruchtbar machen. Jedem Medium kann dann in seiner synchronischen Konstellation mit seinen ‚Konkurrenten‘ ein gewisses Maß an Präsenz zugeschrieben werden.

Normallfall: mediale Präsenzgewinne und -verluste

Mit jedem Medium können dann ebenso in der diachronischen Variabilität solcher Konstellationen entsprechende Präsenzgewinne und -verluste bilanziert werden.

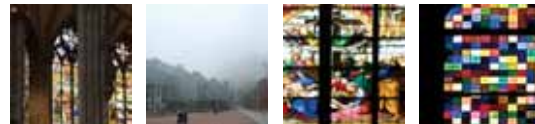
Die Wegmarken 1900/2000, die im Forschungskolleg 615 den Medienumbuch rahmen, markieren insofern ein Stück der Geschichte dieser Konstellationen. Das moderne, industriell und arbeitsteilig organisierte Pressesystem, und mit ihm die im Großen und Ganzen metastabilen Forminventare des Journalismus, sind um 1900 schon gut 50 Jahre etabliert. Film, Radio und nach dem zweiten Weltkrieg das Fernsehen treten hinzu. Zusammen mit dem ‚Universalmedium‘ Computer bilden diese Medien zueinander Konstellationen, Konkurrenzen und Interaktionen, die in den genannten Präsenzeffekten resultieren.

Derlei scheint auch Habermas – zumindest implizit – mitzudenken. Aus der Sicht der Presse, die er als Leitmedium setzt, hängen die konkurrierenden elektronischen Medien ‚Funk‘ und ‚Fernsehen‘ und neuerdings auch die ‚digitale Konkurrenz‘ ab von den thematisierenden und sinnstiftenden Funktionen des so genannten Qualitätsjournalismus – wenigstens was den politisch-kulturellen Diskurs betrifft. Wenn nun der Journalismus unterhaltende Elemente importiert, die offenbar den ‚Programm bouquets‘ des Fernsehens genügen, so scheint man dort zu beabsichtigen, unter Umständen flankiert durch ökonomischen Druck, erfolgreiche Forminventare zu adaptieren. Dass diese

nun gerade aus dem Fernsehen stammen, und damit bloß zahlenmäßig Erfolgreiches zum Entscheidungskriterium stilisiert wird, spricht weder für das Fernsehen noch für die Presse.

Verfasser: Henning Groscurth

Texte und Bilder sind frei zum Wiederabdruck



Texte, Bilder und Zusatzmaterial
www.extrakte.uni-siegen.de

Kulturwissenschaftliches Forschungskolleg
 SFB/FK 615 Medienumbrüche
 Teilprojekt A 4: Mediendynamik. Prinzipien und Strategien der Fusion und Differenzierung von Medien
www.fk615.uni-siegen.de

Projektleiter
 Prof. Dr. Gebhard Rusch
 Prof. Dr. Helmut Schanze



Ansprechpartner
 Henning Groscurth
 Telefon: ++49 (0)271 740 4933
 Telefax: ++49 (0)271 740 4924
henning.groscurth@gmx.de

Literaturtipp:
 Rusch, Gebhard/ Schanze, Helmut/ Schwering, Gregor:
 Theorien der Neuen Medien. Paderborn 2007.

Rusch, Gebhard/ Schanze, Helmut/ Schwering, Gregor (Hrsg.):
 Mediendynamik. In: Navigationen. Zeitschrift für Medien- und
 Kulturwissenschaften, Jg. 7, Heft 1/2007



Formspiele der Medien

Von erzählten Spielen und gespielten Geschichten

Computerspiele waren schon immer mehr als nur abstrakte Geschicklichkeits-, Strategie- oder Kombinationsspiele. Sie simulieren Welten, in denen Spieler Dinge tun und erleben können, die man sonst nur aus dem Fernsehen oder aus dem Kino kennt: Gamer spielen Helden und fahren wahlweise antike Wagen- oder futuristische Podrennen wie in *Star Wars*, sie kämpfen in Kriegen und durchqueren scheinbar undurchdringliche Urwälder; in Sportweltmeisterschaften treten sie als austrainierte Topathleten gegen die globale Elite der digitalen Zehnkämpfer an. Im gegenwärtigen Kino wiederum puzzeln sich die Zuschauer mit Vergnügen durch die Erzählrätsel von *'Pulp Fiction'*, sie verfolgen mit Neugier die Plotvarianten in *'Lola rennt'* und haben Freude an den Paradoxien der janusköpfigen Welt von *'The Matrix'*. Diese Formen szenisch konkretisierter Spiele und exzentrischen Erzählens markieren dabei einen wesentlichen medienästhetischen Trend heutiger Medienangebote: die Hybridisierung von Spiel und Erzählung in Computerspiel und Spielfilm.

Ganz gleich, ob Leitmedien¹ oder nicht, bestimmte Medien motivieren zweifellos mehr als andere zu öffentlicher Kritik und Diskussion. 1912 bezeichnet beispielsweise der Theaterintendant Carl Hedinger das junge Massenmedium Film als einen ‚kulturellen Krebschaden‘. 80 Jahre später nennt Neil Postman den Personal Computer ‚eine Art von kulturellem Aids‘. Und in der Killerspieldebatte der letzten Jahre ist das Computerspiel zur Gefahrenquelle für die Gesellschaft erklärt worden, mit der Folge, dass aktuell sogar das gesetzliche Verbot derartiger Spiele in den Parlamenten diskutiert und verhandelt wird. Die Geschichte der Medien verdeutlicht: Immer dann, wenn ein neues Medium für die Masse attraktiv wird, stili-

sieren es besorgte Kritiker zunächst zu einer Bedrohung der kulturellen Ordnung. Hat man sich dann an diese neuen Formen massenmedialer Angebote gewöhnt, schwindet die Aufregung. Derzeit durchläuft also das Computerspiel diesen Prozess einer ‚Hysterisierung‘ und nachgeschalteten ‚Normalisierung‘. Denn spätestens seit es zum ökonomisch bedeutendsten Produkt der Unterhaltungsindustrie aufgestiegen ist, wird es als kulturell relevante Mediengattung ernst genommen. Zudem haben insbesondere die Kultur- und Medienwissenschaften begonnen, Computerspiele als zentrale Medien der Unterhaltungslandschaft zu analysieren.

Hybridisierung von Spiel- und Erzählformen

So auch an der Universität Siegen. Im Forschungsprojekt ‚Mediennarrationen und Medienspiele‘ arbeiten derzeit drei Medienwissenschaftler und eine Medienwissenschaftlerin unter anderem zum Computerspiel im ‚digitalen Medienumbruch‘. Die sich aktuell vollziehende Umstrukturierung des Mediensystems durch den allumfassenden Prozess der Digitalisierung gibt Anlass zu einer Prüfung medienwissenschaftlicher Grundbegriffe. Das Siegener Forschungsprojekt unter Leitung von Prof. Dr. Rainer Leschke hat sich zum Ziel gesetzt, ein begriffliches Modell zu entwickeln, anhand dessen sich die Wechselbeziehungen zwischen Spielfilm und Computerspiel seit den 1990er Jahren beschreiben lassen. Vor dem Hintergrund, dass seit den 1990er Jahren in beiden Mediengattungen ein selbstverstärkender Trend zur Hybridisierung von Spiel- und Erzählformen eingesetzt hat, analysieren die vier Forscher unter dem Stichwort ‚Medienmorphologie‘ Formentwicklungen und Formdynamiken. Insbesondere seit den 1990er Jahren lassen sich diese Hybridisierungstendenzen im

Jürgen Sorg
vergleicht Figuren-
konzepte: Formen-
transfer zwischen
Computerspiel und
Spielfilm?

massenattraktiven Spielfilm beobachten. So greift der genuin als Erzählung rezipierte Spielfilm zunehmend auf spielnahe Formen zurück, die bisher nur im Kunstsystem möglich schienen: achronologische Erzählungen, deren chronologische Ereignisfolge vom Publikum rekonstruiert werden muss (Pulp Fiction, Memento), verschiedene Versionen desselben Geschehens (Lola rennt), logische Brüche in der erzählten Welt (Lost Highway) u.v.m.

Irritation des Publikums

Solche Erzählformen sind bei der effizienten Vermittlung des Plots im Grunde genommen hinderlich, denn sie irritieren, enttäuschen die Erwartungen des Publikums und verlangen ihm eine erhöhte Rezeptionsleistung ab. „Mit der Irritation des Publikums wird aber nicht nur das Nachdenken über die Konstruktion der fiktionalen Welt angestoßen, sondern auch – und vor allem – eine spielerische Beschäftigung mit audiovisuellen Formen: Man muss ein wenig puzzeln, rätseln, neu anordnen, verschieben, ehe das Prinzip der Abweichung vom Bekannten deutlich wird“, führt Henriette Heidbrink aus. Dabei sind die für den Film neuen Formen, zum Beispiel Loops, Rätsel und Restarts, aus Spielzusammenhängen wohl bekannt, ihre Integration in den Film jedoch stellt ein Novum dar, auf das das Publikum mit erhöhter Aufmerksamkeit und interpretativen Bemühungen reagieren muss.

Parallel zu dieser Entwicklung beginnt das Computerspiel den massenattraktiven Spielfilm als kulturell repräsentative Mediengattung nachhaltig zu relativieren. Diese Verschiebung wurde zunächst durch eine rasante Effizienzsteigerung digitaler Bild- und Datenverarbeitung möglich, die es erlaubte, die abstrakten Muster klassischer Geschicklichkeits-, Kombinations- und Strategiespiele auf eine bis dahin unbekannte Weise ästhetisch anzureichern: „Fast jedes Computerspiel realisiert heute seine spielerischen Heraus-

¹ Buch, Hörfunk, Presse, Fernsehen, Internet – sie alle wurden zu ihrer Zeit, im Rahmen spezifischer Maßstäbe als Leitmedien bezeichnet. Auch technischen Einzelmedien und Kommunikationsgeräten – aktuell z.B. dem Computer oder dem Mobiltelefon – wird der Status Leitmedium zugeschrieben: Das Handy, so kann man in den letzten ‚JIM-Studien‘ lesen, ist seit einigen Jahren das meist verbreitete Kommunikationsmedium unter Jugendlichen, und der Computer ist aus Beruf und Freizeit heute kaum mehr wegzudenken. Internetsuchmaschinen wiederum listen die CD- bzw. DVD-ROM als bedeutendste Speichermedien unserer digitalisierten Medienkultur. Und befragt man seine nähere Umgebung nach den wichtigsten Medien, werden natürlich der allseits beliebte iPod, die Playstation und der DVD-Player genannt. Offensichtlich lässt sich dieses mediale Sammelsurium sehr unterschiedlich hierarchisieren: Verbreitung, öffentliche Aufmerksamkeit, Präsenz, Dauer sowie Intensität und qualitative Aspekte der Nutzung etc. – das alles können Kriterien sein, einem Medium das Label ‚Leitmedium‘ zu oder abzusprechen. Für die Siegener Forscher des Projekts ‚Mediennarrationen und Medienspiele‘ ist die Frage nach den Leitmedien allerdings von geringerer Bedeutung. Ihre Interessen und Fragestellungen setzen unterhalb der gängigen Mediengrenzen an: es geht nicht um einzelne Medien wie Spielfilme oder Computerspiele, sondern um die medialen Formen als kompositorische Eigenschaften von Medien, die als ‚typisch‘ für eine Klasse von Medien erlebt werden

forderungen szenisch konkretisiert und mit entsprechend narrativer Aufladung“, erklärt Jürgen Sorg. Identifizierbare Spielfiguren (‚Pac-Man‘, ‚Max Payne‘, ‚Kratos‘) führen mit Spielinstrumenten (Fahrzeuge, Waffen wie z.B. die ‚Anti-Gravity-Gun‘, etc.) in Spielwelten (Weltall, Fußballstadion, ‚Monkey Island‘ etc.),



Person, Identifikation, Figur – Henriette Heidbrink hat sich auf die Figur als Form spezialisiert

Spielhandlungen aus (schießen, fahren, kämpfen) und verfolgen damit spezifische Spielziele (Rette die Welt! Finde die Prinzessin!). Die klassischen abstrakten Spielfiguren, -zeuge, -pläne, -aktionen, und -ziele werden durch die narrative Konkretisierung gewissermaßen kaschiert, mit dem Effekt, dass sie für den Spieler somit auch leichter zugänglich sind. Dabei bedient sich das Computerspiel bei den inhaltlichen und



ästhetischen Beständen massenattraktiver Medienformate, insbesondere bei denen des Spielfilms. Mit der Folge, dass Computerspiele zunehmend filmisch anmuten: Perspektiven auf die Spielwelten erinnern an Filmeinstellungen, Spielhandlungen werden wie im Spielfilm musikalisch untermalt, die Spielherausforderungen finden sich erzählerisch und dramaturgisch gerahmt. ‚Cutscenes‘, (nicht spielbare Filmsequenzen innerhalb eines Computerspiels), versetzen den Spieler gar in eine passive Position, in der er nicht mehr in das Bildschirmgeschehen eingreifen kann.

PacMan im Gewand von Hollywood

Die spielerische Herausforderung tritt während des Ablaufens der Cutscene in den Hintergrund und der Spieler wird – zeitlich begrenzt – zum Zuschauer. Das Ziel des Forschungsprojekts ‚Mediennarrationen und Medienspiele‘ des Siegener Forschungskollegs SFB/FK 615 ‚Medienumbrüche‘ besteht darin, die neuen Formen der Verbindung von Spiel und Erzählung zu identifizieren und ihre Funktion(en) im gegenwärtigen Spielfilm und Computerspiel zu beschreiben. Das so erarbeitete Wissen um die Formlogiken der digitalisierten Medienästhetik lässt sich in Medienproduktionen praktisch anwenden, wenn es darum geht, neue Formvarianten zu erfinden. Besonders wichtig hierbei ist, dass man Spiel- oder Erzählformen zwar relativ einfach in den jeweils anderen Zusammenhang transferieren kann, sich mit dem Transfer aber auch die ursprüngliche medienspezifische Funktion verändert. Bei der Übernahme einer Form muss drauf geachtet werden, dass die Form in die neue Umgebung passt, sie also jeweils auch eine inhaltsadäquate Funktion erfüllt. Schließlich kann man die Einzelteile eines Fahrrades nicht für die Reparatur eines defekten Autos verwenden – es mag aber die ein oder andere Funktion oder Problemlösung geben, die sich zur Reparatur des Autos und vielleicht sogar zur Konstruktion eines besseren Autos verwenden lässt, wenn sie

funktional entsprechend eingepasst wird. Die skizzierten komplexen Wechselwirkungen machen die Beobachtung des Transfers von Formen zu einer reizvollen Aufgabe; denn es gilt stets herauszufinden, wie sich ein Element im ‚Fremdkontext‘ verhalten wird. Konkret: Wenn die Spielform des Restarts in ‚Lola rennt‘ die Protagonistin drei Mal ‚Zurück auf Los‘ setzt – dann stellt sich durchaus die Frage, ob der Film noch als Erzählung ‚funktioniert‘; ein Kriterium, das über Erfolg oder Nicht-Erfolg eines Spielfilms entscheidet. Bei Lola ist die Spielform offensichtlich erfolgreich in die Erzählung eingepasst worden, indem die letzte gezeigte Variante des ‚Spielverlaufs‘ den Erwartungen eines Happy Endings entspricht.

‚The Matrix‘ und ‚Max Payne‘

In Computerspielen wiederum können durch die Übernahme von Erzählformen gewissermaßen neue Betätigungs- bzw. Handlungsfelder für die in Vorgängerspielen erworbenen Fähigkeiten bereitgestellt werden. Funktional gesehen bilden solche Erzählformen inhaltliche Rahmen, dem Spielherausforderungen und Spielregeln verständlich zugeordnet werden können und darüber hinaus Varianz erzeugen. In ‚Max Payne‘ beispielsweise findet sich die Form der ‚bullet time‘ – die seit ‚The Matrix‘ zum Fundus filmischer Attraktionsformen gehört – als aktivierbare Zeitlupe, die es dem Spieler erlaubt, gegnerischen Projektile besser auszuweichen und die Widersacher dadurch einfacher und vor allem ästhetisch ansprechender zu ‚erledigen‘. Das spielerische Grundgerüst von ‚Max Payne‘ unterscheidet sich dabei kaum

Spielfeld: Mediale Form – funktional nicht nur für das Computerspiel sondern auch für den Spielfilm.



von anderen so genannten ‚Shootern‘. Erst die ‚bullet time‘ erweitert das Spielerlebnis in ‚Max Payne‘, indem sie funktional in das Spielgeschehen integriert wird und so neben dem ästhetischen auch einen spielerischen Mehrwert erzeugt.

Narrative Aufladung: Adriano von Inter Mailand im Computerspiel ‚UEFA Champions League‘ - mehr als ein abstrakter Spielstein

Ein weiteres Beispiel: Unter der medialen Form des ‚Portals‘ versteht das Projekt eine Form, für die vor allem kennzeichnend ist, dass sie Räume verbindet und Figuren oder auch Gegenstände von einem Ort zum anderen transportiert. Beim ‚Portal‘ laufen also die Spiel- bzw. Erzählstränge zusammen; diese müssen nicht räumlich determiniert sein, sondern es kann sich auch um zeitliche Beziehungen handeln. Projektleiter Leschke erläutert: „Das ‚Portal‘ kann man demnach als eine Art ‚Link‘ verstehen der zeitliche oder

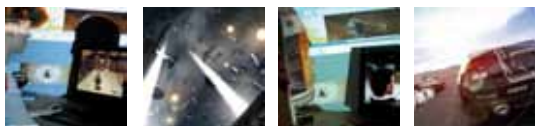
räumliche Verbindungen schafft – entsprechend handelt es sich hierbei um eine funktional-ästhetische Form, die sich sowohl für das Spiel als auch für die Erzählung eignet: In ‚Being John Malkovich‘ rutschen die Figuren durch ein ‚Tunnel-Portal‘ in Malkovichs Kopf, in ‚Tatsächlich Liebe‘ verbindet der Flughafen als Portal die unterschiedlichen Erzählstränge, und in ‚Butterfly Effect‘ übernimmt das Tagebuch des Protagonisten die Portalfunktion, so dass er in mehreren Erzählvarianten auftauchen kann, ohne dass ein logischer Bruch erzeugt wird.“ Im Computerspiel ist die Verbindung von Levels durch Portale seit langem eine etablierte mediale Form; üblich ist auch die Veränderung der gesamten Spielwelt nach Durchwandern eines Portals. Daran gekoppelt ist oftmals eine Modifizierung der jeweiligen Spielherausforderung (z.B. in Nintendos Super Mario 64).

Migration der Form(en)

Letztlich sind die Beobachtungen des Forschungsprojekts ein weiterer Beleg dafür, dass der Prozess der ‚Migration der Form(en)‘ (siehe documenta 12) sich nicht nur in der Kunst, sondern auch in den Massenmedien vollzieht. Die massenmediale Produktion hat sich vor allem durch die technischen Innovationen der Digitalisierung und die dadurch schnell voranschreitende Medienkonvergenz beschleunigt. Anders als der Kunstmarkt, der sich an innovativen Singularitäten orientiert, kommt es in den Massenmedien auf die Innovation zielgruppenspezifischer Muster und Formen an. „Mit der theoretischen Arbeit an einer ‚Medienmorphologie‘ will das Forschungsprojekt ein begriffliches Handwerkszeug entwickeln, das sich insbesondere dazu eignet, das innovative und flexible Formgeschehen begreifbar werden zu lassen, denn sie sorgt für die notwendigen Unterscheidungskriterien und schärft diese Beobachtungsroutinen am aktuellen medialen Material stetig weiter“, so Rainer Leschke.

Verfasser: Henriette Heidbrink, Jürgen Sorg

Text und Bilder sind frei zum Wiederabdruck



Texte, Bilder und Zusatzmaterial
www.extrakte.uni-siegen.de

Kulturwissenschaftliches Forschungskolleg
 SFB/FK 615 Medienumbrüche
 Teilprojekt B 9: Mediennarrationen und Medienspiele
www.fk615.uni-siegen.de
www.medienmorphologie.de



Projektleiter:
 Prof. Dr. Rainer Leschke



Ansprechpartner
 Henriette Heidbrink
 Telefon: ++49 (0)271 2382302
 Telefax: ++49 (0)271 740 4924
heidbrink@fk615.uni-siegen.de

Literaturtipp:

Leschke, Rainer/Venus, Jochen: Spielformen im Spielfilm.
 Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne.
 Bielefeld 2007

Kult um Gewalt oder Hysterie ohne Gehalt?

Über ‚Killerspiele‘ und die Reaktionen der Öffentlichkeit

Im Gespräch mit dem Medienwissenschaftler und Computerspiele-Experten Dr. Jochen Venus

harmloser Spiele ist auch jetzt schon nach diesem Paragraphen strafbar. Das Problem besteht doch darin, wie man den gewaltverherrlichenden Charakter eines konkreten Computerspiels feststellt. Und in diesem Zusammenhang hilft die Gesetzesinitiative überhaupt nicht weiter. Die Definition dessen, was ein ‚Killerspiel‘ ist, wird in dem Entwurf so unscharf und interpretationsbedürftig formuliert, dass nur Verunsicherung aber keine sinnvolle Regelung herauskommen kann. Das Hans-Bredow-Institut in Hamburg hat kürzlich seinen Evaluationsbericht über das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele vorgelegt und kommt zu dem Ergebnis, dass es weniger an gesetzlichen Bestimmungen als an einer Klärung der Begriffe und an transparenten Verfahren mangelt. Rechtspolitisch ist vor allem zu berücksichtigen, dass die bestehenden strafgesetzlichen Bestimmungen sehr genau auf den verfassungsrechtlichen Rahmen abgestimmt sind. Indem man suggeriert, die bestehenden Regeln verschärfen zu können, begibt man sich virtuell in Konflikt mit den in Art. 5 GG verbürgten Freiheitsrechten: Meinungsfreiheit, Informationsfreiheit und Kunstfreiheit. Hinter der Idee ‚Killerspiele‘ zu verbieten, verbergen sich, so gesehen, vor allem illiberale Motive, denen man im Interesse eines demokratischen Mediensystems entgegenzutreten sollte.

Extrakte: Morden, Metzeln, Meucheln. Computerspiele mit virtuellen Tötungsszenarien werden von der Politik als gewaltverherrlichende ‚Killerspiele‘ gebrandmarkt. Eine Gesetzesinitiative der bayerischen Landesregierung schlägt gar ein komplettes Verbot vor. Ein Schritt in die richtige Richtung?

Venus: Nein, sicher nicht. Damit wird nur einer Mystifikation von Computerspielen Vorschub geleistet. Rechtlich gesehen ist die vom Freistaat Bayern vorgeschlagene Neufassung des § 131 StGB überflüssig, denn sie fügt dem bestehenden Reglement nichts wesentlich Neues hinzu. Die Verbreitung gewaltverherrlichender und -ver-

Extrakte: Nach Erfurt und Emsdetten schlagen die Wellen hoch. Computerspiele werden mitverantwortlich gemacht für das irrationale Verhalten der Amokläufer. Sehen Sie einen Zusammenhang?



Im Gespräch

Venus: Die bayerische Gesetzesinitiative unterstellt folgende Sachlage: „Nach dem heutigen Forschungsstand bestehen insbesondere keine begründeten Zweifel daran, dass der Kontakt mit derartigen Medien [gemeint sind die so genannten Killerspiele, Extrakte] vor allem bei Kindern, Jugendlichen und Heranwachsenden, aber auch bei Erwachsenen, die Gefahr einer Nachahmung und einer Abstumpfung in sich birgt, die sich schädlich auf die Gemeinschaft auswirken kann.“ Dieser Befund ist schlicht falsch. Die Forschung über die Wirkung von Gewalt simulierenden Computerspielen steckt noch in den Anfängen und ist alles andere als schlüssig. Es gibt keine empirische Untersuchung, die die aufgestellte These belegen würde. Es gibt natürlich eine lange Forschungstradition zur Wirkung filmischer und graphischer Gewaltdarstellungen. Diese Forschung legt nahe, dass

Bild links: Screenshot aus dem Computerspiel ‚Battlefield Bad Company‘, Electronic Arts

mediale Gewaltdarstellungen in der Tat negative Wirkungen haben können, allerdings müssen noch andere Faktoren hinzukommen, die alle unter dem Stichwort ‚soziale Verwahrlosung‘ zusammengefasst werden können. In einem sozial intakten Umfeld wirken mediale Gewaltdarstellungen nicht im Sinne der unterstellten Imitationshypothese. Die Wirkung von Medieninhalten hängt, anders als die von che-



„Die Wirkung von Medieninhalten hängt, anders als die von chemischen Substanzen wie Nikotin oder Alkohol,.....

mischen Substanzen wie Nikotin oder Alkohol, vor allem davon ab, unter welchen sozialen Umständen, mit welchen Erwartungen und vor welchem Wissenshintergrund sie wahrgenommen werden. Dabei haben situative Faktoren ein so großes Gewicht, dass sich nur schwer generelle Aussagen machen lassen. Auf jeden Fall kann ausgeschlossen werden, dass durch das Spielen von Ballerspielen das Töten trainiert wird. So realistisch manche dieser Spiele auch aussehen mögen, immer sitzt der Spieler nahezu unbeweglich vor seinem Rechner und bedient Tastatur und Maus bzw. ein Joypad. Sitzposition und Bewegungsabläufe haben keinen Trainingsbezug zu den Praktiken körperlicher Gewalt und zum tatsächlichen Umgang mit gefährlichen Waffen. Die bildlich-performativen Schemata des virtuellen Schießens und Schlagens, die sich durch das Spielen einschleifen, trainieren wirklichkeitsnah allenfalls das audiovisuelle Sensorium, aber nicht die entsprechenden motorischen Schemata. Das Klang- und Bildgedächtnis wird durch die digitalen Lebenssimulationen von der

übrigen Körpererfahrung tendenziell abgespalten. Welche alltagspraktischen Auswirkungen das haben kann, ist ziemlich unerforscht. Wenn man sich die Ergebnisse der Hirnforschung zum Phänomen des ‚Primings‘, der Bahnung kognitiver Assoziationen, vor Augen führt, dann steht zu vermuten, dass Kinder, die sehr viel mehr Zeit vor dem Fernseher und mit der Spielkonsole verbringen als Draußen zu spielen, Probleme bekommen mit ihrer sensomotorischen Integration, der eingelebten Verknüpfung von Wahrnehmungs- und Handlungsschemata. Diese Inkompetenz wiederum könnte dazu führen, dass sich solche Kinder häufiger unangemessen verhalten, ‚ausflippen‘, aggressiver erscheinen. Allerdings läge das dann gerade nicht an der Trainingswirkung spezifischer Gewaltdarstellungen, sondern am passiven Dauerkonsum von Bildschirmmedien, am fehlenden alltagsnahen Training sensomotorischer Schemata. Das entscheidende Aktionsmoment von Gewaltpraktiken, die Motorik des Schlagens und Schießens, lernt man nicht durch Bildschirmspiele, sondern eher in den als unverdächtig geltenden Kampfsportclubs und Schützenvereinen.

Extrakte: Bei Harry Potter wird getötet, im deutschen, fiktionalen Fernsehen wöchentlich hundertfach gemordet; Hollywoods Regisseure, von Gibson bis Tarantino, überbieten sich seit Jahren in der Drastik ihrer Gewaltdarstellungen und die Boulevardpresse erhebt jeden traurigen Einzelfall pathologischer Gewalt zur Titelstory. In nahezu allen Medien fungiert Gewalt nicht erst seit heute als Quotengarant. Warum nun die Aufregung über Gewaltdarstellungen in Computerspielen? Gibt es einen qualitativen Unterschied?

Venus: Es gibt vor allem einen quantitativen Unterschied. In First-Person-Shootern werden die Gegner zu Dutzenden und Aberdutzenden virtuell getötet, da kommt kein Spielfilm mit. Es ist vor allem diese quantitative Massierung von medialer Gewalt, die auf den ersten Blick so verstörend wirkt. Allerdings muss man bei der Beurteilung dieser Formen den spielerischen Rahmen berücksichtigen, der sie allererst funktional werden lässt. Man

stelle sich nur vor, solche grotesken Schießorgien würden in einem Erzählrahmen, z.B. in einem Spielfilm präsentiert. Ich vermute: Man würde sich unendlich langweilen. Die Totalisierung des Geballers ist aus der Zuschauerperspektive auf die Dauer nervtötend. Die Computergewalt zeichnet sich zudem ästhetisch durch eine Wiederholung der immer gleichen Muster aus; meistens hat man nach zehn oder zwanzig getroffenen Gegnern, also nach kürzester Zeit, alles gesehen, was das Spiel an Gewaltdarstellung zu bieten hat; der Rest ist geringfügig variierende Wiederholung, deren Rezeption nur noch dadurch motiviert ist, das Spielziel zu erreichen, nicht aber durch das Interesse an der Gewaltdarstellung als solcher. Leute, die nicht über eigene Spielerfahrung verfügen, die meisten Eltern, Lehrer und Politiker, sehen nur das ungeheure quantitative Ausmaß der medialen Gewalt in Computerspielen und lassen sich allein



.....vor allem davon ab, unter welchen sozialen Umständen, mit welchen Erwartungen und vor welchem Wissenshintergrund sie wahrgenommen werden.“

von der Vorstellung der fiktionalen Opferzahlen ins Bockshorn jagen. Das blanke Entsetzen ergreift diese Leute, wenn sie dann auch noch hören, dass man durch Computerspiele stärker in die fiktionale Welt hineingezogen werde, dass man durch die Möglichkeit, eine Figur steuern zu können, sich mit ihr tiefer identifiziere, als das in klassischen Erzählmedien der Fall sei. Es liegt dann sehr nahe zu denken, dass jeder zum Amokläufer mutieren muss, der von diesen monströsen Spie-



Kein Trainingseffekt: „Das Besondere beim Computerspiel ist nicht die täuschende Nachahmung einer simulierten Handlung, sondern gerade der fühlbare Abstand zur Realität.“

len in den Bann gezogen wird. Die tatsächlich zu beobachtende und von jedem Menschen am eigenen Leib nachvollziehbare Lenkung der Aufmerksamkeit belehrt einen allerdings, dass es keinen Grund gibt sich zu empören: Während man sich in einem Film voll und ganz auf die Motive und Konflikte einer Figur einlassen kann, ist man im Computerspiel ständig damit beschäftigt, Knöpfe zu drücken, Ressourcen zu verwalten, kritische Anzeigen zu beachten. Im Forschungskolleg ‚Medienumbrüche‘ untersuchen wir in unserem Teilprojekt ‚Mediennarrationen und Medienspiele‘ seit drei Jahren die morphologischen Beziehungen zwischen der Medienästhetik des Spielfilms und des Computerspiels. Nach unseren Analysen gibt es eine prinzipielle Gegenläufigkeit von Spiel- und Erzählformen, die sich in Rezeptionsunterschieden zwischen der personalen Identifikation mit erzählten Motiven und der funktionalen Immersion in spielerische Herausforderungen spiegelt. Zu identifikatorischen Erfahrungen kommt es in Computerspielen eher selten, typisch ist die Erlebnisweise der funktionalen Immersion, der Bedienung einer komplexen Maschine. Wenn Spielehersteller und zuweilen auch Spieler selbst etwas anderes behaupten, handelt es sich vor allem um Marketing und individuell bedingte Selbstwahrnehmungen,

die aus der Situation des Spielers erklärt werden müssen, aber nicht auf die Formensprache des Medienangebots zurückgeführt werden können. Rezipienten haben in aller Regel eine größere Distanz zum fiktionalen Handlungsinhalt eines Spiels als zur Handlung eines Spielfilms. Studien des British Board of Film Classification (BBFC) und des Hans-Bredow-Instituts kommen zu dem gleichen Ergebnis.

Extrakte: Was macht dann die Faszination von Ballerspielen für Jugendliche und junge Erwachsene aus. Was treibt ihre Nutzer an?

Venus: Vor allem wohl der Spaß an der Simulation. Medienmorphologisch handelt es sich bei der Möglichkeit Bildelemente zu steuern um eine völlig neue mediale Form, der auch eine entsprechend neuartige Rezeptionsweise entspricht.

Bevor es das Computerspiel gab, waren handhabbare Objekte und Bildwelten total getrennt. Im Computerspiel kommt beides zusammen, der körperliche Bezugsraum des Spielers und der unkörperliche Bezugsraum des Bildschirmbildes. Beides wird durch Eingabegeräte wie Joysticks, Lenkräder, Tastatur und Maus, Joypads etc. sowie durch die Software in ein spezifisches Verhältnis gesetzt. Das Besondere dabei ist gar nicht die täuschende Nachahmung einer simulierten Handlung, sondern gerade der fühlbare Abstand zur Realität. Ich sehe, wie ich über Mauern hechte, auf Pferden reite und auf Felsen klettere, und empfinde, dass meine Hände auf spezifische Weise mit den Eingabemedien umgehen. Daraus ergibt sich das Erlebnis eines Handlungszusammenhangs (z. B. Aufsitzen und Reiten) in der Form eines anderen Handlungszusammen-



Screenshot aus dem Computerspiel ‚Battlefield Bad Company‘, Electronic Arts

hangs (z. B. Drücken der Enter-Taste und Drücken der W-Taste). Diese zeichnerische Verschiebung des Handlungserlebens ist im Fall des Handelns und seiner Wahrnehmung historisch neu und höchst merkwürdig. Das Computerspiel realisiert einen neuen Modus der Darstellung:

neu. Lange vor dem Computerspiel wurden auch schon andere Medien verdächtigt, beispielsweise das Comic, die Gewaltbereitschaft von Jugendlichen zu fördern. Sind die Reaktionen der Öffentlichkeit auf neue Medien kalkulierbar? Sind sie gerechtfertigt oder überzogen?

Extrakte: Wenn Sie eine Prognose wagen müssten. Glauben Sie, dass das klassische Hollywoodkino in zehn Jahren der Vergangenheit angehört? Werden wir zukünftig alle zu, möglicherweise medial vernetzten, Spielern in einer realistisch anmutenden Scheinwelt?



Völlig neue mediale Form: „Die Selbsterfahrung einer Handlung wird zum Gegenstand der Darstellung gemacht.“

Nicht mehr wie im bloßen Bild wird durch Formübertragungen eine Ansicht der äußeren Gestalt von etwas ausgestellt, in der Lebenssimulation des Computerspiels wird die Selbsterfahrung einer Handlung zum Gegenstand der Darstellung gemacht. Dass dabei gegenwärtig die Darstellung gewalttätiger Handlungen eine so große Rolle spielt, dürfte vor allem zwei Gründe haben: Erstens: Sex und Gewalt sind schichten- und kulturübergreifende Motive und Probleme des Menschen, die jenseits aller gesellschaftlichen und kulturellen Differenzen Aufmerksamkeit garantieren; aus ökonomischen Gründen liegt es daher immer nahe, mit sexuellen und gewalttätigen Inhalten das mediale Absatzrisiko zu verringern. Zweitens: Die spielerische Rahmung gibt der Computersimulation einen eindeutigen Werk- und Warencharakter; für die Illustration wettkampfartiger Spielstrukturen eignen sich aber Gewaltdarstellungen am besten.

Extrakte: Medienhistorisch gesehen scheint der apokalyptische Reflex auf neue Medien keineswegs

Venus: Man kann nicht wirklich sagen, dass sie überzogen sind, so als würden sie über das Ziel hinausschießen. Richtiger scheint mir eher, dass sie ziellos sind. Die Erstreaktion ist bei prägnant neuen Darstellungsformen, insbesondere in Bezug auf die sensiblen Inhalte Sex und Gewalt, fast panisch. Und vielleicht ist diese Erstreaktion unvermeidlich. Insofern würde sich die Frage nach ihrer Rechtfertigung gar nicht stellen. Andererseits lässt sich aber beobachten, dass es eine allgemeine Bereitschaft gibt, neue Medien nicht mehr so scharf zu attackieren. Mit dem Bewusstsein, im ‚Medienzeitalter‘ zu leben hat auch die Bereitschaft der Öffentlichkeit nachgelassen, sich moralisch über ‚Schmutz und Schund‘ zu empören. Vor diesem Hintergrund ist die Empörung über die ‚Killerspiele‘ besonders überraschend und aufschlussreich. Die ‚Killerspiel‘-Debatte verweist darauf, dass sich mit dem Computerspiel ein tief greifender Umbruch der Medienästhetik vollzieht, der auch die alten Medien und ihre Formen nicht unberührt lassen wird.

Venus: Das Kino hat offenbar einige sehr robuste Unterhaltungsqualitäten, die in einem anderen Typ der Unterhaltung kaum überboten oder aufgehoben werden können. Das große, narrativ gerahmte und strukturierte Bewegungsbild, das man inmitten eines großen Publikums als Projektionsfläche der eigenen Sentimentalität benutzen kann, dürfte sich als eine evolutionäre Errungenschaft erweisen, die nicht wieder verschwindet. Die ästhetische Entwicklung des Computerspiels ist dagegen relativ unabsehbar, da sich die technologische Grundlage in rasantem Tempo fortentwickelt. Spannend scheint mir vor allem die Frage, ob ähnlich wie sich im Film die Trias von Genrefilm, Autorenfilm und Experimentalfilm entwickelt hat, auch im Bereich des Computerspiels sich eine analoge Trias von experimenteller Computerspielkunst, autorengelbundenem interactive Storytelling und eSport ergeben wird. Manche Tendenzen weisen durchaus in diese Richtung.

Extrakte: Wie gut ist das Phänomen Computerspiel bis dato wissenschaftlich erforscht, welche Ergebnisse gibt es, wie sind sie zu beurteilen, wo bestehen Forschungsdesiderate?

Venus: Die Geschichte des Computerspiels ist recht gut aufgearbeitet. Auch die Medienarchäologie, also die Vorgeschichte des Computerspiels ist gut erforscht und hat einige spannende historische Bezüge aufdecken können; zu nennen ist in diesem Zusammenhang vor allem Claus Pias Studie ‚ComputerSpielWelten‘. Desiderate bestehen vor allem im Bereich der medienästhetischen Untersuchung des Computerspiels. Das Computerspiel sperrt sich gegen die etablierten Methoden der Text-, Bild- und Filmanalyse, weil das Substrat der Analyse nicht feststeht, es gibt keinen bestimmten Spielverlauf und auch keine bestimmte rezeptive Beherrschung der Spielmechanik, die man als all-

gemeine Analysegrundlage voraussetzen könnte. Das ästhetische Substrat eines Spieles ist mannigfaltig und widersprüchlich. Für den Umgang mit einer solchen phänomenologischen Gegebenheit fehlen ganz prinzipielle Theoriebausteine, die in einer abstrakt ansetzenden Medienästhetik der Digitalität allererst erarbeitet werden müssten. Die medienmorphologischen Untersuchungen zum Wechselverhältnis von Spielfilm und Computerspiel, die wir in unserem Projekt durchführen, lassen die Strukturen erkennen, die in solchen Theoriebausteinen auf den Begriff gebracht werden müssen. Vermutlich wird sich die Computerspielforschung erst in einigen Jahren richtig entfalten, wenn Grundzüge dieser neuen Ästhetik auf den Begriff gebracht worden sind und das neue Medium sich von einem kulturell missachteten Jugend- und Unterschichtenmedium zu einem kritisch gepflegten Kulturgut gewandelt hat.

Extrakte: Dürfen ihre Kinder Computerspiele spielen? Wenn ja welche?

Venus: Meine Tochter, die neun Jahre alt ist, hat schon verschiedene Spiele ausprobiert, zurzeit spielt sie ein Spiel, bei dem sie als Tierärztin eine Praxis managen muss. Meine Söhne, fünf und zweieinhalb, schauen ihr dabei manchmal zu. Manchmal zum Leidwesen unserer Kinder wird die Konsumdauer von Bildschirmmedien von uns Eltern allerdings in relativ engen Grenzen gehalten.

Extrakte: Was raten Sie besorgten Eltern, deren Kinder die Nachmittage anstatt mit Fußball lieber mit ‚Counterstrike‘ verbringen?

Venus: Wie bei allen Genussmitteln lassen sich auch die möglicherweise problematischen Wirkungen der Computerspiele mit relativ einfachen Mitteln in den Griff bekommen: weniger und bewusster!

Zunächst muss man mit gutem Beispiel vorangehen und die eigenen Konsumgewohnheiten überprüfen. Wenn man selbst seine Freizeit nur passiv vor der Glotze verbringt, ist das sicher kein gutes Modell. Wichtig ist auch, dass man nicht aufgibt, seine Kinder dabei zu unterstützen, sinnvolle Konsumpraktiken einzuüben. Dabei ist es vor allem hilfreich, die Sachverhalte, die man seinen Kindern erlaubt oder verbietet, selber einigermaßen zu kennen. Wenn man mal ein paar Missionen in einem Actionspiel gespielt hat, relativiert sich Vieles, und man kann besser einschätzen, welches Konsumverhalten man bei seinen Kindern noch tolerieren möchte und wo man die Grenzen zu ziehen geneigt ist.

Text und Bilder sind frei zum Wiederabdruck



Texte, Bilder und Zusatzmaterial
www.extrakte.uni-siegen.de

Kulturwissenschaftliches Forschungskolleg
 SFB/FK 615 Medienumbrüche
 Teilprojekt B 9: Mediennarrationen und Medienspiele
www.fk615.uni-siegen.de



Ansprechpartner
 Dr. Jochen Venus
 Telefon: ++49 (0)271 740 4916
 Telefax: ++49 (0)271 740 4924
venus@fk615.uni-siegen.de

Literaturtipp:

Venus, Jochen: Du sollst nicht töten spielen.
 Medienmorphologische Anmerkungen zur Killerspiel-Debatte.
 In: LiLi, Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik,
 Jg. 07, Heft 146, Stuttgart 2007

digital verfügbar unter:
www.medienmorphologie.de

Digitaler Barock

Geschichte und Ästhetik
dreidimensionaler Raumbilder



Wer der Meinung ist, die Welten von klassischer Bildung und Hollywood hätten keine Berührungspunkte, sollte in dem von der DFG geförderten Siegener Kulturwissenschaftlichen Forschungskolleg ‚Medienumbrüche‘ vorbeischaun: Das Teilprojekt ‚Virtualisierung von Skulptur‘ erstellt seit einigen Jahren in Kooperation von KunsthistorikerInnen, Medienwissenschaftlern, Informatikern des Fraunhofer-Instituts, Sankt Augustin, und MitarbeiterInnen der Villa Borghese, Rom, 3D-Simulationen tonnenschwerer Marmorstatuen des Künstlers Gianlorenzo Bernini.

Die barocken Skulpturen werden vor Ort abgescannt und dann in mühseliger Handarbeit aus einzelnen Bruchstücken digital rekonstruiert – dieser Vorgang erinnert weniger an traditionelle Arbeitsprozesse eines Künstlerateliers, als vielmehr an die Workshops der Special-Effect-Abteilungen der Filmindustrie. Dabei steht, dem Thema des Forschungskollegs entsprechend, die Frage im Vordergrund, wie sich mit dem Aufkommen digital erzeugter Bildlichkeiten mediale Voraussetzungen von Wahrnehmung verändert haben: Für die virtuelle Galleria Borghese wurden die an zweidimensionalen Bildflächen erprobten Darstellungskonventionen der Zentralperspektive und sequentielle Bildfolgen traditioneller Filme durch dreidimensionale computertechnische Simulationen erweitert.

Wahrnehmungswandel: neue Bildtechniken

Es ist der zunehmende Einsatz digitaler Medien innerhalb kunsthistorischer Forschung und Lehre – Powerpoint-Präsentation, Beamer und online genutzte Bildarchive wie ‚Prometheus‘ – der diese Reflexion herkömmlicher Bildtechniken wie Fotografie und Dias positiv vorantreibt. Dabei erstaunt es, dass sich das

Fach erst in letzter Zeit mit seinen wichtigsten Lehrmitteln auseinandersetzt, handelt es sich doch um mehr als bloße Vermittlungsinstrumente: An ihnen lassen sich die Grundlagen der Disziplin verhandeln. War es noch im 19. Jahrhundert üblich, im Publikum Fotografien und Stiche der besprochenen Kunstwerke herumgehen zu lassen, so veränderte die Einführung der Diaprojektion diese Praxis. Seit den 1880er Jahren warfen Universitätsangehörige in der verdunkelten, frontal ausgerichteten Experimentalanordnung des Hörsaals einzelne Bilder und Bildreihen an die Wände, Aufnahmen, die jeweils nur eine Ansicht der entsprechenden Skulpturen zeigten. Obwohl das so genannte Skioptikon in medienhistorischer Perspektive die Tradition der Laterna Magica, des Spektakels, der Zauberei, der Unterhaltung und des Kinderspielzeugs aufruft – darüber hinaus wurde es im deutsch-französischen Krieg zur Deciffrierung militärischer Informationen gebraucht – diente es der Herstellung historischer Evidenz und vor allem die so genannte doppelte Projektion ermöglichte im Gegensatz zur illustrierenden Abbildung eines Werks vergleichende Bildanalysen.

Diese kunsthistorische Konvention blieb lange Zeit unverändert, doch Besucher des Siegener Projektes können nun mit Hilfe von Beamer, Leinwand und Spezialbrille durch eine virtuelle Villa Borghese flanieren, um Gianlorenzo Berninis berühmte Statuen von allen Seiten in den entsprechenden räumlichen Kontexten zu betrachten. Dabei geht es kaum um einen Ersatz für den Rombesuch. Vielmehr soll die ehemalige Aufstellung sowie ein mögliches Programm des in den 1620er Jahren entstandenen Skulpturenensembles, das neben dem David aus den Figurengruppen Aeneas und Anchises, Apoll und Daphne sowie Pluto und Persephone besteht, entschlüsselt werden. Fotografien und Dias ermöglichen dies nur bedingt; erst durch die Computersimulation wird die mediale Ent-

Vom analogen Bild zur digitalen Skulptur: Berninis David





kontextualisierung, das Abhandenkommen des architektonischen Umraums, aufgehoben: Diese Technologie forciert die Erkundung von Kontexten, seien es die komplexen Blickachsen und Bezüge gelehrter Programme oder architektonische Zusammenhänge wie die Lichtführung.

Fotografie: mediale Entkontextualisierung

Zusätzlich können BetrachterInnen mit den Objekten interagieren, d.h. ansonsten physisch unverrückbare Artefakte werden mobilisiert, um mögliche Raumwirkungen und Varianten der Aufstellung modellhaft zu testen – es bedarf nur eines virtuellen Knopfdrucks und schon steht der David in einem anderen Raum, in einem ganz anderen Licht, vor einer farbigen Wand

oder neben Gemälden und Möbeln. Das Projekt ‚Virtualisierung von Skulptur‘ beschäftigt sich allerdings nicht allein mit ‚Rekonstruktion‘ und ‚Präsentation‘ der Skulpturen Berninis oder der möglichen Auswirkungen der Computertechnologie auf die kunsthistorische Lehre – es geht neben den veränderten Analysemöglichkeiten von Skulpturen vor allem um Fragen nach der ‚Installation‘, um Ästhetik und Geschichte dreidimensionaler Bilder. Dabei wird der These nachgespürt, dass sich Skulpturen und dreidimensionale virtuelle Bilder entsprechen. Stellt ein einzelnes Foto oder Diapositiv ein Standbild dar, so entstehen durch Navigation in der virtuellen Villa Borghese bewegte, filmisch anmutende Sequenzen. Überhaupt lädt diese künstliche Welt verstärkt dazu ein, in L-Shape oder I-Cone eine kunsthistorische Performance aufzuführen und mit den plastischen Bildern zu Interagieren.

Zukunftsvision:
Virtuelles Museum

Anwendung: Ausstellungs-Planung und virtuelles Museum

Die Kooperation von Kunstgeschichte, Medienwissenschaften und Informatik soll kein einmaliger Spezialfall sein – vielmehr geht es um nichts Geringeres als um die Herstellung eines Prototypen. Galten in vergangenen Jahrhunderten die Stecher, die Kupferstiche von Kunstwerken anfertigten, auch als deren Interpreten, so kann mit Spannung erwartet werden, wie innerhalb dieser transdisziplinären Kooperation die Verbindung von Lehre, Forschung und Institutionalisierung für das 21. Jahrhundert definiert wird. Es ist nun möglich, sich gemeinsam mit Studierenden in die Cyberwelt des Barock zu bege-

Neue Wahrnehmungsformen durch dreidimensionale Bilder und Spezialbrillen





Roland Kuck vom Fraunhofer-Institut IAIS beim Abfotografieren der David-Skulptur in der Villa Borghese, Rom. Am Computer entsteht aus der Summe der Einzelaufnahmen das 3D-Bild.

ben, Plastiken zu umschreiben und Raumwirkungen zu diskutieren. Durch gemeinschaftliche körperliche Aktion könnte der Vorherrschaft des Auges sowie der Autorität eines Redners vor passivem, auf Sitzen mit frontaler Anordnung fixiertem Publikum entgegengewirkt werden. Und es sind zahlreiche weitere zukünftige Einsatzmöglichkeiten denkbar; die entwickelte Technologie könnte für die denkmalpflegerische Vermessung und Archivierung, die Planung von Ausstellungen oder virtuelle Museen im Internet eingesetzt werden. Dabei bleibt abzuwarten, wie der Gebrauch digitaler Medien vergleichende Bildanalysen verändert. Schließlich wäre es möglich, die Villa Borghese einem weiteren architektonischen Ensemble im Split-Screen-Verfahren gegenüberzustellen, um sich auf vergleichende Wanderschaften zu begeben – die Schulung des Wahrnehmungsapparates anhand von Computerspielen dürfte damit zur notwendigen Voraussetzung für die achterbahnartige kunsthistorische Raumnavigation werden.

Verfasser: Petra Lange-Berndt

Text und Bilder sind frei zum Wiederabdruck



Texte, Bilder und Zusatzmaterial
www.extrakte.uni-siegen.de

Kulturwissenschaftliches Forschungskolleg
 SFB/FK 615 Medienumbrüche
 Teilprojekt B 7: Virtualisierung von Skulptur:
 Rekonstruktion, Präsentation, Installation
www.fk615.uni-siegen.de

Projektleiter:

Prof. Dr. Gundolf Winter
 Prof. Dr. Manfred Bogen



Ansprechpartner

Dr. Jens Schröter
 Telefon: XX49 (0)271 740 4959
 Telefax: XX49 (0)271 740 4924
schroeter@fk615.uni-siegen.de

Herausgeber

Der Rektor der Universität Siegen
Presse- und Informationsstelle Universität Siegen

Redaktion

Dipl. Medienw. Michael Hellermann (verantw.)
Telefon ++49 271 740 4923
Telefax ++49 271 740 4911
hellermann@presse.uni-siegen.de
extrakte@presse.uni-siegen.de
www.extrakte.uni-siegen.de
Herrengarten 3
57068 Siegen

Layout, Satz

Michael Hellermann, Peter Büdenbender

Die Texte sind frei zum Wiederabdruck

Bildnachweis

Die Bilder sind, mit Ausnahme der historischen Fotos auf Seite 5, frei zum Wiederabdruck. Eine Veröffentlichungsgenehmigung für die historischen Bilder ist beim 'Dokumentationszentrum und Museum über die Migration in Deutschland e.V.' (DOMiD) erhältlich: www.domit.de

Titelblatt

Oben: Peter Büdenbender, zettb.de; Spalte 1: Universität Siegen/ Jürgen Naber
Spalte 2: Universität Siegen/ Judith Samen; Spalte 3 oben: Universität Siegen/
Michael Wagener; Spalte 3 unten: Electronic Arts; Spalte 4: Universität Siegen/
Fraunhofer Institut IAIS

Alte und neue Leitmedien

S. 2: Universität Siegen/ Georg Rademacher

Leitmedien für ethnische Minderheiten

S. 3: Universität Siegen/ Jürgen Naber; S. 4: DOMiD-Archiv Köln
S. 5: Universität Siegen/ Norman van Rennings; S.6: Universität Siegen/ Jürgen Naber;
S. 7: WDR/ Funkhaus Europa

Form und Präsenz

S. 8 - 10: Universität Siegen/ Henning Groscurth; S. 11: Universität Siegen/ Jürgen Naber

Formspiele der Medien

S. 12, 13: Universität Siegen/ Michael Wagener; S. 14: Electronic Arts

Kult um Gewalt oder Hysterie ohne Gehalt

S.16 links: Electronic Arts; S.16 rechts: Universität Siegen/ Michael Wagener
S. 17: Universität Siegen/ Michael Wagener; S. 18 oben: Universität Siegen/ Michael Wagener;
S. 18 unten: Electronic Arts; S. 19: Universität Siegen/ Michael Wagener

Digitaler Barock

S. 21: Universität Siegen/ Fraunhofer Institut IAIS;
S. 22: Universität Siegen/ Michael Wagener; S. 23: Fraunhofer Institut IAIS