

gibt, auf auffällige Besonderheiten je nach Bedarf einzugehen.

Das abschließende Kapitel 5 dient Bieber zur Synthese der empirischen Erkenntnisse mit dem in Kapitel 3 entwickelten theoretischen Ansatz der „Netzöffentlichkeit“. Deutlich wird dabei eine Entwicklung in zwei gegenläufige Richtungen: Die analysierten politischen Online-Aktivitäten lassen einmal eine stärkere „Verdichtung des Akteursgefüges“ (187) durch eine intensive Vernetzung und interne Kommunikation erkennen, auf der anderen Seite öffnet sich das Netz für neue Akteure und vielfältigere Formen der Kommunikation. Diese Entwicklungen lassen Bieber schließlich vom Internet als „vernetzter Teilöffentlichkeit“ (195) sprechen, die sich durch inter- und intramediäre Vernetzung der Akteure auszeichnet, die in diesem Umfang und in dieser Vielfalt nur durch die vielfältigen Formen der Online-Kommunikation möglich ist. Allerdings zeigt sich auch, dass mit dieser Vielfalt eine Einschränkung insoweit verbunden ist, als die Reichweite der Online-Kommunikation geringer ist als die der herkömmlichen „Massenkommunikation“: Es existieren nur noch Teilöffentlichkeiten statt einer allgemeinen Öffentlichkeit.

Christoph Bieber hat mit seinem Buch sicherlich einen Eckstein in der politikwissenschaftlichen Online-Forschung gesetzt, nicht zuletzt deshalb, weil die Literatur in diesem Bereich bisher größtenteils von kleinteiligen Sammelband-Veröffentlichungen dominiert ist und er dem eine nur im Rahmen einer Monographie zu leistende Tiefe in der Analyse politischer Online-Kommunikation entgegengesetzt hat. Besonders wertvoll ist in diesem Zusammenhang sein empirischer Ansatz: Gerade die politikwissenschaftliche Literatur zum Internet erschöpft sich bisher zu häufig in theoretischen Erörterungen des vermeintlichen Potenzials der Online-Kommunikation für Politik und Demokratie. Allerdings kann das Buch nur ein erster Ansatz sein, dem noch viele, evtl. stärker deduktiv angelegte Untersuchungen folgen müssen, um ein klares Bild von der Rolle des Internets für die politische Öffentlichkeit zu gewinnen.

Martin Emmer

Anja Claudia Todtenhaupt

Cyber TV – Die Digitalisierung der Film- und Fernsehproduktion

Münster: Lit, 2000. – 322 S.

(Beiträge zur Computersoziologie; 2)

ISBN 3-8258-4921-X

Virtualität – wenn etwas die Innovationen im Medienbereich prägt, so ist es dieses Phänomen. Es beinhaltet, dass das Wahrgenommene immer mehr immer weniger (wirklich) ist – was dem Beobachter zu erkennen zunehmend schwerer fällt. Der Aspekt der Virtualität sticht bei der (Weiter-)Entwicklung von Medieninhalten nicht besonders hervor, eher im Gegenteil: Auswirkungen der Rezeption dieser neuen Form von „Realitäten“ treten eher unterschwellig auf, wodurch die Gefahr entsteht, dass sie zu wenig reflektiert werden. Ein Grund ist darin zu finden, dass sich die Darstellung virtueller Realität kaum noch von der Wiedergabe von „Wirklichkeit“ unterscheidet. Der zweite Band aus der Reihe der Beiträge zur Computersoziologie, herausgegeben von Dr. Achim Bühl von der Universität Heidelberg, setzt an diesem Punkt an, er will die tief greifenden Veränderungen untersuchen, mitsamt ihren Auswirkungen auf unsere Medienkultur.

Der Buchtitel „Cyber TV“ mag auf wissenschaftlich interessierte Leser leicht abschreckend wirken, handelt es sich doch um einen etwas sehr strapazierten Trend-Begriff. Welches moderne Medienunternehmen schmückt die eigenen Streaming-Aktivitäten im Onlinebereich nicht auch gerne mit diesem schwammigen Begriff, der für Kreativität, Zukunft und Innovation steht/stehen soll? Die Ergänzung des Titels „Die Digitalisierung der Film- und Fernsehproduktion“ engt die Blickrichtung des Werkes nur bedingt ein. Man muss wissen, dass sich die Reihe, in der das Buch erschienen ist, mit Computersoziologie beschäftigt, damit klar wird, dass in diesem Band nicht nur die umfangreichen Veränderungen im Film- und Fernsehbereich der letzten Jahre beschrieben werden, sondern sich die Autorin auch kritisch damit auseinander setzt.

Erstaunlicherweise bleibt Anja Claudia Todtenhaupt zu Beginn bei der Definition dieses Begriffs etwas vage, CyberTV wird als (Freizeit-)Phänomen beschrieben (S. 3), das „als ein Element des neuen Medienzeitalters zu gravierenden Veränderungen in unserer Medienkul-

tur führen“ wird oder „als ein Produkt der VR-Technologie [...]“ (S. 2). Dieser inhaltlich unklare Eindruck wird auch dadurch verstärkt, dass das Buch zwar mehrfach in der Schreibweise „Cyber TV“ betitelt ist, in den einzelnen Kapiteln das beschriebene und analysierte Phänomen mit „CyberTV“ (durchweg zusammen geschrieben) bezeichnet wird.

Der Leser versteht jedoch bei der fortschreitender Lektüre, was dieser Begriff für die Autorin letztlich beinhaltet: Die extrem illusorische, bzw. virtuelle Variante individueller, medienvermittelter „Realität“, umgesetzt mit virtuellen Studios, virtuellen Schauspielern und virtuellen Effekten, die natürlich optischer, aber auch haptischer und sogar olfaktorischer Natur sein können. Kurz: Virtuelle Realität (kurz VR) in Reinform, der sich von verschiedener Medienseite in unterschiedlich schnellen Schritten technisch genähert wird. Diese unterschiedlichen Entwicklungen werden Medium für Medium von der Autorin umfassend und präzise geschildert, seien es neue digitale Techniken in der Film- und Fernsehproduktion oder ähnliche Manipulationsmöglichkeiten der menschlichen Wahrnehmung, angefangen bei simplen software-gestützten Modifikationen von Bildern oder Fotografien, bis hin zur Extremvariante der VR, wahrnehm- und erlebbar geworden durch die Illusion perfekt machende Datenanzüge.

Zur Gliederung des Buches: In den einzelnen Kapiteln beschreibt und diskutiert die Autorin verschiedene Aspekte der Bedeutung und Auswirkungen der Digitalisierung, sowohl aus technischer als auch aus kultureller Sicht, aber auch unter dem Gesichtspunkt, welche Veränderungen sich für die Nutzung und Nutzer von Medien ergeben. Dazu wird im ersten Kapitel ein Überblick über die Problemstellung und den aktuellen Forschungsstand geliefert.

In Kapitel 2 stellt Anja Claudia Todtenhaupt ausgewählte Beispiele vor, die sie als Vorstufen des Cyber TV bezeichnet (Interaktives Fernsehen), oder Elemente, die bereits etablierte Anwendungsformen sind (Funktionsweise von virtuellen Studios, Kreation von virtuellen Schauspielern und Effekten). Sie gibt in diesem Kapitel auch einen Ausblick, wohin die Reise noch gehen wird bzw. welche Aspekte des Cyber TV sich noch in der Entwicklung befinden.

Die daraus resultierenden Konsequenzen für den audiovisuellen Produktionssektor werden im dritten Kapitel diskutiert. Sie beschreibt den

Arbeitsmarkt der Zukunft bzw. welche zu erwartenden Modifizierungsprozesse die betroffenen Berufsfelder durchlaufen werden, inklusive der Analyse der Veränderungen, die sich auf die Produktionsarten, -orte und -kosten beziehen.

In Kapitel 4 geht sie sowohl auf die Bedeutung des Bildes in der Medienkultur ein – als auch auf dessen Manipulierbarkeit. Daran schließen sich Überlegungen zur Glaubwürdigkeit von Bildern allgemein und von virtuellen Bildern im Besonderen an, daraus schlussfolgert die Autorin Konsequenzen für den Umgang mit Bildern in der Zukunft. Sie plädiert dafür, die Weiterentwicklung der Computer-technologie nicht unbesorgt voranzutreiben und die soziale Verträglichkeit von Technologien eingehend zu untersuchen.

In Kapitel 5 und 6 beschäftigt sich die Autorin anhand ausgewählter Aspekte mit der „Kultur der Gegenwart“ bzw. mit „Cyber TV und Medienkultur“. Bei dieser Auseinandersetzung und der Analyse der Auswirkungen von Virtualität auf die Medienkultur steht der Mensch im Vordergrund, den sie hinter der technischen Entwicklung verschwinden sieht. Sie stellt an dieser Stelle begründete Zweifel an, dass beim Nutzer genügend Akzeptanz für die technischen Neuerungen überhaupt vorhanden ist.

Zusammenfassend werden in Kapitel 7 verschiedene Ansätze zur Theorie des Cyber TV dargestellt. Die Autorin konstatiert dabei, dass es „die“ Theorie des Cyber TV (noch) nicht gibt, jedoch nennt sie im Fazit zentrale Aspekte, die in der Diskussion und Auseinandersetzung um Cyber TV eine besondere Bedeutung haben. Es wird deutlich, dass die VR-Technologie den Mediensektor neu strukturieren wird, als Stichworte werden neue Distributionsformen und innovative Medienangebote genannt.

Die Autorin versucht in diesem Buch, sehr viele unterschiedliche Aspekte zu beachten und zu betrachten, ohne dabei ihre Hauptthese – dass die Virtualität sich zu einem zentralen Element unseres Alltagslebens entwickelt – aus dem Blickwinkel zu verlieren, wobei sie bei ihren Ausführungen mit medienkritischen Anmerkungen nicht spart.

Eines kann man über dieses Buch sicher nicht sagen: Dass es nicht umfassend geworden ist. Auch die detailreiche Beschreibung der einzelnen Aspekte in ihrer Arbeit wirkt nur an wenigen Stellen überladen. Das sind dann die Passagen im Buch, in denen sich Anja Claudia

Todtenhaupt in ihren Beispielen etwas verliert, wenn sie z. B. über mehrere Seiten den Plot der Fernsehserie „Wild Palms“ wiedergibt, nur um zu beschreiben, dass viele mittlerweile realisierte Manipulationsmöglichkeiten schon frühzeitig von Science-Fiction-Autoren in ihren jeweiligen Werken aus- bzw. angedacht wurden.

In ihrer Auseinandersetzung mit der VR führt sie aber auch äußerst interessante Punkte an, wie z. B. die Kritik an den so genannten Prothesenmenschen: Sie spannt einen Bogen vom Pinsel, der, von der Hand geführt, ein Abbild der Wirklichkeit schafft, bis zum Datenhandschuh, der virtuelle Realität „fassbarer“ machen soll: Ihre Befürchtung ist, dass die Menschen durch die unreflektierte Weiterentwicklung von medialen Prothesen mehr und mehr zu „Behinderten der schönen, neuen Medienwirklichkeit“ werden, denen das Denken abhanden kommt, und sie ihren Prothesen hörig werden. (S. 273–275)

Erstaunlich ist allerdings, dass die Autorin angesichts des Themas komplett auf Bilder verzichtet. Der Leser, der nicht die Entwicklung virtueller Aspekte bei Film und Fernsehen verfolgt hat, bleibt so völlig davon abhängig, der von der Autorin geschilderten Qualität der Entwicklungsschritte treu zu folgen. Zudem macht es der reine Fließtext in den einzelnen Abschnitten bisweilen schwer, sich in der Vielzahl der Beispiele und Ansammlung von Aspekten der einzelnen Kapitel zu orientieren.

Anderer Schwächen seien ihr aufgrund des wirklich erschöpfenden Werkes verziehen: So bleibt unklar, warum sie virtuelle Charaktere einmal als „Synthespians“ bezeichnet (S. 50) und später dann auch als ‚Avatare‘ (S. 62), ohne auf Unterschiede oder Gemeinsamkeiten explizit einzugehen. Auch die Bezeichnung der technisch wirklich veralteten d-box als „Zauberkästchen“ (S. 40) ist unpassend, mit Magie hat die Funktionsweise des Settop-Box-Dekodlers nichts zu tun. (Es ist eher verwundernd, dass sie noch eingesetzt wird.)

Anja Claudia Todtenhaupt hat versucht, die zunehmende medienvermittelte Virtualität mittels entlarvendem Faktenreichtum in die „Realität“ herunter zu brechen. Dabei hat sie auf jeden Fall einen wichtigen und richtigen Ansatz verfolgt: Sie hat die Frage nach attraktiven Einsatzmöglichkeiten von Cyber TV mit der Diskussion um eine sinnvolle Ausgestaltung der Zukunft verknüpft.

Frank Fölsch

David Gauntlett /Annette Hill

TV Living

Television, Culture and Everyday Life

London, New York: Routledge, 1999. – 315 S.

ISBN 0-415-18486-X

Als sich David Morley vor einigen Jahren zur ethnografischen Methode äußerte, stellte er unter anderem fest: „Natürlich ist empirische Forschung notwendigerweise in Darstellungen befangen und durchaus keine transparente Widerspiegelung einer schon immer existierenden Realität. Zudem sind Aussagen über das Fernsehverhalten von Zuschauern ohne Interpretation nicht denkbar.“ In diesem Kontext bemerkte er bezüglich seiner eigenen Forschung ergänzend: „[...] so muss ich zugeben, dass ich, da es über die Interviewsituation hinaus keine bedeutsamen Elemente der Beobachtung tatsächlichen Verhaltens von Beteiligten gibt, nur über die Geschichten verfüge, die mir meine Interviewpartner erzählten. Diese Geschichten sind allerdings bezeichnend für und begrenzt durch den jeweiligen kulturellen und sprachlichen Bezugsrahmen, über den die Interviewpartner bei der Formulierung ihrer Antworten verfügen, [...]“ Was haben diese Feststellungen mit der vorliegenden Analyse zu tun? Gauntlett und Hill präsentieren die Ergebnisse einer umfassenden Analyse im Auftrag des British Film Institute, die sich vorwiegend auf die selektive Wiedergabe von Tagebuchaufzeichnungen britischer Fernsehzuschauer stützt. Das gesamte Buch folgt einer konsequenten Strategie des Sortierens von Aussagen über: das Fernsehen, seine alltägliche Bedeutung, seine Relevanz für bestimmte Zielgruppen, seine inhaltliche Qualität, seine Bedeutung für bestimmte Erscheinungen des modernen Lebens usw. Mit anderen Worten: Vor den Augen des Lesers breitet sich ein Kaleidoskop der britischen Fernsehkultur aus.

Die Methode des Tagebuchs (Diary), die hier zur Anwendung kommt, hat eine lange historische Tradition, die sich – so wird zumindest gelegentlich behauptet – bis auf Ideen des amerikanischen Staatsmanns Benjamin Franklin zurückführen lässt. Das Verfahren kann der systematischen Beobachtung des eigenen Verhaltens dienen, aber auch der Aufzeichnung von Einstellungen und Bewertungen. Der Einsatz dieser Methode findet in der empirischen Rezeptionsforschung bislang eher selten statt,