

der Regel als *Cut-Scenes* bezeichnet werden, mit „sogenannten *In-Game-Movies*“ (S. 119), bei denen es sich gerade nicht um *Cut-Scenes*, sondern um von Spielern aufgenommene Filme des simulierten Spielgeschehens handelt.

Über die zwar an einigen Stellen nicht unproblematischen, dabei aber immer lesenswerten Einzelbeiträge hinaus ist vor allem der Mut der Herausgeber bewundernswert, widersprüchliche Positionen gleichberechtigt nebeneinander stehen zu lassen. So grenzt sich Mersch nachdrücklich von einem Interaktivitätsbegriff ab (vgl. S. 30-31), den Günzel und Neitzel in ihren Beiträgen weitgehend kommentarlos verwenden. Neitzel wiederum distanziert sich deutlich von Günzels und Merschs Verständnis der „First-Person Perspektive“ (S. 106, vgl. S. 123). Schließlich geht Distelmeyer nicht nur mit bemerkenswerter Klarheit am Beispiel der Film-DVD auf die „reziproken Annäherungen zwischen Film und Game“ (S. 133) ein, sondern demonstriert – wie im Übrigen auch Günzel – mit seinen Überlegungen letztlich auch die Kurzsichtigkeit eines Forschungsprogramms, das das Computerspiel um jeden Preis „als neues und eigenständiges Medium zu begreifen“ (S. 8) versucht.

Die Herausgeber des Bandes praktizieren also in vorbildlicher Weise den von Furtwängler angeregten pluralistischen Umgang mit unterschiedlichen Zugriffen auf das Computerspiel. Wie die – notwendig skizzenhaft und selektiv bleibende – Auseinandersetzung mit dem „Nichtaufgehenden“ in einzelnen Beiträgen gezeigt hat, werden letztere dem hohen Anspruch der Herausgeber jedoch nicht durchgehend gerecht. Der Sammelband möchte „ausgewählte medientheoretische Perspektiven jenseits der bekannten Wege und Oppositionen der Debatte“ (S. 8) eröffnen, schiebt dabei aber eben diese kaum grundlos bekannt gewordenen Wege und in unterschiedlichen Debatten erprobten und ausdifferenzierten (Op-)Positionen an der einen oder anderen Stelle allzu unbekümmert zur Seite. Das ändert nichts daran, dass die hier versammelten Beiträge eine Reihe von interessanten und produktiven – wenn auch nicht grundlegend neuartigen – Perspektiven auf das Computerspiel präsentieren. Schade ist es trotzdem.

Jan-Noël Thon

Literatur

Fuller, Mary; Jenkins, Henry (1995): „Nintendo® and New World Travel Writing: A Dialogue.“ In: Steven G. Jones (Hrsg.), *CyberSociety. Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks/CA u. a.: Sage. S. 57-72.

Jenkins, Henry (2004): „Game Design as Narrative Architecture.“ In: Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (Hrsg.), *FirstPerson. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge/MA, London: MIT Press, S. 118-130.

McMahan, Alison (2003): „Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games.“ In: Mark J. P. Wolf, Bernard Perron (Hrsg.), *The Video Game Theory Reader*. New York/NY, London: Routledge. S. 67-86.

Wardrip-Fruin, Noah; Harrigan, Pat (Hrsg.) (2004): *FirstPerson. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge/MA, London: MIT Press.

Angela Drefßler

Nachrichtenwelten

Hinter den Kulissen der

Auslandsberichterstattung – eine Ethnographie
Bielefeld: transcript, 2008. – 266 S.

(Medien Welten; 2)

ISBN 978-3-89942-961-9

Singapur, Washington, Tel Aviv – das klingt nicht nur nach weiter Welt, das ist auch trotz Flugzeug und Internet immer noch weit weg. Und es sind Traumeinsatzorte für viele Journalisten und Journalistinnen. Eben dort hat Angela Drefßler AuslandskorrespondentInnen besucht, bei ihrer Arbeit beobachtet und interviewt. Das Ergebnis ist eine aufschlussreiche Ethnographie, eine dichte Beschreibung des Gesehenen und Gehörten, assoziativ angereichert mit philosophischen, soziologischen und kommunikationswissenschaftlichen Einordnungen und „Schlenkern“, wie sie es selbst nennt (228). Sie hat sich bewusst dagegen entschieden, Komplexität zu reduzieren (225), und verstößt damit gegen Schreib- und Lesegewohnheiten wissenschaftlicher Literatur. Mit dieser Vorgehensweise gelingt der im Titel und Vorwort versprochene atmosphärische Blick hinter die Kulissen. Die multifokale, multiperspektivische und heterarische Betrachtung der Dinge – eine Arbeitsweise, die die Autorin auch Korrespondenten als professionelle Herangehensweise zuschreibt (223) – lässt viel Raum für die Aussagen der befragten Journalisten und die Einbindung ihrer Zitate in kulturwissenschaftliche Diskurse.

Das Buch profitiert in starkem Maße von der Offenheit und dem zum Teil hohem Reflektionsvermögen der fest angestellten und freien Mitarbeiter deutscher Rundfunkanstalten und Printmedien, die Drefßler während ihrer mehrwöchigen Aufenthalte 2003 und 2004 an den drei Standorten getroffen hat. Die Interview-

partner sind alle anonymisiert. Sie gewähren Einblicke in ihren Umgang mit Quellen, die Abhängigkeit von Agenturmaterial und die enge Zusammenarbeit mit den „Stringern“ in den Auslandsstudios, ohne die sie sonst „im Nebel stochern“ würden (98). Begriffe wie „Stringer“ erklärt die Autorin in einem Glossar: „Lokaler Mitarbeiter, Kontaktperson vor Ort [...]“ (233).

Thema der Gespräche ist auch der Einfluss der Heimatredaktion auf die Beiträge aus dem Ausland. Dieser Blick von außen sei als Korrektiv notwendig, sagt ein Interviewpartner in Singapur (108). Dort wird die Gefahr des in der Ethnologie als „going native“ bezeichneten Verlusts der Tuchfühlung mit dem Publikum (108f.) besonders stark problematisiert. Vorschläge aus den Redaktionen in Deutschland werden dort vermutlich auch deshalb nicht so sehr als Eingriff in die Autorität des Korrespondenten aufgefasst, weil sie seltener sind. Das Berichtsgebiet ist riesig, der Nachrichtenwert der Themen vergleichsweise niedrig, die Expertise der Reporter vor Ort weniger hinterfragt. In den Studios in Washington und Tel Aviv sehen sich die Journalisten dagegen ständig mit dem „Besserwissen“ der Kollegen in Deutschland konfrontiert. Ein Print-Journalist in Washington erzählt, seine Vorschläge würden ggf. mit dem Argument abgelehnt: „Das interessiert die Deutschen nicht.“ Er fügt hinzu: „In dieser Konstellation werden Medien von einem aufklärerischen Instrument zu einem, das Vorurteile vertieft, weil man ferne Bilder, nicht nahe, über die Ferne reproduziert. Es geht dann irgendwann nur noch um die Reproduktion von Vorurteilen.“ (160) Gegen die – so Dreßler – „strukturelle Macht der Redaktionen“ (219), die über Platzierung, Zeilenlänge und Sendezeit entscheiden, setzen die Korrespondenten ihre Erfahrung, vor allem Netzwerke und persönliche Eindrücke vor Ort.

Für den Raum Asien mag es nicht erstaunen, dass die Korrespondenten die Fremdheit gegenüber der einheimischen Kultur beschreiben. Doch auch ihre Kollegen in den USA und Tel Aviv heben ihre neu gewonnene Sichtweise auf das Gastland hervor. Amerika sei ihm fremder als er dachte, beschreibt ein Interviewpartner seine Erfahrung, das habe er erst vor Ort realisiert (160). Im Studio Washington werden die Auseinandersetzungen mit den Kollegen zuhause denn auch als Kampf gegen Klischees und Ressentiments empfunden. In Tel Aviv geht es den Berichterstatterinnen darum, die für sie selbst erst vor Ort erkannte Heterogenität und Vielstimmigkeit der Region an das deutsche Publikum zu vermitteln.

„Raumerfahrung“ nennt Dreßler dieses Entdecken einer anderen Welt durch Begegnungen und Sammeln von Informationen bei der journalistischen Arbeit – „im Gegensatz zu dem viel beschriebenen Schrumpfen des Raums, seiner Vergleichsgültigung durch die ‚Verkehrs- und Bildergewitter des späten 20. Jahrhunderts‘“ zitiert sie den Philosophen und Anthropologen Peter Sloterdijk (104), mit dessen Thesen sie sich mehrfach in ihrer Ethnographie auseinandersetzt, oft ohne seine sperrige Sprache, wie sie sie selbst bezeichnet (229), für ein breiteres Publikum verständlicher zu machen. Aber sie fügt seine Erkenntnisse mehrfach perfekt in ihre Argumentationslinie ein: Auslandsberichterstattung „artikuliert sich auf ineinander verschachtelten simultanen Bühnen, [sie] produziert und verzehrt sich in vernetzten Werkstätten. Doch was für uns das Entscheidende ist: Sie bringt den Raum, in dem sie ist und der in ihr ist, jeweils erst hervor (Sloterdijk, 2004: 24)“ (229). Um Konstruktion, Wahrnehmung und Darstellung von Wirklichkeiten geht es hier. Wessen Welt wird dargestellt, fragt Dreßler gleich in der Einleitung (12). Aus welchem – sphärischen, nicht geographischen – Raum heraus agieren die AuslandskorrespondentInnen?

In Anlehnung an das Gilroy'sche Konzept des „Black Atlantic“ entwickelt Dreßler für die deutsche Korrespondentenwelt in den USA den Terminus „Kraut Atlantic“. Zwar basiere die schwarze Diaspora auf einer kollektiven traumatischen Erfahrung, die Parallele sieht Dreßler aber in dem Denkansatz, dass eine Kultur sich jenseits geographischer und rassistischer Isomorphien als zeitlicher und räumlicher Erfahrungsraum etabliere. Ebenso erhalte die Auslandsberichterstattung ihre „Identität“ nicht aus dem geometrisch fassbaren Raum, sondern aus den transatlantischen Bewegungen, also in der Auseinandersetzung über die Inhalte der Berichterstattung, in dem Bemühen „den Deutschen“ „die Amerikaner“ zu erklären, dabei in beiden – nur scheinbar ähnlichen – Kulturen lebend bzw. denkend.

Im Kapitel „Geteilte Himmel“ gelingt es Dreßler, die ausländischen Berichterstatter im „Konflikt der Narrationen“ zu positionieren. Die palästinensische und israelische Seite versuchten, mit der Definitionshoheit über ihre Version der Geschichte auch ein Territorium zu besetzen. „Im Endeffekt formt die Auseinandersetzung um den symbolisch aufgeladenen Boden eine Sphäre, deren Himmel ein geteilter ist [...]“, schreibt die Autorin. Für die KorrespondentInnen, deren Fixpunkt für die Berichterstattung das Heimatland bleibt, sei deshalb die Frage der Objektivität und der Unabhän-

gigkeit journalistischer Interpretationen eine ständige Herausforderung (190ff.).

Dreßler liefert mit den Interviews einen wichtigen, wenn auch unsystematischen Beitrag zur akteursorientierten Journalismusforschung. Ihre interdisziplinäre Methode ermöglicht neue Denkanstöße in der Kommunikationswissenschaft. So zitiert Dreßler die rhetorische Frage Vincent Crapanzanos „It is I who will describe them or create them?“, ohne dies weiter auszuführen. Der Anthropologe kritisiert unter anderem, dass die Schlüssigkeit der Texte in seinem Fachbereich vor der Genauigkeit und Differenziertheit des Forschungsberichts gehe. Die Leser vernähmen hauptsächlich die Stimme des Autors und könnten nicht erkennen, welcher Anteil auf dessen Denken und welcher auf den Ansichten der Menschen beruhe, die er beschreibe. Auch journalistische Darstellungsformen – vom Eineinhalb-Minuten-Beitrag in den Nachrichten bis zur mehrspaltigen Reportage – determinieren stark die Aussagemöglichkeiten und die Art und Weise, wie Inhalte transportiert werden.

In diesem Zusammenhang sollte jedoch der von Dreßler mehrfach zitierte Satz eines BBC-Mitarbeiters „It's the story that counts“ nicht missverstanden werden. Dieser ist nicht lediglich der Verweis auf die Erzählbarkeit eines Ereignisses in Form einer Geschichte. Der professionelle Anspruch von Journalisten beruht darin, die Geschichte im Geschehen zu erkennen, einen „Aufhänger“ oder Protagonisten zu finden, mit dem sich Inhalte plausibel und interessant erzählen lassen. Wenn die von Dreßler zitierten Auslandskorrespondenten sagen, sie müssten vor allem eines können: Geschichten erzählen, schlüssige Geschichten, dann geht nicht Form vor Inhalt, sondern der Inhalt bekommt ein – hoffentlich angemessenes – Gefäß.

Der Autorin wäre ein besseres Lektorat oder aufmerksames Gelesen zu wünschen gewesen, um einige Tipp- und Grammatikfehler und unvollständige Literaturangaben zu vermeiden.

Nea Matzen

Martin Gläser

Medienmanagement

München: Vahlen, 2008. – 1080 S.

ISBN 978-3-8006-2988-6

Es wird wenige Leser geben, die – außer Autor, Verlag und Rezensent – eine solche umfangreiche Arbeit Seite um Seite durcharbeiten – selbst ein Examenskandidat wird viele Kapitel aus-

sparen. Das ist das Schicksal von Handbüchern und dies kündigt zugleich von der enormen Herausforderung, die ein Handbuchautor auf sich nimmt. Er kann, zumal als Einzelautor, fatal scheitern oder verdient triumphieren.

Gläser hat mit diesem Band einen bemerkenswerten Wurf gelandet. Die grundsätzlichen Handbuch-Schwierigkeiten sind von ihm famos gemeistert worden: Jedes Kapitel birgt so viel Substanz und ist so angelegt, dass es auch eigenständig genutzt werden kann; zu jedem Kapitel gibt es ein mini-enzyklopädisches Stichwort, genannt „Gegenstand“, das Hintergründe, Begriffe und Zusammenhänge einleitend erläutert; alle Kapitel bieten mehr als nur Sachdeskription oder Kurzinformation von Bekanntem, sondern enthalten jeweils eine knappe und instruktive Einbindung in methodische und theoretische Fachdebatten. Zu jedem Kapitel gibt es eingangs einleuchtende Leitfragen und abschließend zusammenfassende Thesen („Kernaussagen“) sowie eine Bündelung thematischer Literatur.

Eine positive Abweichung gegenüber vielen Standardlehrbüchern im Bereich des Managements stellt die *eindeutige* Gewichtung des Verfassers dar, dass gesellschaftliche Verantwortung einen besonderen Wert gerade im Bereich des Medienmanagements darstellt. Diese Dimension sei von herausgehobener Bedeutung für Medienunternehmen.

Das Handbuch geht auf die grundlegenden Typisierungen von Medienunternehmen ein, auf die entscheidenden Produktwelten und Märkte. Dabei wird das gegenwärtig wichtige Spektrum zugrunde gelegt; es schließt entsprechend auch den Musikmarkt, Computerspiele und das Internet ein. Sämtliche abgehandelten Medienmärkte werden sowohl nach publizistischen wie nach ökonomischen Aspekten charakterisiert, und es werden die spezifischen Rahmenbedingungen erläutert. Die Binnendarstellung der Medien erfolgt insbesondere unter Aspekten der Leistungs- und Finanzprozesse einschließlich des Rechnungswesens.

Abgehandelt werden ferner die Spektren der Unternehmensführung und deren Steuerungsmöglichkeiten. Hierbei wird nach spezifischen Unternehmenszielen differenziert und auch nach unterschiedlichen Formen des Managementansatzes.

Das funktional theoretische Leitschema der Betrachtungen und Darstellungen liefert das St. Gallener Managementmodell mit seinem transdisziplinären Bezugssystem. Es wird einleitend (S. 44-49) in seinen wichtigsten Bestandteilen und Hintergrundelementen sowie den wichtigsten Neuerungen vorgestellt. Der Verfasser