

- Kammerl, R., Hirschhäuser, L., Rosenkranz, M., Schwinge, C., Hein, S., Wartberg, L., & Petersen, K. U. (2012). EXIF-Exzessive Internetnutzung in Familien. Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher und dem (medien-) erzieherischen Verhalten in den Familien. Lengerich: Pabst.
- Kielholz, P., Ladewig, D. (1973). Die Abhängigkeit von Drogen. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.
- Ko, C. H., Yen, C. F., Yen, C. N., Yen, J. Y., Chen, C. C., & Chen, S. H. (2005). Screening for Internet addiction: an empirical study on cut-off points for the Chen Internet Addiction Scale. The Kaohsiung Journal of Medical Sciences, 21(12), 545-551.
- Luhmann, N. (1997). Die Gesellschaft der Gesellschaft. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Wölfling, K., Müller, K.W., Beutel, M. E. (2011). Reliabilität und Validität der Skala zum Computerspielverhalten (CSV-S). Psychother Psychosom Med Psychol, 61:216-224.
- World Health Organization (2012). Behavioral Addictions. Beta-Categorization. Retrieved 3rd of July 2013 from <http://apps.who.int/classifications/icd11/browse/l-m/en>.

Aliénor Didier

Fernsehformat-Adaption interkulturell

Würzburg: Königshausen & Neumann, 2014. – 583 S.

ISBN 978-3-8260-5360-3

International gehandelte Formate zu adaptieren, ist heute weltweit zu einer wichtigen Programmquelle des Fernsehens geworden. Anders als noch vor wenigen Jahren, gibt es mittlerweile eine ganze Reihe von Publikationen – nicht nur des Pioniers Albert Moran –, die sich mit allgemeinen Problemen des Formathandels beschäftigen. Warum für welche Sender Formate welchen Genres attraktiv sind und welche Basisregeln dabei zu beachten sind, das ist zumindest in Grundzügen bekannt. Medien- und Kommunikationswissenschaften wissen aber immer noch relativ wenig über die kulturellen Logiken, die bei Formatadaptionen zu beachten sind. Ein zweites zentrales Desiderat der Forschung über Fernsehformate sind konkrete Vergleichsuntersuchungen von Formatoriginalen und -adaptionen, die die Gründe für Unterschiede und Gemeinsamkeiten zu ermitteln versuchen.

Beide Fragen haben Aliénor Didier zu ihrem Dissertationsprojekt motiviert, dessen Endergebnis dieses Buch darstellt. Mit einem Umfang von fast 600 Seiten erweckt es den Eindruck, dass man daraus auch problemlos mehrere Mo-

nographien hätte machen können, und tatsächlich handelt es sich um zwei Bücher in einem.

Das erste Buch, das bis Seite 286 reicht, beschäftigt sich in allgemeiner Form mit Fernsehformaten, dem Handel damit, ihrer kulturellen Erdung sowie möglichen Gründen für wahrnehmbare Differenzen zwischen Formatadaptionen. Besonders interessiert die Autorin dabei, welche Faktoren hier eine Rolle spielen können – angefangen bei unterschiedlichen medienpolitischen Regelungen in den betreffenden Ländern über unterschiedliche Umgangsweisen mit Genretraditionen bis hin zu allgemeinen kulturellen Differenzen und nicht zuletzt konkreten Vorgaben der Lizenzgeber. In diesen Kapiteln (1 bis 6) legt die Verfasserin einen äußerst kompetent verfassten Überblick über Forschungsstand und offene Problemlagen vor, der zukünftigen Forscherinnen und Forschern einen hervorragenden Einstieg bietet.

Das zweite Buch (Kapitel 7 bis 9) ist eine Fallstudie über zwei Adaptionen eines italienischen Formats – der Krimireihe „R.I.S. – Delitti Imperfetti“ (Canale 5), die in Frankreich als „R.I.S. – Police Scientifique“ (TF 1) und in Deutschland als „R.I.S. – Die Sprache der Toten“ (SAT.1) ausgestrahlt wurde. Dass eine fiktionale Produktion als Format gehandelt wird, ist weitaus seltener als der Handel mit non-fiktionalen Angeboten aus Genres wie Quiz oder Casting Show; insofern stellt „Delitti Imperfetti“ mit gleich mehreren Adaptionen eine bemerkenswerte Ausnahme dar. Die Autorin hat sich jedoch nicht nur einen Sonderfall als Gegenstand gewählt, sondern den denkbar schwierigsten Fall überhaupt. Es ist kein Zufall, dass Formathandel primär in nonfiktionalen Unterhaltungsgenres stattfindet: Die Unterschiede zwischen den Adaptionen sind hier begrenzt und damit auch relativ leicht analysierbar: Bei „Who Wants to be a Millionaire?“ (deutsch: „Wer wird Millionär?“) unterscheiden sich die nationalen Varianten lediglich durch ihre Moderation, Kandidat(inn)en, Fragen sowie Präsenzpublikum. Fiktionale Produktionen können dagegen wesentlich mehr und grundsätzlichere Unterschiede aufweisen, deren Ursachen zudem nicht leicht zu ermitteln sind.

Im konkreten Fall sind die Verhältnisse sogar noch komplizierter: Die französische und die deutsche Adaption von „R.I.S. – Delitti Imperfetti“ beziehen sich nicht nur auf die italienische Vorlage, alle drei Reihen verstehen sich zudem als europäische Antwort auf die „CSI“-Krimis aus den USA. Es ist vor diesem Hintergrund selbstverständlich, dass die Verfasserin im

zweiten Teil ihrer Dissertation immer wieder auf das Problem stößt, erkennbare Unterschiede der nationalen „R.I.S.“-Versionen nicht exakt begründen zu können, da hierbei jeweils mehrere und zudem höchst unterschiedliche Faktoren eine Rolle spielen können. Dass man in einem solchen Faktorengewirr auch mal den Überblick verlieren kann, zeigt sich bereits im ersten Teil des Buches. Auf S. 195 beschreibt die Autorin, dass es im Krimibereich zwei grundsätzliche Dramaturgien gibt, die offene und die verdeckte. Im ersten Fall erfährt das Publikum zu Anfang, wer das Verbrechen begangen hat und wie es begangen wurde, es weiß also mehr als der Ermittler. Im zweiten Fall folgt das Publikum dem Ermittler, weiß also nicht mehr als dieser. Die US-Fernsehreihe „Columbo“ operierte mit offener Dramaturgie, wurde damit in Deutschland von der ZDF-Reihe „Derrick“ zunächst kopiert, aber ohne Erfolg. Nach kurzer Zeit wechselte „Derrick“ zur verdeckten Dramaturgie, was von der Autorin mit „nationalkulturelle(n) Präferenzen“ begründet wird (S. 195). Diese Erklärung überzeugt jedoch nicht, da es für das Scheitern der ersten „Derrick“-Variante auch ganz andere Gründe geben kann. Zum Beispiel: Eine offene Dramaturgie nimmt dem Publikum die Lust am Raten „Wer war’s?“, also müssen andere Attraktoren her, wie etwa eine faszinierende Ermittlerfigur. „Columbo“ war eine solche Figur, „Derrick“ aber nicht.

Es ließen sich auch noch etliche andere kleinere Einwände zu diesem Buch formulieren, aber sie würden nichts daran ändern, dass Aliénor Didiers Dissertation eine bemerkenswerte Pionierleistung darstellt. Die Verfasserin hat zwar nicht immer die richtigen Antworten zu ihren Fragen gefunden (was angesichts der Komplexität ihrer Aufgabenstellung und dem aktuellen Wissensstand zum Thema auch gar nicht möglich gewesen wäre), aber sie hat erstens Wege aufgezeigt, die zukünftige Forschung einschlagen sollte, und zweitens vorgeführt, wie differenziert ein Untersuchungsansatz bei der Analyse von Formatadaptionen zu sein hat, wenn er relevante Ergebnisse hervorbringen soll.

Gerd Hallenberger

Mathias Fuchs / Sonia Fizek / Paolo Ruffino / Niklas Schrape (Hrsg.)

Rethinking Gamification

Lüneburg: meson press, 2014. – 342 S.

ISBN 978-3-95796-000-9

„Gamification“ – das heißt grob: die Verwendung von Spielelementen in Situationen, die für gewöhnlich wenig mit Spielen zu tun haben (S. 22) – hat sich seit ein paar Jahren als Marketing-Schlagwort verbreitet und Spuren in vielen Bereichen des Alltags hinterlassen: von Vielfliegerprogrammen bis Fitness-Apps. Begleitet wurde diese Entwicklung durch eine Vielzahl wissenschaftlicher Publikationen, Workshops und Konferenzen, in denen sowohl die Design-Grundsätze von Gamification als auch ihre soziokulturellen und politischen Implikationen zunehmend kritisch reflektiert wurden. Auch die deutschsprachigen Game Studies haben früh den Anschluss an die internationale Gamification-Forschung gefunden und sich mit Institutionen wie dem Gamification Lab der Leuphana-Universität Lüneburg erfolgreich positioniert. Mit dem englischsprachigen Sammelband *Rethinking Gamification* hat das Lab sein erstes Buchprojekt vorgelegt, welches antritt, Gamification „neu zu denken“ und als Erklärmodell für spielerisches Handeln und dessen Einfluss auf Kultur und Gesellschaft zu erproben (S. 16).

Der Band ist in fünf Abschnitte unterteilt, deren erster unter der Überschrift „Resetting Behaviour“ Formen der Verhaltensregulation durch Gamification in den Blick nimmt. So diskutiert Niklas Schrape mit Foucault das Verhältnis von Gamification und liberaler Gouvernementalität und zeigt am Beispiel von Vielfliegerprogrammen, wie Gamification durch positives Feedback Verhalten steuert und sozialen Raum transformiert – zum Preis der Überwachung des eigenen Verhaltens (S. 30). Einen anderen Schwerpunkt setzt Paolo Ruffino, der den gängigen Gamification-Ratgebern ein unzulängliches Konzept von NutzerInnen-Involvierung (*engagement*) vorwirft: Aufbauend auf den britischen Anthropologen Tim Ingold sowie lebensphilosophischen Konzepten Henry Bergsons schlägt er vor, digitale Spiele als durch Praktiken und Diskurse konstituierte, lebendige Dinge zu denken und *engagement* als einen „intransitiven Zustand“ zwischen Spieler(in) und Spiel. Leider knüpft Ruffino dabei kaum an medien- und kommunikationswissenschaftliche Forschung zu *engagement* an und umreißt seinen eigenen Ansatz nur vage mit dem Begriff „creative game studies“ (S. 67). Konkreter wird