



StuZ MuK

Studentische Zeitschrift für Medien und Kommunikation



Zurück
in
die
Zukunft



Abstracts zu Seminararbeiten
Audio(only) Game

Abstracts zu Abschlussarbeiten
Theater als Sprachrohr
Handyfilm

Sehenswert
Clouds of Sils Maria

StuZ MuK unterwegs
Social Media Week
2016

StuZ MuK

Studentische Zeitschrift für Medien und Kommunikation

Das Universitätskolleg fördert studentische Initiativen wie StuZ MuK.
Wir bedanken uns herzlichst für die tolle Unterstützung.

Wenn du auch eine tolle Idee hast,
dann schreib an
stif.kolleg@uni-hamburg.de.

Der Einfachheit halber verwenden wir die weibliche Form.
Gemeint sind immer alle Geschlechter.



Inhaltsverzeichnis

Vorwort

JASMIN KERMANCHI	4
CHRISTIANE MATZEN	5

Abstracts zu Seminararbeiten

NIKLAS LEWANCZIK Inszenierungsanalyse: <i>Der Gott des Gemetzels - die Maske der Kultiviertheit</i> auf der doppelten Ebene der Performativität	6
JOHANNES JAKOB ROSEMANN Genres im Audio (only).Game	7

Abstracts zu Abschlussarbeiten

CARINA GRÄVEN Bilder lesen - Texte schreiben	9
LAURA PARRAGA GONZALEZ Deteritorialisierung, Reterritorialisierung und die Bedeutung von Orten	10
LIONEL TOMM Theater als Sprachrohr für Nichtbürger in Europa („non-citizens of the EU“)	11
DANIEL BURGHARDT Ausweitung der Schaffenszone	13
JASMIN BÖSCHEN Zum ästhetischen Potential von Handyfilm	15

Rein theoretisch

CELINA STAMMERJOHANN Framing	19
CATHARINA GERBER Denken in Systemen - Systemtheorie nach Luhmann	21

Rausgepickt und Überblickt

ERIC ZIESE <i>Why Video Game Genre Fail: A Classificatory Analysis</i>	23
VANESSA MENN <i>Die Zukunft der vernetzten Welt</i>	25

Sehenswert

ANASTASIA REVITCH <i>Der große Gatsby</i>	27
PAULINE RESCH <i>Clouds of Sils Maria</i>	28

StuZ MuK unterwegs

ANASTASIA REVITCH UND ALENA HERMANN Social Media Week 2016 in Hamburg	29
---	----

Frequently Asked Questions

MALIN STELZNER Wie kann ich für ein Semester im Ausland studieren?	30
ANASTASIA REVITCH Welchen Service bietet das Medienzentrum Studierenden?	31

Impressum	32
-----------------	----

Liebe Leserinnen,

wir Studierende mit Interesse an Medien und Kommunikation belegen unterschiedliche Seminare und kommen aus verschiedenen Fachrichtungen. Wir wählen Veranstaltungen, die uns offen stehen und unseren Interessen entsprechen. Was aber wird in anderen Veranstaltungen, die wir nicht besuchen, diskutiert? Wie sind die methodischen Herangehensweisen? Antworten auf diese Fragen können wir erhalten, wenn wir einen Blick auf die Endprodukte der einzelnen Kurse und Studiengänge werfen: die Seminar- und Abschlussarbeiten.

Auch in dieser Ausgabe von StuZ MuK wird wieder deutlich, dass sich Studierende mit ganz unterschiedlichen Gegenständen aus dem Bereich Medien und Kommunikation beschäftigen. StuZ MuK achtet bei den einzelnen Ausgaben stets auf die Medienvielfalt in der Zeitschrift. Die behandelten Medien in den Einreichungen sollen so unterschiedlich wie möglich sein. Daher gibt die Zeitschrift keine einschränkende Definition des Medienbegriffs vor. In dieser Ausgabe sehen wir, dass von Musik über Theater bis Computerspiel ganz verschiedene Gegenstände wissenschaftlich behandelt werden. Auch innovative Perspektiven auf die Gegenstände tragen zur Vielfalt bei. Computerspiele, die nur auf auditiven Elementen basieren, speziell für Menschen mit Sehbeeinträchtigung waren der Redaktion größtenteils neu.

Neben Einreichungen zu speziellen Einzelmedien landen auch Arbeiten, die das Zusammenspiel zweier Medien zum Gegenstand haben, immer öfter auf den Tischen der Redaktion. Das Phänomen finden wir auch in der aktuellen StuZ MuK-Ausgabe wieder. Beispielsweise zeigt die Masterarbeit *Zum Ästhetischen Potenzial von Han-*

dyfilm die steigende Bedeutung von Filmen, die mithilfe von Handys produziert werden.

Die Einreicherinnen bereichern StuZ MuK nicht nur mit ihren Gegenständen, sondern auch mit ihren Methoden und Erkenntnisinteressen. Zu zeigen, wie andere Disziplinen an wissenschaftliche Fragestellungen herangehen, gehört ebenfalls zu unserem Vielfaltskonzept. Mal nehmen Studierende eine didaktische, mal eine autoethnografische Perspektive auf den Gegenstand ein. Was sie alle eint, ist die Leidenschaft für Medien und Kommunikation und dass sie immer stuZig bleiben!

Viel Freude beim Lesen der aktuellen Ausgabe!



Jasmin Kermanchi

Chefredakteurin StuZ MuK



Liebe Leserinnen,

viele spannende Seminar- und Abschlussarbeiten versammelt StuZ MuK. Einige gehen über eine Aufarbeitung des aktuellen Forschungsstandes weit hinaus und bieten neue Ergebnisse, die die Welt interessieren könnten. Vielleicht wären die Inhalte sogar geeignet, als Artikel in einer wissenschaftlichen Fachzeitschrift wie *Medien & Kommunikationswissenschaft (M&K)* zu erscheinen? Es einmal mit einem Angebot zu versuchen, dazu möchte ich gern ermutigen.

Wer vorhat, zu promovieren und in die Wissenschaft zu gehen, muss die eigenen Forschungsergebnisse veröffentlichen. Publikationen sind Ausweis wissenschaftlicher Befähigung und bei Bewerbungs- und Berufungsverfahren sowie bei der Mittelvergabe für Projekte ein wichtiges Beurteilungskriterium.

Neben Monographien genießen Artikel in solchen Zeitschriften das höchste Ansehen, die nach einem **Peer Review-Verfahren** die Artikelauswahl treffen. Unterstellt wird dabei, dass die wissenschaftliche Qualität und Korrektheit ihrer Beiträge durch das Begutachtungsverfahren verbürgt ist.

Peer Review-Verfahren bedeutet, dass die eingereichten Artikel an Peers (Fachkolleginnen) versandt werden, die anonym bleiben. Sie sind aufgefordert, ein Review (Gutachten) abzugeben, das von „akzeptiert“ über „mit kleinen bzw. großen Veränderungen akzeptiert“ bis hin zu „abgelehnt“ reichen kann. Bei *M&K* werden meist zwei externe Gutachten eingeholt und zwei weitere Gutachten von Redaktionsangehörigen erstellt. Auf Grundlage dieser Voten diskutiert die Redaktion über die Annahme. Im schriftlichen Redaktionsbeschluss legen wir den Autorinnen die Gründe für unsere Entscheidung

offen und schicken auch die anonymisierten Gutachten zur Kenntnis mit.

Im deutschsprachigen Raum gibt es neben der *M&K* auch die *Publizistik* und *SCM* als Zeitschriften mit Peer Review-Verfahren. Für alle gilt: Die Einreichungen können jederzeit und unangekündigt erfolgen, es reicht ein formloses kurzes Begleitschreiben.

Wenn Sie also etwas Spannendes und Neues herausgefunden haben: Trauen Sie sich. Achten Sie auf die Formalia: Rechtsschreibung, richtige Zitierweise, Vollständigkeit der Literaturliste, Beschriftungen, nummerierte Überschriften. Besondere Aufmerksamkeit sollte dem Titel und dem Abstract gelten: Beide steuern die Aufmerksamkeit der Lesenden und ihre Haltung dem Text gegenüber. Ein nichtssagender Titel ist nur ärgerlich, ein irreführender kann die Beurteilung des Textes in erheblichem Maß negativ beeinflussen.

So gut wie nie wird ein Text ohne Änderungen akzeptiert, fast immer enthalten die Gutachten wertvolle, konstruktiv formulierte Anregungen für eine Überarbeitung/Neueinreichung. Von einer derartigen Rückmeldung sollte sich also niemand abschrecken lassen. Ganz im Gegenteil: Nirgends sonst bekommen Autorinnen so detaillierte Rückmeldungen zu ihrer Arbeit wie durch das Begutachtungsverfahren. Ihre Forschung kann dadurch nur gewinnen!



Christiane Matzen

Redaktion / Öffentlichkeitsarbeit M&K

Inszenierungsanalyse: *Der Gott des Gemetzels - die Maske der Kultiviertheit* auf der doppelten Ebene der Performativität

Kulturelle Präsentationen sozialer Rollen der Figuren im Rahmen der schauspielerischen Darstellung zum Erspielen der Figuren

NIKLAS LEWANCZIK

Anhand einer Inszenierungsanalyse des Stücks *Der Gott des Gemetzels* nach Yasmina Reza wird eine doppelte Performativität zwischen der eigenen Persönlichkeit der Darsteller und der dargestellten Figur untersucht.

Im Stück treffen zwei Elternpaare aufeinander ob einer handgreiflichen Auseinandersetzung ihrer Söhne, wobei sich das vermeintlich kooperative Gebaren der Eltern nach und nach als nur mehr vorgetäuschte Zivilisiertheit herauskristallisiert.

Die Eheleute Houillé haben die verheirateten Reilles zu Gast, nachdem deren Sohn dem Sprössling der Houillés mit einem Stock Zähne ausgeschlagen hat. Jurist Alain Reille – mehr mit seinem Handy als mit irgendetwas sonst beschäftigt – und seine Frau Anette geben sich zunächst schuldbewusst, doch mit zunehmendem Einnehmen einer Opferrolle durch die Houillés weichen zugleich die zunächst klaren Positionen auf. Michel Houillé hat einen Hamster getötet und ohnehin einen Hang zur Aggression; und während nach und nach der Streit – durch Alkohol angetrieben – eskaliert, finden sich unter den Ehepaaren stets neue Feinde und Verbündete. Dass „Der Gott des Gemetzels“ herrsche, hat Alain gewusst. Und fernab ihrer gewohnten soziokulturellen Attitüde erfahren es auch die anderen.

Die Figuren des Stücks stellen performativ soziale Rollen dar, die zunächst eine Kultiviertheit im Miteinander der Protagonisten suggerieren. Diese vermeintliche *Kunst der Zivilisa-*

tion hat aber nur so lange Bestand, wie auch die Figuren diese Rollen aufrechterhalten. Die *Kunst der Zivilisation* wird durch die *Maske der Kultiviertheit* dargestellt. Erst durch das Aufkommen wahrer Identitätsmerkmale wird diese *Maske der Kultiviertheit* abgelegt. Sowohl das Vortäuschen ihrer sozial und kulturell harmonisierenden Rollen als auch der stetige Wandel der Charaktere hin zu konfliktreicheren Charakteren beruhen auf performativen Handlungen. Das Performieren genannter Rollen wird nun von einer anderen Ebene, und zwar durch das performative Erspielen der Figuren von Seiten der Schauspieler, überlagert. Diese doppelte Performativität sowie der besondere Stellenwert der performativen Momente bei dem durchaus dialogreichen Stück werden in der Ausarbeitung nachvollzogen. Auf Basis der Performativitätstheorie von Erika Fischer-Lichtes und Jacques Derrida wird die Performativität der Sprache, der Körperlichkeit und im spezifischen Bühnenkontext beleuchtet und auf die Thematik des Stücks bezogen, das mit seiner Behandlung sozialen Verhaltens also eine Metaebene des eigentlichen Performierens der Darstellerinnen zeigt.

An dem Beispiel alkoholisierter Figuren zeigt sich wie diese im Moment ihres Konsums von der *Maske der Kultiviertheit* ablassen. Sie entledigen sich also ihrer performierten Rollen im Sozialgefüge während die Darsteller jedoch gerade in dieser Szene ►



auf entsprechende Charakteristika ihrer Performativität zum Erspielen dieser Figuren angewiesen bleiben. Abschließend gibt eine Darstellung der Rezeptionswirkung eine Aussicht auf die Geltung der doppelten Ebene

der Performativität für das Empfinden theatraler Darbietungen – und damit auf die Relevanz der herausgestellten Thematik der doppelten Performativität auf dem Theater. 🧠



Niklas studiert Deutsche Sprache und Literatur im Hauptfach und Medien- und Kommunikationswissenschaft im Nebenfach. Seine Hausarbeit hat er im 2. Semester im Seminar „Grundlagen der Medien: Theater“ bei Martin Jörg Schäfer geschrieben.

Heute sagt er zu seiner Seminararbeit:

„Das Phänomen der Performativität im ganz realen Theaterspiel zu suchen, war für mich vor allem ab dem Moment wirksam, als das Performieren sich auf doppelter Ebene zeigte. Die Beier-Inszenierung von Rezas Gott des Gemetzels bot dafür eine bestmögliche, ambige Analysegrundlage.“

Lieber Niklas, viel Erfolg weiterhin und bleib Stuzig!

Genres im Audio (only) Game Ein Forschungsbericht

JOHANNES JAKOB ROSEMANN

Das Computerspiel hat sich längst zu einem Unterhaltungsmedium entwickelt, dessen Umsätze die der Filmindustrie übersteigen. Da sein Fortschritt sich vor allem auf eine visuelle Entwicklung beschränkt, sind Menschen mit visueller Beeinträchtigung von seiner Rezeption weitgehend ausgeklammert. Mit den sogenannten Audio Games wurden Anfang des neuen Jahrtausends jedoch erste Spiele entwickelt, die die vernachlässigte Zielgruppe bedienen sollen. Insbesondere im deutschsprachigen wissenschaftlichen Kontext existiert hinsichtlich der Untersuchung dieser Spiele eine große Forschungslücke. Das Ziel des Berichts ist es, zu klären, welche Arten von Audio Games es gibt, welche Genres bei den Audio Games dominieren und wie diese Genres sich auditiv unterscheiden.

Im intermedialen Bezugsrahmen stellen Genres Verständigungsbegriffe dar, die eine Klassifikation von Medientexten nach wiederkehrenden Storyschemata und erzählerischen

sowie dramatischen Konventionen erlauben. Innerhalb der Forschung über Computerspielgenres haben sich mittlerweile zwei Pole gebildet. Während die Narratologen sich hinsichtlich einer Klassifikation von Spielen an den traditionellen Kategorien linearer Medientexte orientieren, plädieren die Ludologen für eine Unterscheidung nach Spielzielen und Spielerinteraktionen.

Auch hinsichtlich des Begriffs der Audio Games besteht kein eindeutiges Verständnis. So werden hierunter gleichermaßen Spiele gefasst, die bewusst so angelegt wurden, dass sie durch rein auditiven Output blinden Spielern zugänglich sind, wie auch Spiele, die sich aufgrund ihres spezifischen Gebrauchs von Sounds – und damit eher ungeplant – auch von blinden Spielern spielen lassen. Um eine klare Unterscheidung zwischen diesen beiden Spieltypen zu erreichen, erscheint es sinnvoll, bei Spielen, die ausschließlich über auditive Elemente bedien- und spielbar sind, ►

von Audio only Games zu sprechen. Um Hinweise auf eine Verteilung von Genres in Audio (only) Games und auf akustische Unterschiede dieser Genres zu finden, wurden der Inhalt der Plattform audiogames.net, Quellen aus dem wissenschaftlichen Sektor, der Tages- und Wochenpresse sowie aus Online-Spielmagazinen zum Audio (only) Game ausgewertet. Die auf audiogames.net zum Untersuchungszeitpunkt gelisteten 406 Audio (only) Games wurden von den Betreibern der Website 25 Genrekategorien zugeordnet. Diese Einstufung ist zwar mit Vorsicht zu genießen, da hier keine Differenzierung zwischen Audio Games und Audio Only Games vorgenommen wurde und die zugrunde gelegten Kriterien der Genre-Kategorisierung nicht offen dargelegt werden. Der in einigen Publikationen geäußerten These, moderne Videospiele seien eher actionorientiert, wohingegen audio-basierte Anwendungen ein hohes narratives Potential hätten, scheint jedoch eher widersprochen werden

zu können.

Damit Audio (only) Games von blinden Spielern problemlos gespielt werden können, müssen ihre Entwickler das gesamte Spielgeschehen in Klänge übersetzen. Die gebräuchlichste Klassifikation der hierfür eingesetzten Elemente unterscheidet zwischen Sprache, Sound und Musik. Praxisorientierte wissenschaftliche Veröffentlichungen legen die Vermutung nahe, dass verschiedene Genres der Audio (only) Games unterschiedlich starken Gebrauch von diesen Elementen machen. Spiele mit komplexen Regelwerken wie beispielsweise Management und Simulation Games würden verstärkt verbale Sounds einsetzen, während Spiele mit einfachen Regeln wie Action- und Explorationsgames den Fokus eher auf nonverbale Sounds setzen. Demnach würden Musik und Sounds für eine schnelle Orientierung, eine Verortung des Milieus sowie als Response- und Impuls-Signal dienen. 💡



Jakob hat Medienwissenschaften (Master) studiert und arbeitet inzwischen bei den Goodgame Studios. Seine Hausarbeit hat er im 8. Semester im Seminar „Ästhetik des Computerspiels“ bei Kathrin Fahlenbrach geschrieben.

Heute sagt er zu seiner Seminararbeit:

„Da ich heute als Sounddesigner für ein Spielesoftwareunternehmen arbeite, ist es spannend, auf den Bericht zurückzublicken. Er stellt eine Kombination meiner Forschungsschwerpunkte Sound, Interaktivität und Genretheorie im Masterstudium dar und weist auf mehrere Forschungslücken in der Medienwissenschaft hin.“

Lieber Jakob, viel Erfolg weiterhin und bleib StuZig!

Bilder lesen - Texte schreiben

Viertklässler schreiben zur textlosen Bildnarration *Free Fall* von David Wiesner

CARINA GRÄVEN

Die Förderung fachlicher Lesekompetenz in der Grundschule impliziert neben schriftsprachlichen Texten auch das Lesen unterschiedlicher Bildgenres. Im Deutschunterricht ist aber auch dieser Umgang, beispielsweise mit Bilderbüchern, oft sehr stark an Schrift orientiert.

Diese Arbeit wendet sich dem Potenzial textloser Bildnarrationen für den Literaturunterricht zu, denn im permanenten Beisein von Worten scheint es schwer zu sein, spezifisches Wissen über Bilderzählungen zu entfalten. Wie schaffen es Bilderreihen, eine narrative Handlungslogik zu entfalten? Wie sind Bilder zu lesen? Die Arbeit hebt die Forderung nach einem erweiterten Lesekompetenzbegriff hervor, der darüber hinaus auch das Bildlesen betont. Im Mittelpunkt der Untersuchung steht die Frage, inwiefern sich Viertklässler komplexe Bildnarrationen erschließen und wo lernpotenzielle Momente im Hinblick auf Bildlesekompetenzen zu beobachten sind. Ausgangsmaterial bilden vier Aushandlungsgespräche, die beim kollaborativen Formulieren (zu zweit), zur hier gewählten textlosen Bildnarration *Free Fall* von David Wiesner, entstanden sind. Acht Viertklässler

waren aufgefordert, im Anschluss an die stille Erstrezeption des Bilderbuches, die Textebene zu den Bildern zu schreiben. Diese Aushandlungsgespräche werden qualitativ und systematisch anhand einiger Interaktionszüge ausgewertet. Der Fokus liegt auf der Frage, worauf sich die Kinder in den Bildern beziehen und ob bzw. inwiefern sie einen sinnhaften Zusammenhang zwischen den Bildern herstellen. In Anlehnung an benachbarte Analysemodelle zum Comiclesen werden daher besonders ihre Fokusse der Bildwahrnehmung und die Ergänzung des Sichtbaren um das Unsichtbare betrachtet.

Da ein Analysemodell zum Bild ebenso wie ein Kategoriensystem zum Lesen textloser Bildnarrationen noch aussteht, gehen aus der Untersuchung erste Beobachtungen lernpotenzieller Momente hervor, inwiefern kindliche Bildlesekompetenzen vorhanden sind sowie die Ableitung eines möglichen Kategoriensystems zu Bildlesekompetenzen, woran diese möglicherweise erkennbar werden.

Textlose Bildnarrationen bieten Kindern vielfältige Lernchancen, sich mit den Eigenheiten bildnerischen Erzählens auseinanderzusetzen und



Carina studiert aktuell den Master of Education. Ihre Bachelorarbeit hat sie bei Petra Hüttis-Graff und Stephanie Klenz geschrieben.

Heute sagt sie zu ihrer Bachelorarbeit:

„Die Beschäftigung mit meiner Bachelorarbeit hat mich im Nachhinein zu einer wahren Sammlerin textloser Bilderbücher gemacht. *Free Fall* selber in einer Klasse zu erproben, war eine tolle Erfahrung. Ein Dank geht an die Kinder und an meine Dozentin, die den Entstehungsprozess meiner Arbeit genauso enthusiastisch mitverfolgt hat wie ich.“

Liebe Carina, viel Erfolg weiterhin und bleib Stuzig!

sie in ihrer Eigenlogik anzuerkennen. Deswegen sollte der Deutschunterricht neben regulären Bild-Text-Er-

fahrungen vor allem auch die Bild-Bild- Interdependenzen erfahrbar machen. 

Deterritorialisierung, Reterritorialisierung und die Bedeutung von Orten

Diese ethnologische Arbeit handelt von der Frage, was das ‚Lokale‘, in einer Gegenwart und einer Welt bedeuten, die als globalisiert gilt und wo Phänomene wie Entwurzelung und Heimatlosigkeit den Menschen von heute zu beschreiben scheinen. Meine Arbeit ist literaturgestützt und theoretisch angelegt. Mit Hilfe zentraler ethnologischer, soziologischer, medienwissenschaftlicher und geographischer Literatur setze ich mich mit den Argumenten unterschiedlichster Autoren auseinander und analysiere die Rolle von Kommunikationstechnologien hierin. Das Ziel dieser Arbeit ist zu zeigen, wie der Ort und seine Bedeutung durch eine veränderte Beziehung des Menschen zum Ort im Wandel begriffen ist. Dieser Wandel vollzieht sich im Zuge eines veränderten Bewusstseins der Menschen für die Welt und ihrer eigenen Identität darin.

Startpunkt meiner Analyse ist Marc Augés Behauptung, dass sogenannte Nicht-Orte auf der Welt zunehmend an Bedeutung gewinnen. Nicht-Orte zeichnen sich vor allem durch den Verlust von Qualitäten aus, die für Orte kennzeichnend sind und diese einzigartig machen: Identität, Geschichte und Relationen. Der Übergang von Orten zu Nicht-Orten schafft damit ein tiefes Gefühl der Entwurzelung, die in engem Zusammenhang mit Globalisierungsprozessen zu stehen scheint. Doch ein Blick auf ethnologische Debatten zeigt, dass hier zwei verschiedene Konzepte vom „Ort“ zum Tragen kommen. Zum einen kann der Ort in seiner Qualität

LAURA PARRÁGA GONZÁLEZ als ‚das Lokale‘ identifiziert werden, eine Art konkreter, physischer Ansammlungs- und Begegnungspunkt, wie etwa ein bestimmtes Dorf. Zum anderen geht es hier um die Idee von Lokalität, eine Art Gefühl von Heimat und Zugehörigkeit. Dieses Gefühl muss nicht unbedingt mit ersterem Ort zusammenhängen. In der Tat, in gegenwärtigen Prozessen bewegen sie sich sogar auseinander. Was in Globalisierungsdiskursen als Deterritorialisierung beschrieben wird, erweckt daher fälschlicherweise den Eindruck, dass der Mensch nomadisch geworden ist und zwischen vielen verschiedenen physischen Orten pendelt. Was sich zeigt, ist jedoch eine ganz andere Dynamik. Es ist die Herstellung von Lokalität, die sich von konkreten, situierten Orten abzulösen scheint. An diesem Prozess sind moderne Kommunikationstechnologien maßgeblich beteiligt.

Auf der einen Seite kreieren und verstärken Kommunikationstechnologien das Gefühl von Heimatlosigkeit, indem sie unser Konzept vom Ort verändern. Durch Kommunikationstechnologien wie Mobiltelefone ist eine Person für andere erreichbar, auch wenn diese erste Person sich in weiter physischer Entfernung zur zweiten befindet. Da die Kommunikation unabhängig vom Standort der Kommunizierenden erfolgen kann, setzt eine Verlagerung von Interaktion von lokalen Orten in physisch entfernte Orte ein. Grenzen und Entfernungen zwischen Orten verschwinden so. Das Leben von Menschen scheint weniger territorial organisiert. Auch 



klassische Massenmedien wie das Fernsehen (und verstärker noch das Internet) tragen hierzu bei. Indem uns diese Medien täglich mit Bildern und Eindrücken aus der ganzen Welt versorgen, schaffen sie das Gefühl, dass durch sie ein vollständigeres, den Umfang der lokalen Erfahrungen überschreitendes Bild der für die Menschen belangvollen Welt vermittelt wird. Mit dem Aufkommen einer globalen oder transnationalen Öffentlichkeit scheinen konkrete Orte als diskret wahrgenommene, aber auch als kontextgenerierende Einheiten also überholt. Die *Autorität des Lokalen* wird untergraben und Entwurzelung und Heimatlosigkeit gewinnen Überhand.

Doch das ist nicht der Endpunkt dieser Entwicklung, denn auf der anderen Seite bieten Kommunikationstechnologien Individuen auch die Möglichkeit, den Raum und die Be-

deutung von Orten neu zu gestalten und zu reterritorialisieren.

Menschen verlieren sich daher nicht in Ortlosigkeit, sondern schaffen sich in einer verflochtenen Welt mit Hilfe der selben Kommunikationstechnologien neue Ordnungs- und Bezugssysteme. In diesem Ordnungssystem spielt physische Nähe eine untergeordnete Rolle. Der konkrete Ort selbst rückt in den Hintergrund und stattdessen gewinnen Verbindungen zwischen Orten an Bedeutung.

Hier gewinnt auch der Begriff „Glokalisierung“ an Bedeutung. Das Gefühl von Heimat ist nicht mehr in rein lokalen Begriffen formuliert, sondern auch in globalen. Menschen ziehen unterschiedlichste und entfernteste Orte der Welt heran (echt oder vorgestellt), um ein Gefühl von Intimität und Lokalität zu schaffen. 🌱



Laura studiert aktuell den Master of Digital Anthropology am University College London. Ihre Bachelorarbeit hat sie bei Otto Habeck und Michael Präpper geschrieben.

Heute sagt sie zu ihrer Bachelorarbeit:

„Diese Arbeit ist aus meinem Interesse an digitaler Ethnologie entsprungen, einem Bereich, der an der Universität Hamburg kaum Aufmerksamkeit erhält. In dieser Hinsicht war sie auch ein Experiment: Die Verknüpfung alter Ideen aus der Ethnologie mit denen neuer Technologien.“

Liebe Laura, viel Erfolg weiterhin und bleib Stuzig!

Theater als Sprachrohr für Nichtbürger in Europa („non-citizens of the EU“)

The Lampeduzans, selbst organisiertes Theaterstück der Gruppe Lampedusa in Hamburg, als Modell für politisches Theater?

LIONEL TOMM

Kann Theater ein Sprachrohr sein? Und wenn ja, wie? Sprachrohre, die viele Menschen erreichen, sind mit Privilegien verknüpft. Fehlen Privilegien und Strukturen, um etwas aus-

zusprechen, fehlt auch das Sprachrohr.

Die Refugee-Gruppe Lampedusa in Hamburg befindet sich in einem politischen Kampf. Nach der Flucht ▶

aus dem vom NATO-Krieg heimge-suchten Libyen, landeten tausende Geflüchtete, die die riskante Mittelmeerüberfahrt überlebt hatten, auf der italienischen Insel Lampedusa. Menschenunwürdige Zustände und eine Ausreiseaufforderung brachten einige von ihnen nach Hamburg. Hier organisierten sich die Refugees und gründeten die Gruppe Lampedusa in Hamburg, um ihre Rechte einzu-fordern und auf die Mitschuld der NATO-Staaten am Krieg hinzuweisen. Die Stadt Hamburg erkennt sie bis heute nicht als Flüchtlinge an, da sie sich nicht zuständig sieht. So handelt es sich um Geflüchtete, die auch als non-citizens klassifiziert werden können. Sie können trotz ihrer Existenz in Europa, nicht an den Privilegien der EU-Bürgerinnen teilhaben. Die Gruppe Lampedusa versucht auf mehreren Ebenen ihr Anliegen öffentlich zu artikulieren und arbeitet dafür auch mit theatralen Mitteln. Neben den Aktivistinnen der Gruppe versuchen viele Hamburger non-refugee Aktivistinnen die Forderungen der Gruppe zu unterstützen oder als ihre eigenen zu begreifen. Bei diesen Versuchen möchte ich die Frage nach einem möglichen Sprachrohr durch das Theater anbringen. Dort, wo Forderungen verstärkt werden könnten. Dort, wo politische Debatte geführt wird, wo gemeinsame Ziele formuliert werden und um Aufmerksamkeit gerungen wird. Theater als Sprachrohr für Unerhörte? Ich möchte vor allem dafür sensibilisieren, wer das Sprachrohr ergreift und wer es hält.

Mit dieser Arbeit und einer sowohl wissenschaftlichen als auch poetischen Reflexion des Theaterprojekts The Lampaduzans, werde ich die Arbeitsschritte, Erfolge und Misserfolge vor dem Hintergrund der Frage nach einem Sprachrohr sichtbar machen. Dabei orientiere ich mich an einer qualitativen Forschung wo die Entscheidung, in einem Feld for-

schend tätig zu werden, durch unsere persönliche Meinung bestimmt ist. Als ein politischer Aktivist im Zusammenhang mit geflüchteten Menschen schreibe ich aus einer autoethnografischen Perspektive und verwende selbstgeschriebene, poetische Texte um Perspektivwechsel zu ermöglichen: es ist ein Einblick in ein Sinn gebendes, kräftezehrendes und motivierendes Projekt. Eine Perspektive, welche die Thematik nicht bloß von außen beleuchtet, sondern vielleicht von innen auszufüllen vermag, um die thematische Befangenheit nicht zu verschleiern, sondern sogar herauszustellen und zu reflektieren. Kunst und Wissenschaft stehen dabei in keinem Widerspruch.

Ein Sprachrohr zu benutzen oder anderen zu geben, eröffnet einerseits die Thematik der Selbstbestimmtheit, fordert aber andererseits eine Auseinandersetzung mit Hilfeleistungen und Partizipation. Es stellt sich also die Frage nach Strategien, in denen politische Inhalte mit dem Theater verhandelt werden können. Dafür liefert diese Arbeit zuerst einen Überblick über das politische Theater in Deutschland und seine Geschichte, gefolgt von einer Untersuchung des zeitgenössischen politischen Theaters. Von Brecht, der als überzeugter Kommunist ein wichtiger Vertreter des politischen Theaters ist, welches er als ein Mittel sah, mit dem politische Veränderungen angestoßen werden können bis zu Peter Brook, der sich zu einer undogmatischen und politischen Theaterkonzeption bekennt. In den letzten 70 Jahren ist im politischen Theater ein Wandel in der Selbstverortung zum Inhalt und zur Realität zu erkennen. Das Dokumentartheater versuchte durch eine Abbildung der Realität zur Handlung aufzufordern. Die 70er Jahre waren geprägt von Versuchen, die Institution selber in den Fokus zu rücken: Beteiligung aller und Abschaffung der Hierarchien wurden ▶



bemüht. Bis heute bleibt beim politischen Theater immer die Frage, ob es sich als Teil der Verhältnisse begreift oder von außen auf sie zeigen möchte. Inwieweit Theater bereits als Sprachrohr agiert und welche Rolle Geflüchtete dort spielen, wird anschließend kritisch beleuchtet.

Eine Reise in die afrikanische Theaterkultur, speziell in die nigerianische Yoruba-Mythologie, zeigt westeuropäische Einflüsse auf heutige, postkoloniale Theaterpraktiken und führt uns letztendlich nach Hamburg. Dort entwickelten Mitglieder der Gruppe Lampedusa um den nigerianischen Regisseur Larry Macaulay, der ebenfalls eine Fluchtgeschichte durch den Libyenkrieg hat, sowie Spielerinnen und Unterstützerinnen aus Hamburg

das Stück *The Lampaduzans*. Es ist ein gar nicht typisch europäisches Theaterstück, indem viele Elemente des Yoruba-Theaters wiederzufinden sind. Dieses traditionelle Theater ist dominiert von musikalischen Elementen, kombiniert aber Musik, Tanz und Sprache, wobei die Akteure nicht nur vorspielen oder darstellen, sondern auch Zelebrenten eines rituellen Aktes sind. Als Mitgestalter und Teilhaber dieses Projekts beschreibe und reflektiere ich den Probenverlauf und die Aufführungen.

Abschließend setze ich die Ergebnisse des Projekts in Bezug zu den hier erarbeiteten Erkenntnissen des politischen Theaters und der Frage nach einem Sprachrohr. 🍀



Lionel studiert inzwischen Performance Studies (M.A.). Seine Bachelorarbeit hat er bei Peer de Smit und Gabriele Schmid geschrieben.

Heute sagt er zu seiner Bachelorarbeit:

„Kunst hat die Möglichkeit eine Realität abzubilden, die noch nicht stattfindet. Wissenschaftliches Arbeiten erscheint mir viel starrer. Ich denke, dass Text immer persönlich befangen ist und wir dem Inhalt etwas nehmen, wenn wir nicht die Freiheit besitzen, auch persönliche und poetische Sprache zu verwenden.“

Lieber Lionel, viel Erfolg weiterhin und bleib Stuzig!

Ausweitung der Schaffenszone

Ein Vergleich der Repräsentation von Arbeit in den Hollywoodfilmen *Wall Street* und *Wall Street: Geld schläft nicht*

Die Finanzkrise ab 2007 mit ihren noch immer anhaltenden Auswirkungen auf Unternehmensinsolvenzen, Staatsschulden und Realwirtschaft brachte in ihren Folgejahren eine Reihe von Veränderungen, sowohl auf politischer als auch auf wirtschaftlicher Ebene mit sich. Vor allem aber wurde seit der Krise eine Kritik am Kapitalismus wiederentfacht, die noch in den Jahren zuvor

DANIEL BURGHARDT
verschwindend gering war und weder auf gesellschaftlicher noch auf soziologischer Ebene annähernd an die kritische Stoßkraft des Jahres 1968 anknüpfen konnte. Occupy- bzw. Blockupy-Bewegungen auf gesellschaftlicher Seite und internationale Bestseller wie *Das Kapital im 21. Jahrhundert* von Thomas Piketty auf wissenschaftlicher Seite dokumentieren hingegen exemplarisch das ▶

erneute Aufleben jenes kritischen Momentes. Folgt man der Kapitalismuskonzeption von Boltanski/Chiapello sollte im Sinne der Rechtfertigungslogik hieraus, wie schon vor 30 Jahren, erneut eine Anpassung des Kapitalismus an die ihm entgegengebrachte Kritik folgen und zu einer Generierung neuer Anreize sowie Anforderungen in der Arbeitswelt führen. Ziel dieser Arbeit ist, es folgerichtig zu prüfen, inwiefern die von Boltanski/Chiapello beschriebenen Anforderungen und Arbeitsverhältnisse der dritten und letzten Phase des Kapitalismus noch Gültigkeit besitzen und dem Zeitgeist der „Post-Finanzkrisenjahre“ bzw. 2010er Jahre entsprechen. Im Gegensatz zum Vorgehen von Boltanski/Chiapello erfolgte hierzu jedoch keine Untersuchung von Managementträgern, sondern eine vergleichende Analyse von populärkulturellen Darstellungen des Finanzkapitalismus in zwei Hollywoodfilmen. Zur größtmöglichen Vergleichbarkeit der Arbeitsrepräsentationen wurden mit den Filmen *Wall Street* aus dem Jahr 1987 und *Wall Street: Geld schläft nicht* aus dem Jahr 2010 zwei Filme interpretiert, die nicht nur die gleichen Berufe und das gleiche Arbeitsgebiet behandeln, sondern darüber hinaus, für das Forschungsanliegen, nahezu optimale Veröffentlichungszeitpunkte aufweisen. Aufgrund ihrer maßgeblichen Stärken erfolgte die methodische Umsetzung dieses Vorhabens mithilfe der dokumentarischen Filminterpretation, auch wenn diese bis dato lediglich bei kurzen Filmsequenzen, wie bspw. Musikclips oder TV-Trailer Verwendung fand. Besondere Relevanz erfährt das Forschungsanliegen somit dadurch, dass es sowohl einen bedeutenden Erkenntnisgewinn auf theoretischer Ebene verspricht und aktuelle Entwicklungstendenzen thematisiert sowie darüber hinaus eine, in diesem Umfang noch nie durch-

geführte Spielfilmanalyse mithilfe der dokumentarischen Filminterpretation vollzieht. Mithilfe systematisch und methodisch kontrollierter Analysen von beispielsweise Kameraeinstellungen, Montagen und Fotogrammen ist es so möglich zu zeigen, wie auch formale Aspekte von Filmen selbst zu Bedeutungsträgern werden.

Auf theoretischer Ebene kann die Filminterpretation vornehmlich gegenwärtige Theorien zur arbeitsweltlichen Situation der Spätmoderne bestätigen. Anzeichen oder Indizien für den Anbruch einer gänzlich neuen Epoche werden demgemäß nicht ausfindig gemacht. Ebenso lassen sich in den Filmen kaum Hinweise zu Reaktionen auf Kritikpunkte der arbeitsweltlichen Veränderungen ausmachen. Vielmehr spiegelt der Filmvergleich den Wandel zwischen verlängertem Ende der Moderne und Hochphase der Spätmoderne wider. Statt Reaktionen auf die Beschleunigungswelle und mögliche Anpassungen auf die Kapitalismuskritik der ‚Post-Finanzkrisenjahre‘, die beide als Indizien für eine neue Epoche hätten ausgemacht werden können, zeigt die Filminterpretation somit vielmehr eine Bestätigung diverser Arbeitstheorien. Ertragreich ergänzt werden diese jedoch durch gewonnene Erkenntnisse zur nahezu paradigmatisch anmutenden Ausweitung der gesamten Arbeitsrepräsentation.

So erscheinen die Arbeitsstrukturen im Film von 2010 im Vergleich zu 1987 deutlich offener und flexible Arbeitszeiten lösen nun die starren Arbeitsrhythmen ab. Flache Hierarchien öffnen 2010 die Grenzen zwischen den Angestellten und Chefs und führen mitunter zu mehr Autonomie, Partizipation, Handlungsmöglichkeiten, aber auch Verantwortung der Angestellten. Technologische Weiterentwicklungen von Mobiltelefonen und



Notebooks weiten den potentiellen Arbeitsplatz ins nahezu Unendliche aus und die Vernetzung auf sozialer wie auch technischer Ebene vervielfacht sich. Wird die Repräsentation von Arbeit somit insgesamt betrachtet, lässt sich vor allem eine Ausweitung der Schaffenszone als größte Veränderung zwischen den beiden Filmen bzw. Jahren ausmachen.

Des Weiteren bleibt jedoch zu konstatieren, dass die dargestellte Weite und gewonnene Autonomie der neuen Zeit nicht zwangsläufig zu einer größeren Freiheit der Subjekte führt. So besteht stetig die Gefahr, dass Erweiterungen der Handlungs- und Partizipationsmöglichkeiten gleichzeitig auch mit mehr Aufgaben und einer größeren Verantwortung

einhergehen. Neben Aktivierungs- und Vernetzungsimperativen treten zudem vermehrt ‚neosoziale‘ Imperative an die Subjekte heran. Diese sehen sich nun zum einen in der Verpflichtung, ihre scheinbar gewonnene Freiheit zwanghaft optimal ausschöpfen zu müssen und zum anderen der erweiterten Verantwortung nachzukommen, indem sie beispielsweise wie in *Wall Street* (2010) zu sehen ist, nahezu unerreichbare Ideale verwirklichen wollen. Auf methodischer Ebene wird gleichzeitig ersichtlich, dass zwar geringe Abweichungen bei der Anwendung der dokumentarischen Filminterpretation auf Spielfilme nahezu unumgänglich sind, die Methode insgesamt jedoch durchaus auch auf längere Kinofilme sinnvoll anwendbar ist. 🟡



Daniel hat den Master in Soziologie abgeschlossen. Seine Masterarbeit hat er bei Urs Stäheli und Alexander Geimer geschrieben.

Heute sagt er zu seiner Masterarbeit:

„Ein persönliches Anliegen beim Forschungsvorhaben bestand darin, sich wieder dem Produkt bzw. Film selbst zu widmen und nicht nur auf Rezeptionsanalysen zu beschränken. Ich wollte damit in den Fokus rücken, dass Bedeutungen bereits im Text verankert sind und nicht derart beliebig vom Betrachter produziert werden wie es in heutigen Debatten oft erscheint.“

Lieber Daniel, viel Erfolg weiterhin und bleib Stuzig!

Zum ästhetischen Potential von Handyfilm Eine theoretische Studie im Kontext der Film-Bildung

JASMIN BÖSCHEN

Dass Smartphones längst aus dem Alltag Jugendlicher nicht mehr wegzudenken sind und daher in der Schule nutzbar gemacht werden sollten, steht in ähnlicher Form in fast allen filmpädagogischen BringYourOwnDevice-Projekten, die sich in den letzten Jahren an Schulen und in medienpädagogischen Institutionen einer wachsenden Beliebtheit erfreuen. Die ubiquitäre Verfügbarkeit von Handys stellt jedoch noch kein schlüssiges Argument dafür

dar, den Einsatz von Handys in der Filmvermittlung nicht kritisch zu hinterfragen. Diese Arbeit behandelt daher die Frage, ob mit dem Handy in schulischer und außerschulischer Filmvermittlung auch spezifische Bildungschancen verbunden sind.

Dabei gehören Film und Bildung nicht ohne Weiteres zusammen, sondern müssen zusammen gebracht werden. Wenn Bildung via Film, Film-Bildung, ermöglicht werden soll, dann kann der Film nicht ►

als Aneignung von etwas Fremden, also als Rückführung von Fremden in Eigenes, verstanden werden, noch weniger als die Abwehr von Fremdem als Feindlichem. Das Fremde kann nur als Ausgangspunkt für ein ‚Worauf‘ des Antwortens auf diese Fremdheit gedacht werden und Filme als Antworten, bei denen sich nicht identifizieren lässt, worauf sie nachträglich antworten. Damit sind sie mögliche Ausgangspunkte für Bildungsprozesse.

Insgesamt vereint das Handy unterschiedliche Aspekte, die in der Geschichte bereits isoliert auftraten. Die Besonderheit des Handys ist, dass es nicht primär für die Fotoaufnahme mitgenommen wird, sondern wegen des Vereinens seiner Funktionen und besonders seiner Kommunikationsfunktionen geschätzt wird.

Durch das ständige Mitführen erlaubt es dadurch eine sehr spontane Bildproduktion. Die Integration der Kamera in das Handy macht das Filmen zu einer ausgesprochen kostengünstigen Variante, um kurze Sequenzen aber auch längere Filme zu produzieren. Dabei steht das Handy in der Tradition der Leica, die schon damals in der Handtasche mitgeführt wurde. Wie sie auch, erlaubt das Handy durch die geringe Größe das Fotografieren und Filmen aus ungewöhnlichen Positionen. Das Auge ist bei der Aufnahme vom Sucher gelöst und das aufgenommene Bild kann auf dem Display direkt mitverfolgt werden.

Das gemeinsame Aufnehmen eines Selfies kann in der Tradition der Polaroid-Kamera zum sozialen Ereignis werden und bietet die Möglichkeit das Foto direkt auf dem Display anzuschauen. Nicht nur Fotos, sondern auch aufgenommene Videos können auf dem Display überall wiedergegeben werden, sodass das Handy, wie der erste Kinematograph, Aufnahme- und Abspielmedium in einem

ist, jedoch bei wesentlich geringerer Größe und Gewicht. Auch das Verbreiten von Videos über Bluetooth, Messaging-Dienste oder das Internet ist mit dem Handy deutlich vereinfacht.

Es ist also gleichzeitig Aufzeichnungs-, Speicher-, Wiedergabe- und Übertragungsmedium. Dabei lässt sich seine Hybridität in zwei Stränge zusammenfassen: Zum einen ist es ein Gerät der Rezeption von Medien, des Konsums und des Empfangs von Zeichensystemen und zum anderen eines der medialen Produktion, Aufzeichnung und des mobilen Sendens von Medieninhalten.

Zwei Projekte und deren Konzepte werden unter dem Aspekt des Auslösens von ästhetischen Bildungsprozessen beleuchtet. Die beiden Projekte stellen dabei unterschiedliche Aspekte beim Einsatz von Handys in den Vordergrund. Das deutsche Handyfilmprojekt MobileMovie fokussiert sich auf die Tragbarkeit, geringe Größe und mobile Verfügbarkeit des Gerätes und fragt dabei nach einer spezifischen Bildästhetik, die sich dadurch erzeugen lässt.

Das zweite Projekt betont weit mehr den Aspekt der Vernetzung. Der Einsatz von Handys wird im internationalen Handyfilmprojekt 24 Frames 24 Hours im Sinne eines Möglichkeitsdenkens für potenzielle Fremdheitserfahrungen beim aktiven Filmen mit den Handys erforscht. Diese Projekte werden somit auf ihr Bildungspotential hin untersucht.

Das Handy wird hier in seiner Rolle als Hybridmedium wichtig. Auch geht es hier um den Einsatz eines sozialen Mediums, an welches die Besitzerinnen gebunden sind und welches zur Selbstreflexion im Alltag dienen kann.

Im Anschluss an die Forschung lässt sich festhalten, dass das Handyfilmen von Jugendlichen gegenüber



dem Fotografieren mit dem Gerät als neuere Kulturtechnik wahrgenommen wird, die noch nicht in gleichem Maße wie die Produktion von Fotos veralltäglicht ist. Handyfilme werden relativ zeitnah in die soziale Interaktion integriert und weniger aus der Retrospektive betrachtet und sind damit mehr Mittel der Kommunikation als der Erinnerung. Im Handyfilm scheinen Inhalt und Ästhetik zudem weit weniger codiert wahrgenommen zu werden als es im Handyfoto der Fall ist. Es zeigt sich nicht wie beim Handyfoto eine Konvention darüber, was ‚gute Bilder‘ oder ‚richtige Posen‘ seien. Handyfilme sehe man als Alternative zur Fotografie, um das eigene ‚In-der-Welt-Sein‘ über die Raum- und Zeit-Erfahrung des fotografischen Moments hinaus als Bewegung und Kontinuität wahrzunehmen.

Dem gegenüber stehen die neuen Herangehensweisen, die durch die

Projekte vorgeschlagen werden und die Schülerinnen und Studentinnen in einen Prozess der Auseinandersetzung mit ihrer Filmwahrnehmung verwickeln sollen. Es zeigen sich in den Projekten Momente, in denen das als Informationsblick charakterisierte Blicken auf das Handy gebrochen wird und ein sehendes Sehen ermöglicht werden kann. Daneben werden Handlungsweisen vorgeschlagen, die sich von unseren alltäglichen absetzen und daher zu einem In-Beziehung-Setzen zu neuen Handlungen auffordern. Das Handy kann so zum Medium der Übersetzung subjektiver Sicht- und Erfahrungsweisen von Orten und außerdem zum Medium für Experimente mit Filmbildern werden. Dieses kann vorhandene Seh- und Handlungsgewohnheiten hinterfragen, das Welterschließungsrepertoire erweitern und schließlich Ausgangspunkte für Bildungsprozesse legen. 🍀



Jasmin hat den Master in Freie Kunst (Film) abgeschlossen. Ihre Masterarbeit hat sie bei Andrea Sabisch und Manuel Zahn geschrieben.

Heute sagt sie zu ihrer Masterarbeit:

„Für mich als Filmemacherin und angehende Kunstlehrerin war die Bewegung im Feld der Film-Bildung von Anfang an interessant, da es hier nicht einfach darum geht didaktische Rezepte zu entwickeln, sondern vor allem um eine andere Form des Denkens von Filmvermittlung. Dieser Ansatz macht die Film-Bildung so spannend.“

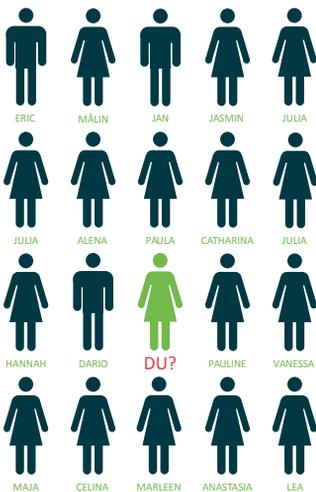
Liebe Jasmin, viel Erfolg weiterhin und bleib Stuzig!

CALL4PAPERS

Du hast eine Haus-, Bachelor-, oder Masterarbeit mit Bezug zu Medien und Kommunikation geschrieben, auf die du stolz bist?

Dann schicke uns deine Arbeit & ein Abstract bis zum
22.05.2016 und

Publiziere selbst!



StuZ MuK ist die erste nur von Studierenden umgesetzte Zeitschrift und eröffnet es dir Wissenschaft zu erleben. Du kannst dich in der Redaktion einbringen oder eines unserer vielen Projekte umsetzen. Melde dich unter

kontakt@stuzmuk.de
und

Komm' ins Team!

Weitere Infos findest du unter
www.stuzmuk.de/publiziere-selbst/
www.stuzmuk.de/komm-ins-team/



Framing

CELINA STAMMERJOHANN

Das Framing ist eine der jüngeren Ansätze der Kommunikationsforschung. In den letzten zwei Jahrzehnten hat es an Popularität gewonnen und gilt momentan als zentraler Forschungsbereich der Kommunikationsforschung (Matthes 2014: 12). Robert Entman, der als Pionier des Framing gehandelt wird, definiert dies in seinem Aufsatz von 1993 (52) wie folgt: „To frame is to select some aspects of a perceived reality and make them more salient in a communicating text, in such a way as to promote a particular problem definition, casual interpretation, moral evaluation, and/or treatment recommendation for the item described.“ Diese Definition wurde über die letzten 20 Jahre weiter verfolgt und entwickelt. Jörg Matthes (2014: 10f) definiert Framing als „sich [beziehend] auf den aktiven Prozess des selektiven Hervorhebens von Informationen und Positionen. *Frames* [werden] dabei als das Ergebnis dieses Prozesses [verstanden]“. Die zwei zentralen Funktionen von Frames werden nach Urs Dahinden (2006: 14) als die „Selektion von wahrgenommenen Realitätsperspektiven“ und die „Strukturierung von Kommunikationstexten über diese Realität“ festgelegt. Schließlich wurde von Reese eine Definition verfasst, die alle grundsätzlichen Aspekte beinhalten soll: „Frames are *organizing principals* that are socially shared and persistent over time, that work *symbolically* to meaningfully structure the social world“ (zit. nach Bonfadelli 2002: 147). Hier zeigt sich, dass der Framing-Ansatz auf eine längerfristige Erstellung eines Wahrnehmungsmusters abzielt (Dahinden 2006: 84). Reese (2001) bezeichnet Framing des Weiteren als „bridging model“, da mit dem Ansatz unter anderem Verbindungen zwischen

verschiedenen Stufen des Kommunikationsprozesses gezogen werden können. Frames befassen sich letztendlich ähnlich wie die Agenda-Setting Theorie mit einer konstruierten Realität, bei der hierbei jedoch die strukturierte Präsentation der Realität im Vordergrund steht (Dahinden 2006: 84).

Es gibt unterschiedliche Arten von Frames, unter anderem Werte-Frames, Frames des Konfliktes und des Human Interests (Schenk 2007: 315f). Die wohl wichtigste in der Kommunikationsforschung ist die der Medien-Frames, da besonders Journalistinnen bei der Selektion von Nachrichten auf Frames zurückgreifen. Um Frames dort erkennen zu können, muss zunächst auf die bereits von Entman erwähnten vier Aspekte des Framing eingegangen werden. Jörg Matthes hat diese in seinen Publikationen genauer unterschieden. Zunächst erläutert er die Problemdefinition (*problem definition*) als Definition des thematischen Teilbereiches, der Akteure und der Betonung der relevanten Informationen. Dabei unterstreicht Matthes, dass keinesfalls eine negativ konnotierte Bezeichnung des Problem-Begriffs nahegelegt werden muss. Das „Thema wird [lediglich] in seinen sozialen, sachlichen und zeitlichen Kontext eingeordnet.“ Der zweite Aspekt ist die Ursachenzuschreibung (*casual interpretation*), bei der die Verantwortung einer Akteurin zugeschoben wird. Danach folgt die Lösungszuschreibung und die Handlungsaufforderung (*treatment recommendation*). Darunter fallen „die geforderten und zu unterlassenden Maßnahmen zur Behebung des Problems sowie die für die Lösung des Problems fähigen Akteure“. Der

letzte Aspekt ist die explizite Bewertung (*moral evaluation*), die sich entweder „auf die moralische oder auf die evaluative Einordnung eines Problems“ bezieht. Dabei ist die Bewertung eher graduell und es stellt sich nicht die Frage ob, sondern wie stark ein Thema bewertet wird (Matthes 2014: 11f). Diese Elemente stehen in einem konsistenten Verhältnis zu einander, das bedeutet, dass „Akteure die Frames immer so gestalten, dass sie ein kohärentes Ganzes ergeben“ (ebd. 2007: 137). Matthes fasst zusammen, dass „Frames [...] (strategisch gefärbte) Blickwinkel auf politische Themen [sind], die gewisse Informationen in den Vordergrund rücken und andere außen vor lassen“ (ebd. 2014: 12).

Die Vorgehensweise beim Framing ist nicht starr, sondern weist eine Flexibilität gegenüber den „kulturellen und zeitlichen Randbedingungen des jeweiligen Untersuchungsstandes“ auf (Dahinden 2006: 18). Die Fülle an Definitionsmöglichkeiten und die Anwendungsgebiete des Framing-Ansatzes können ebenfalls als Kritikpunkt gesehen werden. Dahinden erläutert die Schwächen des Framing-Ansatzes als mangelnde Integration durch die multidisziplinäre Verwendung, unpräzise Terminologie und die Fülle an Literatur, die unter dem Schlagwort Framing publiziert wurde (ebd.: 21). Die Kritik lässt sich vor allem in der bereits unüberschaubaren Menge von unterschiedlichen Medien-Frames begründen. Daher wählen Journalistinnen bestimmte Ereignisse unter anderem basierend auf der Übereinstimmung mit bereits bestehenden Frames aus. Denn würde für jedes neue Thema ein neuer Frame erstellt werden, würde der grundlegende Sinn der Medien-Frames verloren gehen. Nach Matthes können je-

doch zwei grundsätzliche Arten von Frames definiert werden, die formalstilistischen Frames und die inhaltsbezogenen Frames (2007: 57).

Kurz erklärt stellen **formal-stilistische** Frames in Bezug auf Berichterstattung die Struktur der Medienbotschaft in den Vordergrund. Bei **inhaltsbezogenen** Frames hingegen werden verschiedene inhaltliche Aspekte in den Fokus gerückt. Dabei kann man zwischen themenspezifischen (nur auf ein Thema zutreffend) und themenübergreifenden (auf mehrere Themen anwendbaren) Frames unterscheiden (ebd.: 58).

Journalistinnen nutzen den Framing-Ansatz als roten Faden für die Berichterstattung. Daher kann gesagt werden, dass Frames als Bewältigungsstrategien verstanden werden können, „um mit der Flut von Informationen [in der Berichterstattung] zu Recht zu kommen“ (Tuchman zit. nach Matthes 2007: 49). 

Literatur

- Bonfadelli, Heinz (2002). Medieninhaltsforschung. Grundlagen, Methoden, Anwendungen. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH.
- Dahinden, Urs (2006). Framing. Eine integrative Theorie der Massenkommunikation. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH.
- Entman, Robert (1993). "Framing: toward clarification of a fractured paradigm". *Journal of Communication* 43.4. S. 51–58.
- Matthes, Jörg (2007). Framing-Effekte. Zum Einfluss der Politikberichterstattung auf die Einstellungen der Rezipienten. München: Verlag Reinhard Fischer.
- Matthes, Jörg (2014). Framing. Baden-Baden: Nomos.
- Reese, Stephen D. (2001). "Prologue – Framing public life". *Framing Public Life: Perspectives on Media and our Understanding of the Social World*. S. Reese, O. Gandy, A. Grant (Hrsg.), Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum. S. 7-31.
- Schenk, Michael (2007). Medienwirkungsforschung. Tübingen: Mohr Siebeck.



Denken in Systemen - Systemtheorie nach Luhmann

CATHARINA GERBER

Niklas Luhmann begann 1969 mit der Entwicklung der sogenannten Systemtheorie. Sein Ziel war es, mithilfe der Theorie sämtliche Bereiche der modernen Gesellschaft zu beschreiben und in ihrer Struktur zu verstehen (vgl. Rastelli 2008). Insgesamt arbeitete Luhmann im Zuge seines Forschungsprojekts *Theorie der Gesellschaft* fast 30 Jahre an dieser Theorie. Die Systemtheorie ist schon länger in der Wissenschaft etabliert und gewinnt immer mehr Anhängerinnen, sowohl bei Soziologinnen, Psychologinnen als auch bei Kommunikationswissenschaftlerinnen (vgl. Berghaus 2011: 24).

Die klassische Vorstellung von Systemen besteht dabei bereits seit dem 18. Jahrhundert (vgl. Milanova 2006). So arbeiteten mehrere Wissenschaftlerinnen unter dem Label ‚Systemtheorie‘, wie z.B. Talcott Parson. Er war von der Frage motiviert, wie sich innerhalb der komplexen und unüberschaubaren Gesellschaft der Moderne Ordnung erklären lässt und entwickelte die strukturell-funktionale Theorie (vgl. Rastelli 2008). Dieser Theorie zufolge werden Strukturen als gegeben und statisch angenommen. Funktionen dienen dabei zur Erhaltung dieser Struktur und somit zur Erhaltung des Systems.

Luhmann aber kehrt diese Theorie in die funktional-strukturelle Systemtheorie um. Demnach ist die Funktion eines Systems der Struktur eines Systems vorgeordnet. Ein wesentlicher Teil von Luhmanns Arbeit besteht in der Definition von Begriffen, die als eindeutige Kategorien die Grundlage für die Systemtheorie bilden sollen (vgl. Rastelli 2008). So führt er für seine Theorie das operative Begriffspaar System/Umwelt ein (vgl. ebd.). Die Idee, wie Systeme

funktionieren, übernimmt Luhmann aus der Biologie (vgl. Milanova 2006). Diese analysiert, wie sich Organismen durch die ständige Regelung ihrer Körpertemperatur in einer verändernden Umwelt stabil halten. Luhmann übernimmt dieses biologische Modell und definiert soziale Systeme als wechselseitig aufeinander bezogene Handlungen, die sich von anderen Handlungen abgrenzen. Das System nach Luhmann „organisiert“, „selektiert“ und „operiert“ (ebd.). Alle Systeme sind dynamisch und bestehen aus „Operationen“ (ebd.). Luhmann unterscheidet dabei drei Systeme, die auf unterschiedliche Weise operieren. Biologische Systeme leben, psychische Systeme operieren in Form von Bewusstseinsprozessen wie Wahrnehmung/Denken und soziale Systeme in Form von Kommunikation (ebd.). Menschen bilden ihm zufolge keine Systeme, sondern vielmehr Konglomerate verschiedener Systemtypen. Der Körper ist demnach als biologisches, das Bewusstsein als psychisches und menschliches Handeln als soziales System zu verstehen (ebd.).

Das Basismerkmal System-Umwelt-Differenz der Theorie meint Folgendes: Luhmann postuliert, dass jedes System eine selbst bestimmte Umwelt hat. Die Umwelt ist eine Konstruktion des Systems. Aussagen über die Welt lassen sich dabei also nur als Aussagen über Umwelten von Systemen treffen (vgl. ebd.: 39). Die Theorie beginnt letztlich auch mit dieser Differenz (vgl. ebd.). Umwelt ist für jedes System etwas anderes, nämlich das, was jeweils aus Sicht des Systems selbst außerhalb besteht (vgl. ebd.). Die Umwelt ist dabei immer größer und unregelmäßiger als das System. In der Umwelt existieren dann wieder weitere Systeme (vgl. ebd.: ►

42). Für Massenmedien ist z.B. alles, worüber die Medien Informationen erarbeiten und öffentlich verbreiten, Umwelt (vgl. ebd.). Zur Umwelt bestehen dabei keine direkten Reiz-Reaktions-Beziehungen. Stattdessen werden in den einzelnen Systemen alle Operationen, z.B. Kommunikation und Entscheidungen, auf sich selbst bezogen und die weiteren Operationen als Elemente des Systems aus sich selbst konstituiert (vgl. Runkel 2005: 7). Deshalb bezeichnet Luhmann Systeme als selbstreferentiell und autopoietisch (selbstherstellend). Weitere wichtige zentrale Grundbegriffe, die der Theorie zugrunde liegen, lauten: Beobachtung (1. und 2. Ordnung), strukturelle Kopplung und Anschlussfähigkeit des Systems.

Luhmann wendet die Theorie im seinem Werk *Die Realität der Massenmedien* auf die Medien an. Eine zentrale These darin lautet: „Was wir über unsere Gesellschaft, ja über die Welt, in der wir leben, wissen, wissen wir durch die Medien“ (Luhmann 1996: 9). Auch Medien- und Kommunikationswissenschaftlerinnen wie z.B. Stefan Weber mit seinem Aufsatz Systemtheorien der Medien knüpfen an die Theorie an (vgl. Weber 2003).

Kritik wird an der Theorie insofern geübt, dass sie als Metatheorie einen hohen Abstraktionsgrad aufweist und erst konkrete Erkenntnisse liefert, wenn sie auf einzelne Wissenschaftsbereiche angewendet wird (vgl. Lindemann 2011: 44). Außerdem stellt die Systemtheorie kein in sich geschlossenes Theoriegebäude dar. Die in ihr innewohnende Interdisziplinarität führt zu einer kaum überschaubaren Vielfalt an systemtheoretisch geprägten Ansätzen in der Biologie, Soziologie, Psychologie und weiteren Bereichen (vgl. ebd.).

Ebenso ist die Abkehr von der klassischen Ursache-Wirkungs-Beziehung eine der bedeutendsten Kritikpunkte an der Theorie (vgl. ebd.).

Die Systemtheorie mag durch Ihre Komplexität und abstrakten Begriffe zunächst Berührungängste wecken. Eine tiefere Beschäftigung mit entsprechender Literatur liefert jedoch spannende Einblicke in die systemischen Ansätze und Denkweisen. 

LITERATUR

Berghaus, Margot (2011). Luhmann leicht gemacht: Eine Einführung in die Systemtheorie. Köln: UTB.

Lindemann, Michael (2011). Der Einfluss von Innovationen auf die Wettbewerbspositionen von Telekommunikationsnetzen. Köln: Kölner Wissenschaftsverlag.

Luhmann, Niklas (1996). Die Realität der Massenmedien. Opladen: Westdeutscher Verlag.

Milanova, Mihaela und Christa Weber (2006). „Gesellschaftstheorien: Systemtheorie 1“ <http://luhmann.uni-trier.de/index.php?title=Gesellschaftstheorien_1:_Systemtheorie#Geschichte_und_Entwicklung_der_Theorie>. (14.12.2015).

Rastelli, Simone (2008). „Die Soziologische Systemtheorie von Niklas Luhmann - ein Überblick“. <<http://www.ndr.de/kultur/geschichte/koepfe/luhmann132.html>>. (16.12.2015).

Runkel, Gunther und Günter Burkhardt (2005). „Einleitung: Luhmann und die Funktionssysteme“. Funktionssysteme der Gesellschaft. Beiträge zur Systemtheorie von Niklas Luhmann. Burkhardt, Günther (Hrsg.). Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften. S.7-11.

Weber, Stefan (2003). „Systemtheorie der Medien“. Theorien der Medien. Von der Kulturkritik bis zum Konstruktivismus. Weber, Stefan (Hrsg.). Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft. S. 202-223.



Why Video Game Genre Fail: A Classificatory Analysis

ERIC ZIESE

Der Artikel *Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis* der amerikanischen Informatiker Rachel Ivy Clarke, Jin Ha Lee und Neils Clark erschien am 6. Juli 2015 im Online-First Angebot der Zeitschrift *Games Culture*. Er beschäftigt sich auf 21 Seiten mit den Problemen und Limitationen von Videospieldgenres und liefert alternative Klassifizierungsmöglichkeiten.

Ich stelle hier zunächst den Inhalt des Artikels vor, um daraufhin die Ursachen für das Versagen des Genrekonzepts für Videospiele zu diskutieren.

Als Grundlage für ihre Diskussion halten die Autorinnen zunächst fest, was Genres sind und wozu sie überhaupt existieren. Clarke et al. definieren Videospieldgenres als Klassifikationen auf Basis von beobachtbaren und objektiven Charakteristika, welche jedoch im Laufe der Entwicklung von Genrekonzepten variierten. Die Autorinnen geben einen Überblick über die ausgewählten Eigenschaften. Dabei machen sie deutlich, dass Genres aus der Kombination verschiedener Merkmale wie der Story des Spiels, der Funktionsweise des Spielablaufs oder der verwendeten Technik entstehen.

Aufbauend auf der Definition von Genres erläutern Clarke et al. die Funktionen, welche Genres erfüllen sollen. Zunächst gehen sie dabei auf die Gruppierungs- und Abruffunktion ein. Genres sollen es ermöglichen, einzelne Titel nach den festgelegten Eigenschaften zu gruppieren, um eine leichte Auffindbarkeit durch die Nutzerin zu gewährleisten. Nach Ermessen der Autorinnen sind die Einordnungskriterien für Videospieldgenres jedoch nicht ausreichend präzise

definiert und führen zur Entstehung von „Supergenres“ (S. 6), da stark variierende Titel ein und demselben Genre zugeordnet werden. Nutzerinnen haben innerhalb dieser „Supergenres“ (ebd.) dann keine Möglichkeit, sich zu orientieren und die von ihnen gesuchten Titel zu finden.

Die Schwierigkeit der Genrefindung von Videospielden schafft neben dem negativen Einfluss auf die Nutzerin auch Probleme für die Vermarktung der Spiele. Da Genres eine große Rolle für die Kaufentscheidung der Konsumentinnen spielen, führen die Ungenauigkeiten bei der Einordnung zu Schwierigkeiten, den Titel mit dem richtigen Genre zu bewerben. Außerdem kommt es zu einer Unzufriedenheit der Kundinnen, da das erworbene Produkt von den mit dem Genre verbundenen Erwartungen abweicht. Zusätzlich dazu hemmen die unflexiblen Klassifizierungen durch feste Genres die kreative Entwicklung von neuen Werken, da Entwicklerinnen lediglich neue Produkte innerhalb der vorgegebenen Nischen schaffen. Innovative Entwicklungen des Videospieldmarktes werden auf diese Art und Weise behindert. Auf der anderen Seite werden die geschaffenen Genres und Kategorien durch neue Spiele immer mehr destabilisiert und somit die Einordnung der Werke immer unübersichtlicher. Als Alternative zur nicht funktionierenden Klassifizierung durch Genres erläutern die Autorinnen drei Einordnungsmöglichkeiten von Videospielden.

Der erste Vorschlag umfasst eine Einordnung nach Familien, die sich über exemplarische Prototypen definieren. Somit lassen sich Spiele durch ihre Ähnlichkeit zum jeweiligen Prototyp in der geschaffenen Familie

einordnen.

Alternativ ließe sich durch das Differenzieren der Einordnungskategorien Flexibilität schaffen. Das Spiel wird nicht mehr innerhalb einer Genrekategorie eingeordnet, sondern in seiner ganzen Komplexität dargestellt. Es werden verschiedene Dimensionen entwickelt, in denen das Spiel klassifiziert wird. Somit wird der Titel als Summe seiner verschiedenen Eigenschaften betrachtet.

Als dritte Möglichkeit der Klassifizierung führen die Autorinnen eine Einordnung nach Attraktivität des Spiels auf. Es soll sich darauf besonnen werden, welche Gründe die Nutzerinnen für das Spielen haben und welche ästhetischen Faktoren dabei eine Rolle spielen. Nach diesen ästhetischen Faktoren kann dann eine Einordnung erfolgen.

Clarke, Lee und Clark zeigen in ihrem Artikel, wie kompliziert die Klassifizierung von Videospielen nach verschiedenen Genres ist. Dies deckt sich mit den Aussagen von Jakob Rosemann in seiner Arbeit *Genres im Audio (Only) Game*. In dieser zeigt er, wie sich die fehlende Konkretisierung der Genrekategorien auch auf die Klassifizierung von Audio (Only) Games auswirkt. Einerseits lassen sich Audio (Only) Games nicht innerhalb des gesamten Spektrums der Videospiele richtig einordnen. Andererseits liefern Genreansätze keine passenden Kategorien, um Audio (Only) Games untereinander erfolgreich zu klassifizieren.

Die Begrenztheit und Schwierigkeit der Klassifikation ist kein Phänomen, welches sich auf Videospiele beschränkt. Auch in der Musik und

Literatur formen sich immer wieder neue Genres und erschweren es, einzelne Werke und Titel korrekt einzuordnen und wiederzufinden. Die Schwere der Problematik bei Videospielen beruht meiner Ansicht nach auf zwei Aspekten. Als Erstes ist zu nennen, dass es sich bei Videospielen um ein sehr neues und sich schnell entwickelndes Medium handelt. Sie bilden das jüngste Unterhaltungsmedium und seit ihrer Entstehung entwickelte sich eine breite Varietät an verschiedenen Spielen. Auf einem Unterhaltungsmarkt, welcher derart stark von Innovation geprägt ist, ist es schwer, feste und universal anwendbare Einordnungskategorien zu finden.

Zweitens ist zu nennen, dass Videospiele die komplexesten Medienprodukte unserer heutigen Zeit sind. Während Musik und Literatur nur auf verhältnismäßig wenigen Ebenen Möglichkeiten der Veränderung bieten, verbinden Videospiele Text, Bild und Ton und fügen interaktive Entscheidungsmöglichkeiten für die Nutzerin hinzu. Dies bildet die Grundlage für eine unüberschaubare Anzahl an Gestaltungsmöglichkeiten und erschwert das Festlegen von stabilen Klassifizierungskategorien.

Genres ermöglichen es seit langer Zeit, Medienprodukte erfolgreich einzuordnen und wiederzufinden. Videospiele zeigen nun jedoch, dass diese Möglichkeiten der Einordnung ihre Grenzen haben. Nun ist es Aufgabe der Forschung, Alternativen zu liefern und diese durchzusetzen. Der Artikel von Clarke, Lee und Clark schafft hierfür eine gute Grundlage. 

Die Zukunft der vernetzten Welt

VANESSA MENN

Der Artikel *Die Zukunft der vernetzten Welt* von Mirela-Codruta Abrudan ist 2015 in der Fachzeitschrift *Journal of Media Research* (Vol. 8 (1) 115-123) erschienen. Die Kommunikationswissenschaftlerin behandelt darin die mit dem Aufstieg von Social Media einhergehende Veränderung von Kommunikation und stellt Thesen zu einer möglichen Zukunft der mediatisierten Welt im Wandel auf. Was geschieht mit dem Journalismus? Wer sagt uns, welche Informationen relevant sind und welche nicht? Dies sind nur einige von vielen Fragen, die sie in ihrem Artikel behandelt.

Abrudan geht davon aus, dass neue Technologien die Demokratisierung der Gesellschaft und den Aufbau einer globalen öffentlichen Meinung ermöglichen und hinterfragt den Umgang der Menschen mit dem steigenden Medienkonsum. Nach einer Zusammenfassung des Artikels und den darin erörterten Veränderungen für die Zukunft einer vernetzten Welt, werde ich näher auf die Bedeutung von Öffentlichkeit eingehen. Damit schaffe ich eine Parallele zu der Bachelorarbeit von Laura Parraga Gonzalez.

Mirela-Codruta Abrudan stellt heraus, dass die sozialen Medien auf globaler Ebene alle Bereiche der Gesellschaft beeinflussen können. Vor allem das Internet gewinnt in der heutigen Zeit zunehmend an Bedeutung und stellt die Medienbranche vor neue Herausforderungen in dem Konflikt Print versus Online. Besonders die Zeitung ist von dem Wandel der Medienbranche betroffen, denn für sie wird es immer schwieriger, sich als klassisches Kommunikationsmittel gegen die neuen digitalen Medien durchzusetzen. Die Änderung der Medienlandschaft und der Konsumgewohnheiten der

Mediennutzerinnen haben nicht nur zu einem Wandel von Öffentlichkeit geführt. Auch das Rollenbild der typischen Journalistin hat sich verändert. Wo Journalistinnen früher als Meinungsführerinnen galten und über die Tagesordnung in der Gesellschaft mitbestimmen (Agenda Setting, Framing, Priming), entscheidet heute jeder Einzelne selbst, wann, wo, wie und worüber er sich informieren möchte. Der Gesellschaft wird damit mehr Freiraum im Entscheidungsprozess geboten, während es für Journalistinnen immer schwieriger wird, ihre Meinung in der Öffentlichkeit zu artikulieren. Abrudan erklärt in ihrem Artikel aber auch, dass neue Technologien nicht nur negative Folgen mit sich bringen, sondern auch die Verwirklichung der Globalisierungsprozesse der Gesellschaft ermöglichen. Journalistinnen haben auch in der heutigen globalen Gesellschaft die Chance, Karriere zu machen. Sie müssen sich zunehmend an digitalen Inhalten, die mobil im Social Web aufgegriffen werden können, orientieren. Inhalte müssen an neue Medien angepasst werden, so wie Journalistinnen die Gelegenheit nutzen müssen, sich auf Blogs, Nachrichtenportalen und sozialen Online-Netzwerken zu etablieren. Dies bietet ihnen die Möglichkeit, einen intimen Kontakt zu ihren Leserinnen aufzubauen.

Der Artikel stellt vor allem die steigende Personalisierung der Kommunikation heraus, die mit einem höheren Grad an Spezifität und Diversität sozialer Plattformen zusammenhängt. Zudem wird die Rolle der früher typischen Journalistin auf jeden Einzelnen in der Gesellschaft übertragen:

„Nutzer beschränken sich heute nicht mehr auf Infor- ▶

mationskonsum, ein jeder kann Inhalte generieren, öffentliche Debatten auslösen [...] und dementsprechend Einfluss auf die Gesellschaft ausüben“ (S.117).

Die Autorin fasst mit diesem Satz zusammen, dass Medien auch langfristig immer mehr in das Alltagsleben der Menschen integriert sein werden.

„In 25 Jahren werden personalisierte Inhalte und Erlebnisse zum Alltag gehören; ein jeder wird selbst über Inhalt, Zeitpunkt und Informationsquellen entscheiden [...]“ (S.117).

Als mögliche Gefahr der intensiven Mediennutzung führt Abrudan den Aspekt einer Cyberspace-süchtigen Generation an, die auch als „*digitally natives*“, „*interactives*“ oder „*tech savvy*“ (S.120) bezeichnet werden. In dieser Generation hat die Evolution der Technologie einen radikalen Einfluss auf die Kommunikation und den Lebensstil der Menschen. Zu hinterfragen bleibt meiner Meinung nach aber, ob die neuen Technologien fördernd für einen vernünftigen Umgang mit den Medien sind oder ob sie im Gegenteil einen schlechten und zu radikalen Einfluss auf die Menschen haben.

Ähnlich wie Mirela-Codruta Abrudan in der Fachzeitschrift *Journal of Media Research* betont auch Laura Paraga Gonzalez in ihrer Bachelorarbeit

Deterritorialisierung, Reterritorialisierung und die Bedeutung von Orten die Veränderung von Öffentlichkeit. Anders als Abrudan verfolgt sie einen ethnologischen Ansatz und geht auf die Bedeutung von konkreten Orten in einer globalisierten Welt ein, die von Begriffen wie Entwurzelung und Heimatlosigkeit geprägt ist. Sie führt das veränderte Verständnis von Nah und Fern auf die neuen Kommunikationstechnologien zurück, die eine Verlagerung der Interaktion der Menschen in weit entfernte Orte ermöglichen und damit neue Möglichkeiten der Verräumlichung und Lokalisierung bieten. Dieser Aspekt stellt eine Parallele zu dem zuvor behandelten Artikel dar. Mediennutzerinnen können durch die Auflösung von räumlichen Grenzen eigenständig entscheiden, wann, wo und wie sie welches Medium konsumieren. Orte bekommen dadurch eine neue und erweiterte Bedeutung, indem ihre Verbindung zu anderen Orten immer wichtiger wird. Sie sind durch die Nutzung von neuen Kommunikationstechnologien mobil geworden. Letztlich stellen beide Autorinnen heraus, dass Kommunikationstechnologien in dem heutigen digitalen Wandel der Welt eine wichtige Rolle in Bezug auf die Kommunikation der Zukunft spielen. Wie die Menschen aber wirklich in 25 Jahren mit den neuen Kommunikationstechnologien umgehen, bleibt abzuwarten. 

Der große Gatsby

Dieses US-amerikanische Filmdrama, unter der Regie von Baz Luhrmann, erschien im Jahre 2013. Erzählt wird die Geschichte aus der Perspektive der fiktiven Figur Nick Carraway (Toby Maguire), einem erfolglosen Autor, der in den 1920er Jahren ein Haus im Neureichenviertel West Egg in New York bezieht. Es ist die Zeit der *Goldenen Zwanziger*, die geprägt ist von lockeren Moralvorstellungen, Jazz-Glamour und Schwarzhandel. Auf der Suche nach dem American Dream wird Nick Nachbar des geheimnisvollen Millionärs Jay Gatsby (Leonardo DiCaprio), der in seiner Villa regelmäßig rauschende Feste gibt.

Auf der anderen Seite der Bucht wohnt Nicks Cousine Daisy (Carey Mulligan) mit ihrem untreuen Ehemann Tom Buchanan (Joel Edgerton). Gatsbys Villa und die darin stattfindenden Partys dienen lediglich dazu, die Aufmerksamkeit von Daisy zu erregen und sie zurückzugewinnen - sie und Gatsby verbindet eine gemeinsame Vergangenheit und eine tragische Liebe.

Zunächst als Außenseiter und schließlich selbst mittendrin beobachtet Nick die Welt der oberen Zehntausend, bestehend aus Illusionen, Romanzen und Täuschungen, was ihn letztendlich dazu inspiriert, das und diese unglückliche Liebe in einer Geschichte festzuhalten.

Die Verfilmung von Luhrmann basiert auf dem 1925 von Francis Scott Fitzgerald geschriebenen Roman *The Great Gatsby*, der heute zu den bedeutendsten Werken der amerikanischen Moderne zählt. Es handelt sich dabei um die fünfte US-Verfilmung dieses Buches. Trotz mehrfacher Auszeichnungen dieser Neuverfilmung reicht auch diese nach Mei-

ANASTASIA REVITCH
nung einiger Kritikerinnen nicht an Fitzgeralds Meisterwerk heran.

Dennoch gelingt Luhrmann, der in der Filmbranche auch als Bildermagier bezeichnet wird, meiner Ansicht nach das, was seinen Vorgängern bisher nicht gelungen ist. In seiner 3D-Verfilmung kreiert er ein atemberaubendes, knallbuntes Szenenbild und bleibt trotz des visuellen Wahnsinns im Kern den Absichten Fitzgeralds treu.

Dieser extrovertiert-rauschhafte Stil wird unter anderem durch die Kameraführung initiiert. Die Kamera befindet sich in ständiger Bewegung - rasend schwebt sie über die prunkvollen Anwesen, die Partygesellschaften der New Yorker Upper Class oder über die Skyline der boomenden Weltstadt. Diese Darstellungsweise spiegelt sowohl die lockere Moral als auch den Exzess der maßlosen Oberklasse in den *Goldenen Zwanzigern* wider. Zugleich erschafft der Regisseur dadurch eine Welt der Künstlichkeit und des Scheins, in der wahre Gefühle keinen Platz haben.

Luhrmanns Verfilmung ist sowohl ein Gesellschafts- als auch ein Liebesdrama, das an Fitzgeralds Roman möglicherweise nicht gebührend heranreicht. Dennoch überzeugt der Film mit einem farbenreichen Szenenbild sowie einem großartigen Soundtrack, der den Film durch einen erfrischenden Mix aus HipHop-Beats und rockigen Sounds auch auf auditiver Ebene bereichert. Die Zuschauerinnen erwarten fantastische Bilderwelten, eine gute Besetzung sowie ein Film über die großen Verheißungen, die großen Träume und die großen Hoffnungen des Lebens. 🍀

Clouds of Sils Maria

Clouds of Sils Maria von Olivier Assayas aus dem Jahr 2014 erzählt die Geschichte der Schauspielerin Maria Enders (Juliette Binoche), die nach dem Tod eines befreundeten Theaterregisseurs eine Rolle in der Reinszenierung eines seiner Stücke annimmt – des Stücks, durch das sie berühmt wurde. Es handelt von einer Frau namens Helena, die von einer viel jüngeren Büroassistentin, Sigrid, verführt wird. Die komplizierte, von Abhängigkeit geprägte Beziehung endet letztlich mit dem angedeuteten Selbstmord Helenas. In der ursprünglichen Inszenierung und in der Verfilmung des Stückes spielte Enders die manipulative und verführerische Sigrid, mit der sie sich immer noch stark identifiziert. Jetzt jedoch soll sie Helena spielen, eine Rolle, die sie mit ihrem eigenen Älterwerden konfrontiert und die ihr große Schwierigkeiten bereitet. Die Rolle der Sigrid wird übernommen von einem jungen Hollywoodstar, Jo-Ann Ellis (Chloë Grace Moretz). Nachdem klar wird, dass Maria aus ihrem Vertrag für das Stück nicht mehr herauskommt, zieht sie sich mit ihrer jungen Assistentin Valerie (Kristen Stewart) in die Berge zurück, um in Ruhe ihren Text zu proben. Doch als sich Maria mehr und mehr in ihre selbstverleugnende Abneigung gegen ihre Rolle hineinsteigert und immer besessener wird von Jo-Ann Ellis, verschlechtert sich auch die Beziehung dieser beiden Frauen.

Coming-of-Age-Filme gibt es viele. Auch Filme über das hohe Alter sehen wir gelegentlich. Wirklich selten jedoch setzen sich Filmemacher mit dem auseinander, was dazwischen passiert: wenn einem zum ersten Mal bewusst wird, dass man altert.

PAULINE RESCH

Clouds of Sils Maria nimmt sich dieser Problematik mit viel Feingefühl an. In ruhigen Bildern lässt sich der Film Zeit, um die Charaktere auszu-leuchten. Er wird eingerahmt von dem immer wiederkehrenden Motiv des Wolkenphänomens „Maloja-schlange“. Eine melancholische und verletzte Juliette Binoche spielt überzeugend die zerrissene Frau, die nicht mehr die ist, für wen sie sich hält. Eine richtiggehende positive Überraschung ist Kristen Stewart, die für diese Rolle sogar den Preis César bekam. Aus vielen ihrer bisherigen Filme kennt man sie relativ ausdruckslos oder weinerlich. In diesem Film spielt sie jedoch sehr nuanciert die lebenshungrige und ein bisschen undurchdringliche Valerie, die mit ihrer Weltsicht in vielerlei Hinsicht einen Gegenpol zu Maria Enders darstellt. Und: Stewart kann auch lachen! Die Darstellung der Konflikte selbst erhält durch Parallelen zwischen dem Stück und den Konflikten der Charaktere in deren wirklichem Leben eine neue Tiefe. Vor allem während der Proben in den Bergen, für die Valerie die Rolle der Sigrid einnimmt, verschmelzen Theaterskript und reale Konflikte untrennbar. Auch die Beziehungen zwischen den Personen, nicht zuletzt zwischen Maria Enders und Jo-Ann Ellis, sind stark geprägt von ihren jeweiligen Rollen im Theaterstück.

Die ungewöhnliche Thematik und die eher auf künstlerischen als auf kommerziellen Wert abzielende Darstellungsweise haben den Film bei vielen unter den Radar fallen lassen. Er ist jedoch so vielschichtig, dass jeder sich in der einen oder anderen Figur wiederfinden kann. 🧠



Facebook für Redaktionen: Der Walled Garden, ohne den es nicht geht?

Bericht von der Social Media Week 2016 in Hamburg

ANASTASIA REVITCH UND ALENA HERMANN

Vom 22. Februar bis zum 26. Februar drehte sich in Hamburg alles um die #smwhh2016. *Social Media Week*, das bedeutet eine Woche lang Programm in Form von Panels, Workshops oder Vorträgen und das mit äußerst interessanten Gästen.

Wir, Anastasia und Alena, waren dieses Jahr für Euch auf der #smwhh und haben uns unter die Teilnehmerinnen des Panels *Facebook für Redaktionen: Der Walled Garden, ohne den es nicht geht?* gewagt. Diese Veranstaltung fand auf der großen Bühne der Markthalle statt und wurde von Meike Richter, Beraterin und Strategin im Bereich Social Media beim NDR, moderiert.

Gespannt und bereit für das circa 60-minütige Panel saßen wir, ausgerüstet mit Notizblock, einem Stift und zwei offenen Ohren, zwischen den anderen Teilnehmerinnen. Was sofort auffiel: Hier wird Social Media nicht nur diskutiert, hier wird Social Media gelebt! Sei es durch Social Media Wall, Livestream oder die Verwendung der korrekten Hashtags #smwhh, #smw, #smwhh2016 beziehungsweise konkret für diese Veranstaltung #smwhhfb-, um Fragen an die diskutierenden Gäste zu stellen.

Grobes Thema war das Wechselspiel zwischen dem sozialen Netzwerk Facebook und den Redaktionen, die auf Facebook präsent sind. Um bessere Reichweiten und Ladezeiten zu erreichen, binden Redaktionen dabei ihre Bilder, Videos oder Instant Articles direkt auf Facebook ein. Die Folge: Der Online-Auftritt der Zeitung verliert an Bedeutung. Unter den diskutierenden Gästen waren einerseits zwei Praktiker, Torsten Beeck

(*Der Spiegel, Spiegel Online*) und Rike Woelk (*tagesschau.de*), sowie andererseits die Wissenschaftlerin Wibke Loosen (Hans-Bredow-Institut für Medienforschung) anwesend.

Während Torsten Beeck und Rike Woelk die Diskussion mit Gründen, Erfahrungen und positiven sowie negativen Aspekten der Zusammenarbeit mit Facebook füllten, hob Wiebke Loosen das Gespräch mit Befunden aus der Forschung auf eine wissenschaftliche Ebene.

Insgesamt hatten wir den Eindruck, dass *Gespräch* die Veranstaltung näher beschreibt als der Begriff *Diskussion*. Denn die drei Gäste, besonders Torsten Beeck und Rilke Woelk, schienen eine ähnliche, sich eher ergänzende als gegensätzliche Meinung hinsichtlich der Zusammenarbeit mit Facebook, insbesondere Instant Articles, zu vertreten. Dabei seien drei Aspekte zu nennen, die in der Argumentation besonders häufig fielen: schnelle Ladezeiten, junge Menschen erreichen, sich für neue Entwicklungen öffnen. Das Ergebnis der Gesprächsrunde lautete: Redaktionen kommen in Zukunft nicht an einer Kooperation mit sozialen Netzwerken vorbei, wenn sie die Anzahl ihrer (jungen) Nutzer weiterhin aufrechterhalten wollen.

Wir verließen die Veranstaltung mit interessanten und neu gewonnenen Erkenntnissen zum Einfluss reichweitestarker sozialer Netzwerke auf den Journalismus.

Wir sehen uns nächstes Jahr auf der #smwhh17! 🍀

Wie kann ich für ein Semester im Ausland studieren?

MALIN STELZNER

Bevor ihr euch für ein Semester auf den Weg ins Ausland macht, ist einiges zu beachten und in Erfahrung zu bringen. Ihr solltet bereits mindestens eineinhalb Jahre vor dem geplanten Aufenthalt anfangen, euch bei der Abteilung Internationales an der UHH (bit.ly/interuhh0) zu informieren, damit ihr keine Fristen verpasst und rechtzeitig planen könnt!

Je nachdem wo ihr hin möchtet, gibt es verschiedene Programme, die euch unterstützen können. Das bekannteste ist wohl das ERASMUS-Programm, das vor allem Auslandsaufenthalte an europäischen Universitäten fördert.

Das Zentralaustauschprogramm hingegen unterhält Partnerschaften mit außereuropäischen Hochschulen. Über Hamburgglobal gibt es außerdem die Möglichkeit, Stipendien beziehungsweise Zuschüsse zu bekommen, was zum Beispiel für Free Mover interessant ist. Als Free Mover geht ihr ohne Programm ins Ausland. Dadurch habt ihr mehr Freiheiten und Auswahlmöglichkeiten, aber es können auch höhere Kosten und mehr Aufwand entstehen.

Je nach Studienfach stehen euch Hochschulen verschiedener Länder offen. Als Studenten der Medien- und Kommunikationswissenschaft könnt ihr euer Auslandssemester beispielsweise in Frankreich, Griechenland oder Österreich verbringen. Über euer jeweiliges Nebenfach stehen euch natürlich noch mehr ausländische Hochschulen zur Verfügung. Das Zentralaustauschprogramm ist sogar fächerübergreifend. Eine vollständige Liste findet ihr hier: bit.ly/interuhh1

Aber egal für welches Programm und

Land ihr euch entscheidet, alles muss gut vorbereitet sein, damit eure im Ausland erbrachten Studienleistungen in Deutschland durch ein Anerkennungsverfahren auch für gültig befunden werden. Das Verfahren kann je nach Fakultät unterschiedlich sein, Studienleistungen dürfen aber nur bei wesentlichen Unterschieden zu eurem regulären Hochschulprogramm nicht anerkannt werden. Am besten ist es, ein sogenanntes Learning Agreement vor dem Auslandssemester abzuschließen. Dadurch werden bei Rückkehr alle vorab vereinbarten und erfolgreich erbrachten Studien- und Prüfungsleistungen vorbehaltlos anerkannt. Genaueres zur Anerkennung findet ihr hier: bit.ly/interuhh2

Um herauszufinden, welcher Weg für euch der richtige ist, lasst euch am besten vom Team Auslandsstudium (outgoings@uni-hamburg.de) oder Team ERASMUS (Erasmus.Geisteswiss@uni-hamburg.de) beraten oder geht zu den Infoveranstaltungen am 21. April, 12. Mai und 16. Juni, jeweils 13 Uhr, im Campus Center (Alsterterrasse 1, Raum 415).

Auch wenn es zunächst kompliziert und nach viel Planung klingt, der Aufwand lohnt sich allemal! Ihr könnt tolle Erfahrungen sammeln und euren Horizont erweitern. Noch nicht überzeugt? Lest euch hier Erfahrungsberichte Studierender durch, die den Schritt gewagt haben: bit.ly/interuhh3

Weitere Informationen auch unter: <https://www.uni-hamburg.de/internationales/studieren-im-ausland.html> 



Welchen Service bietet das Medienzentrum Studierenden?

ANASTASIA REVITCH

Auf den ersten Blick ist kaum zu erahnen, was sich hinter dem kleinen Gebäudeteil im Von-Melle-Park 5 verbirgt. Das Medienzentrum der Fachbereiche Sprache, Literatur und Medien I und II bietet jedoch ein großes Serviceangebot, das besonders MuK-Studierende nutzen können.

Hauptaufgabe dieser Einrichtung ist die Unterstützung von Lehre und Forschung. Hierfür stellt das Medienzentrum zum einen Räume zur Verfügung, darunter einen Seminarraum, einen Übungsraum (Kino) sowie fünf Sicht- und Schnittplätze. Im Kino finden häufig die Sichtungstermine zu MuK-Seminaren statt.

Das Medienzentrum verwaltet und archiviert zudem Materialien, die in Lehrveranstaltungen mit medienwissenschaftlichen Schwerpunkten gebraucht werden. MuK-Studierende sowie Lehrende können die Inhalte des Archivs, vor allem Filme, intern sichten und anschließend beispielsweise für Forschungsarbeiten verwenden. Für Seminare werden Arbeitskopien der AV-Materialien angefertigt, die im Geschäftszimmer des Medienzentrums ausgeliehen werden können. MuK-Studierende können von diesem Angebot vor allem bei der Referatsvorbereitung sowie beim Verfassen von Hausarbeiten profitieren.

Des Weiteren unterstützt das Medienzentrum Praxisseminare mit technischem Equipment. Diverse AV-Geräte wie Kameras, Mikrophone, Tonangeln und Kunst-Lichtkoffer stehen den Studierenden nach Absprache für Lehr- und Forschungszwecke zur Verfügung. Insgesamt bemüht sich das Medienzentrum bei der Ausstattung, den Anforderungen und dem technischen Know-How der

MuK-Studierenden mit geeigneten Geräten gerecht zu werden.

Die Mitarbeiterinnen des Medienzentrums unterstützen die Studierenden bei ihren Praxisprojekten und beraten diese insbesondere auch bei Fragen im Hinblick auf den Einsatz von Medien und Technik.

Das Medienzentrum begleitet auch kleinere Produktionsprojekte. Diese müssen jedoch nicht im Rahmen des Medienzentrums bleiben. Im Gegenteil, Studierende haben die Möglichkeit, ihre Film- und Audioarbeiten in der Öffentlichkeit zu präsentieren, so zum Beispiel selbst produzierte Kurzfilme auf Festivals.

Wenn euer Interesse geweckt ist und ihr euch näher informieren wollt, könnt ihr dies über die Homepage des Medienzentrums tun. Dort findet ihr auch weiterführende Linklisten zu diversen medienwissenschaftlichen Themenbereichen (<https://www.slm.uni-hamburg.de/service/medienzentrum/links.html>).

Das vielfältige Angebot des Medienzentrums bietet eine einzigartige Chance. Studierende bekommen hier für eigene wissenschaftliche Arbeiten nicht nur die Materialien ihrer Untersuchung zur Verfügung gestellt. Im Rahmen von Praxisprojekten können sie auch selbst erfahren, was es bedeutet, Filme oder Audiobeiträge zu gestalten. Auch wenn der erste Blick nur schwer erahnen lässt, welches Potenzial sich hinter dem kleinen Gebäudeteil verbirgt, rät StuZ MuK euch, einen zweiten Blick zu wagen.

Es lohnt sich, seht selbst! 🍷



StuZ MuK

Studentische Zeitschrift für Medien und Kommunikation

wird gefördert vom



Universität Hamburg

DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

UNIVERSITÄTSKOLLEG

IMPRESSUM

StuZ MuK
Studentische Zeitschrift
für Medien und Kommunikation

www.stuz-muk.de

April 2016 Jahrgang 3 Heft 1
Druckauflage 250 Exemplare

HERAUSGEBERINNEN (V.i.S.d.P.)
Nihal Kantekin und Daniela Friedrich

CHEFREDAKTION (V.i.S.d.P.)
Jasmin Kermanchi

CHEF VOM DIENST
Eric Ziese

REDAKTION
Julia Behre, Catharina Gerber, Alena
Hermann, Julia Kütke, Vanessa
Menn, Pauline Resch, Anastasia Re-
vitch, Celina Stammerjohann, Malin
Stelzner, Eric Ziese

CHEFLEKTORAT
Jasmin Kermanchi

AUTORINNEN DER ABSTRACTS
Niklas Lewanczik, Carina Gräven,
Laura Parraga Gonzales, Lionel
Tomm, Johannes Jakob Rosemann,
Jasmin Büschen, Daniel Burkhardt

FOTOS
Daniela Friedrich, Jasmin Kermanchi,
Jasmin Büschen, Daniel Gotthardt,
Laura Parraga Gonzales, Fotolia,
Freeimages, Hans-Bredow-Institut/
David Ausserhofer

GESTALTUNG UND LAYOUT
Nihal Kantekin
Malin Stelzner
Dario Starr

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Dieses Vorhaben wird aus Mitteln des BMBF unter dem
Förderkennzeichen 01PL12033 gefördert.

Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung
liegt bei den Herausgebenden und Autorinnen und
Autoren.



Bleibt StuZig!