

„Freunde treffen“ oder „Sport treiben“ (S. 158ff.). Gegenüber anderen Medienaktivitäten bieten Computerspiele für die Befragten aber ein optimales „Kosten-Nutzen“-Verhältnis zwischen zu erbringendem Nutzungsaufwand und „post-rezeptiver Befriedigung“. Auch das Medienerleben wird näher beleuchtet. Im konkreten Moment der Medienrezeption befinden sich die Rezipienten in spezifischen Erlebniszuständen. Die emotionalen und kognitiven Anteile des Medienerlebens differieren dabei bei den verschiedenen Medien. Wenn es zu positiven Emotionen kommt, fühlen sich die befragten Probanden während des Computerspielens deutlich stärker, aktiver und kreativer als während des Fernsehens. Jedoch sind negative Empfindungen beim Spielen ebenso häufig wie positive. Die Art des Spiels sowie die spezielle Spielsituation – ob allein oder mit Freunden – beeinflussen auch hier das jeweilige Erleben. Bildschirmspiele werden also vorrangig zur Erfüllung emotionaler Bedürfnisse genutzt, wobei das „Agency“-Potential für das positive Spielerleben wesentlich ist: „Spiel und Spannung auf Basis einer selbstbestimmten Medienhandlung machen die besondere Faszination von Bildschirmspielen aus“ (S. 186). Damit heben sich Bildschirmspiele vom passiv empfundenen Fernsehen und vom eher „kognitiven“ Medium Internet klar ab und verdeutlichen ihre eigene, spezifische Stärke – „Interaktivitätspotenzial“ und „spielerischer Charakter“. Die von Daniela Schlütz durchgeführte Studie zu Nutzungsvoraussetzungen und -bedingungen beschäftigt sich mit einem bisher vernachlässigten Aspekt

im Gebiet der Computerspiel-forschung und ist deshalb durchaus zu empfehlen. Da die Befragung jedoch gezielt mit aktiven Computerspielern durchgeführt wurde, sind gerade die vergleichenden Ergebnisse etwas mit Vorsicht zu genießen. Denn es ist zu erwarten, dass dieselben Fragen bei Nichtspielern zu anderen Ergebnissen führen würden. Wünschenswert wäre auch eine deutlichere Einbeziehung von Spielinhalten gewesen, die hier lediglich durch die Aufteilung in grobe Genres einfließen. Die Abkoppelung von rezipiertem Inhalt und Rezeptionsprozess lässt einige Fragen unbeantwortet. So lässt sich beispielsweise die unterschiedliche Qualität des Vergnügens, das entsprechend den Handlungsoptionen im Spiel, Spielgenre oder medialer Darstellung differiert, hier nicht näher bestimmen. Trotzdem liefert die intensive Auseinandersetzung mit dem „Uses & Gratifications“-Ansatz und dessen Erweiterung um die Handlungs- und Erlebnisebene einen interessanten Beitrag zur kommunikationswissenschaftlichen Debatte. Aufgrund der intensiven Aufbereitung des Modells, das im Buch großen Raum einnimmt, ist es Neulingen auf dem Gebiet der Computerspiele jedoch weniger zu empfehlen.

*Susanne Eichner*

### Eine Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft

Tatsächlich sind die Fragestellungen und Modelle der Film- und Fernsehwissenschaft ebenso vielschichtig wie ihr Forschungsobjekt, und ein Versuch ihrer Systematisierung stand bislang aus. Kein Wunder: Nicht nur der Umfang der internationalen Literatur ist im Verlauf der letzten beiden Jahrzehnte sehr stark angewachsen, sondern auch die kulturwissenschaftlichen Zugangsweisen zum Film haben sich vervielfacht. Mit ihrer detaillierten Übersicht liefern die Autoren eine Einführung für Studierende, bei der das im Vorwort angekündigte „Aha-Erlebnis“ nicht ausbleiben dürfte – allein schon angesichts der umfangreichen Instrumentarien einer semiotischen Filmanalyse! Doch eine Systematik der jungen Wissenschaft muss in diesem Rahmen selektiv bleiben. Diese Einschränkung formulieren auch die Autoren, gleichwohl ist ihr Überblick als Orientierungshilfe unverzichtbar. Das Buch ist trotz einiger nicht zuletzt der Materie geschuldeter Sperrigkeiten gut lesbar. Vor allem in den ersten Kapiteln bemühen sich Borstnar, Pabst und Wulff – die ersten beiden Lehrbeauftragte, letzterer Professor an der Universität Kiel – mit griffigen Definitionen darum, auch den Nichtsemiotiker mit den terminologischen Tücken einer zeichentheoretisch orientierten Filmanalyse vertraut zu machen. Mit Kapiteln zum Bildaufbau (*Mise en Scène*), zu Montageformen, zum Ton und zur Kamertechnik veranschaulichen die Autoren Gegenstandsbereiche semiotischer Untersuchungen (wobei sie allein den Aspekten



**Nils Borstnar/Eckhard Pabst/Hans Jürgen Wulff:** *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft.* Konstanz 2002: UVK. 17,90 Euro, 230 Seiten.

der Lichtführung ein vierseitiges Unterkapitel widmen).

Ein besonderer Fokus liegt mit der „Narrativik“ auf den Strukturen filmischen Erzählens: Gefragt wird hier, was eine Erzählung konstituiert und mit welchen Instrumentarien die eigentlichen „Themen“ eines Filmes erschlossen werden können.

Neben einer grundsätzlichen Annäherung an ihren Gegenstandsbereich, die eine hilfreiche Auflistung der verschiedenen Fragestellungen und damit verbundenen Methoden der Filmwissenschaft beinhaltet, widmen sich die Autoren der Frage, wie filmisches Erzählen organisiert ist. Dass die Grundbegriffe der Rhetorik auch für die Deskription und Analyse filmischen Materials hilfreich sind, wird hier ebenso thematisiert wie die Funktion von filmischen Genres als „Orientierungsvereinbarungen“ zwischen Produzenten und Rezipienten. Lesenswert sind auch die Anmerkungen über „Filmlandschaften“: Als Produkte gewachsener Strukturen wie etwa der Hollywood-Studios oder der DEFA sind Filme auch Träger historischer, ästhetischer und politisch-ideologischer Zeichen. Sie schaffen damit eine weitere Sinnenebene, die „oberhalb inhaltlicher oder formaler Strukturen“ angesiedelt ist. So verweisen in Ausstattungsfilmen wie *Metropolis* bereits die opulenten Bildkompositionen auf die Ufa als ein gigantisches, ideologisch motiviertes und wirtschaftlich stark gefördertes Produktionsgebilde. Mit der Beleuchtung der Geschichte und Programmformen des Fernsehens und der ökonomischen Situation des Kinofilms skizzieren die Autoren schließlich für die Filmanalyse grundlegende

medienwirtschaftliche Aspekte. Abgerundet wird das Buch von einem Überblick über die Gegenstandsbereiche und die Geschichte der Film- und Fernsehtheorie.

Ein großes Plus dieser Einführung: Sie erspart Orientierungssuchenden das zunächst mühevoll Durchforsten der originalsprachlichen englischen und französischen Fachliteratur und erklärt auch die teilweise gegenläufigen Definitionen. Schade nur, dass neben der Filmwissenschaft die Beschäftigung mit dem Fernsehen zu kurz kommt. Wer sich nach der Lektüre allerdings an einer tiefgreifenden semiotischen Filmanalyse versuchen möchte, wird um die Beachtung der jedem Kapitel angeschlossenen Literaturhinweise nicht herumkommen.

Ulrike Beckmann



**Norbert Neuß/  
Carola Michaelis:**  
*Neue Medien im Kindergarten. Spielen und lernen mit dem Computer.* Offenbach 2002: Gabal. 25,90 Euro, 180 Seiten.