



Christoph G. Grimmer (Hrsg.):
Sportkommunikation in digitalen Medien. Vielfalt, Inszenierung, Professionalisierung. Wiesbaden 2019: Springer VS. 245 Seiten, 37,99 Euro



Monique Miggelbrink:
Fernsehen und Wohnkultur. Zur Vermöbelung von Fernsehgeräten in der BRD der 1950er- und 1960er-Jahre. Bielefeld 2018: transcript. 378 Seiten, 39,99 Euro



Gerald Farca:
Playing Dystopia. Nightmarish Worlds in Video Games and the Player's Aesthetic Response. Bielefeld 2018: transcript. 434 Seiten, 49,99 Euro

Sportkommunikation in digitalen Medien

Der Band versammelt zwölf Vorträge, die in den Jahren 2016 und 2017 an der Universität Tübingen im Rahmen des „Social Media and Sports Day“ gehalten wurden. Dem Herausgeber zufolge handelt es sich hier um eine jeweils eintägige „praxisnahe Veranstaltung“ (S. V), die zusammen mit Studierenden konzipiert und realisiert wurde. Dem Anliegen verpflichtet, Theorie und Praxis der Sportkommunikation zu repräsentieren und miteinander in einen Austausch zu bringen, vereinen die Veranstaltungen und ebenso die vorliegende Publikation Beiträge aus der inzwischen weit aufgeächerten Community der Sportkommunikationsforschung und aus der Praxis angewandter Problemlösungen des Einsatzes digitaler Medien in der Sportkommunikation. Wie bei vielen Sammelbänden bleibt die Zielgruppe des Buches etwas vage. Praktiker werden interessante Beispiele aus der Sportkommunikation finden, die über den jeweiligen Fall hinaus interessante Anregungen bieten; für Studierende (oder allgemeiner: Neulinge auf dem Gebiet) bietet der Band einen guten Einstieg in ein Praxis- und Forschungsfeld, das an Bedeutung gewinnen wird. Fast alle Beiträge konzentrieren sich auf den Einsatz von sogenannten sozialen Medien in der Sportkommunikation und die damit gegenüber „klassischen“ Medien erweiterten Kommunikationsmöglichkeiten zwischen Sportlern, Vereinen bzw. Sportinstitutionen, Medien und Publikum. Insofern ist der Titel etwas irreführend.

Prof. i. R. Dr. Hans-Jörg Stiehler

Fernsehen und Wohnkultur

Seitdem 1979 der Kunsthistoriker Martin Warnke das Fernsehgerät als Möbelstück betrachtete und eine „Ohnmacht der Couchgruppe gegenüber dem Fernsehgerät“ (Warnke 1979, S. 686) konstatierte, ist der Fernseher verschiedentlich Gegenstand wissenschaftlicher Betrachtungen geworden. Die Medienwissenschaftlerin Monique Miggelbrink setzt sich in ihrer Dissertation mit dem Möbel Fernsehen auseinander und denkt das Fernsehen dabei weniger von der Medienlogik her, sondern aus der Perspektive der Inneneinrichtung. Fernsehen als Möbel ist in den gesellschaftlichen Diskurs integriert, denn die Integration des Geräts in die Einrichtung wird „begleitet von gesellschaftlichen Aushandlungen zu Geschlecht und sozialer Schicht“ (S. 337). Auf diese Weise kann die Autorin zeigen, „dass die Gestaltungen und Gebrauchsweisen von Fernsehapparaten als Möbel einen integralen Bestandteil im Prozess der Verhäuslichung des Fernsehens darstellen“ (ebd.). Im Ausblick deutet sie an, dass sich im 21. Jahrhundert „die Relationen von Medientechnik und Haus verschoben haben“ (S. 343). Während in den 1950er- und 1960er-Jahren der Fernseher möbliert und an die Inneneinrichtung angepasst wurde, ist es nun andersherum, denn „das geräteübergreifende Ensemble der digitalen Medientechnik [zwingt] der Inneneinrichtung seine Logik auf“ (S. 344). Die Geschichte dieses Wandels muss noch geschrieben werden, während die Geschichte nun hervorragend aufgearbeitet wurde.

Prof. Dr. Lothar Mikos

Spielen in dystopischen Spielwelten

Dystopien sind eigentlich Utopien, allerdings gehen sie von einer Welt aus, die von Ungemach gekennzeichnet ist. Dystopische Erzählungen sind besonders bei Jugendlichen beliebt. Da liegt es nahe, dass sich Gerald Farca in seiner Dissertation mit dystopischen Welten in Computerspielen befasst. Dabei geht er von zwei Varianten dystopischer Spiele aus: 1) klassische Dystopien, in denen die Spieler eingeschlossen sind, 2) kritische Dystopien, die den Spielern einen befreienden Weg in eine bessere Welt eröffnen. Ausgehend von der Theorie des Literaturwissenschaftlers Wolfgang Iser vom impliziten Leser, entwickelt Farca ein Konzept des impliziten Spielers, quasi eines Modellspielers im Spiel. Darauf aufbauend, beschreibt er einen emanzipierten Spieler, der erst durch die ästhetische Komplexität der Spiele ermöglicht wird und sich durch das Spielen ausdrückt, indem er sich in einer dialektischen Interaktion mit dem impliziten Spieler befindet. Auf diese Weise stellen die Spieler auch Bezüge zur Welt außerhalb des Spiels her. Diese Interaktion fördert nicht nur das Involvement der Spieler, sondern regt auch die ästhetische Erfahrung an. Die Spieler haben in den kritischen Dystopien verschiedene Handlungsmöglichkeiten, um Hoffnung (auf ein gutes Ende) auszuhandeln. Farca ist ein Grundlagenwerk des Computerspiel(en)s gelungen, das Strukturen des Spiels mit den Aktivitäten der Spieler verbindet.

Prof. Dr. Lothar Mikos