

Inhalt

1 Einleitung: Kurzer Überblick über das Forschungsprojekt.....	15
2 Problem benennung, Ausgangsthesen und Eingrenzungen.....	17
2.1 Medientheoretische Ansätze zur Verbindung von Interaktivität und Spiel.....	17
2.1.1 Computer als interaktives Medium.....	18
2.1.2 Bezug auf historische Entwicklung von medial geprägten Kommunikationsstrukturen.....	19
2.1.3 Qualifizierung der Rezeptionsform bei rechnergestützten interaktiven Medienangeboten.....	20
2.2 Diskussion im praktischen Kontext: Narration versus Spiel bei interaktiven audiovisuellen Medienangeboten	25
2.2.1 Praxis des interaktiven Films.....	25
2.2.2 Narration versus Spiel: Theoretische Diskussion zur Praxis	27
2.3 Zusammenfassende Ableitungen	28
2.3.1 Ausgangsthesen.....	28
2.3.2 Fragestellungen	29
2.4 Eingrenzungen	30
2.4.1 Eingrenzung des Betrachtungsgegenstands	30
2.4.2 Eingrenzung der theoretischen Perspektive und der methodischen Vorgehensweise	30
2.4.3 Eingegrenzte Thesenformulierung und Fragestellungen	32
2.4.4 Vorgehensweise und Arbeitsschritte für die theoretische und empirische Untersuchung.....	32
3 Grundlagen der Medienrezeption	35
3.1 Soziologische Betrachtungsperspektive	35
3.1.1 Konstruktivistische Medientheorie.....	35
3.1.1.1 Kommunikation und Interaktion in konstruktivistischer Medientheorie.....	35
3.1.1.2 Medial vermittelte Kommunikation: konstruktivistische Medientheorie	36
3.1.2 Handlungstheoretische Medientheorie	40

3.1.2.1	Kommunikation als soziale Handlung	40
3.1.2.2	Kommunikation und Medienrezeption aus handlungstheoretischer Perspektive	41
3.1.3	Zusammenfassung und Vergleich: Aspekte von Kommunikation und Medienrezeption aus konstruktivistischer und handlungstheoretischer Perspektive	45
3.1.4	Grundlagen der Medienrezeption aus soziologischer Perspektive: Ergebnis	47
3.1.4.1	Kommunikationssituation	47
3.1.4.2	Materialität von Medien	48
3.1.4.3	Handlung Medienrezeption	51
3.1.4.4	Prozess Bedeutungskonstruktion	51
3.1.4.5	Zusammenfassung: Modell und Begriffsdefinition zu den Grundlagen der Medienrezeption	52
3.2	Psychologische und Rezeptionsästhetische Erörterungen	53
3.2.1	Kognition und Emotion	53
3.2.2	Kognition	56
3.2.3	Emotion	58
3.2.3.1	Emotion aus handlungstheoretischer Perspektive	58
3.2.3.2	Differenzierung der Komponenten emotionaler Bedeutungszuweisung	60
3.2.3.3	Zusammenfassende Erörterung emotionaler Wahrnehmung und Bedeutungszuweisung	63
3.2.4	Rezeptionsästhetische Grundlagen der Medienrezeption: Modellentwicklung zum Theorieansatz	65
3.2.4.1	Interpretation	66
3.2.4.2	Involvierung	70
3.2.5	Grundlagen der Medienrezeption: Zusammenfassung	75
3.2.5.1	Zusammenfassung der relevanten Kategorien und Faktoren von Medienrezeption im Modell	75
3.2.5.2	Nicht relevante und konstante Faktoren der Medienrezeption im vorliegenden Ansatz	76
3.2.5.3	Grundlagen der Medienrezeption: Abschließende Darstellung zur Modellentwicklung	77
4	Vorhandene Forschung zur Gegenüberstellung spielerischer und narrativer Medienrezeption	81
4.1	Werkorientierte Gegenüberstellung von Narration und Spiel in AV-Medien	82

4.1.1	Narratologische Ansätze und historische Betrachtung von Computerspielen.....	82
4.1.2	Literaturtheoretische Ansätze von Aarseth und Kücklich	84
4.1.3	Pragmatische Ansätze zu Narrativität und Spiel von Juul und Ryan.....	87
4.2	Empirische Rezeptionsforschung zu Spiel und Narration in AV-Medien.....	89
4.2.1	Studien mit direktem Bezug zum vorliegenden Forschungsansatz.....	90
4.2.2	Weitere Studien in diesem Forschungsumfeld.....	94
4.3	Vorhandene Forschungen zu Spiel und Narration in audiovisuellen Medienangeboten: Fazit.....	95
5	Rezeption narrativer Filme.....	97
5.1	Einleitung	97
5.2	Aspekte der Materialität und der Kommunikationssituation bei der Rezeption narrativer Filme	97
5.2.1	Materialität: Besondere Eigenschaften der Realfilmdarstellung....	98
5.2.2	Kommunikationssituation.....	99
5.2.3	Relevanz von Materialität und Kommunikationssituation.....	101
5.3	Rezeption narrativer Filme: Interpretation	101
5.3.1	Einleitung	101
5.3.2	Kognition versus Emotion bei narrativer Rezeption	102
5.3.3	Narrative Interpretation: Fragestellungen.....	104
5.3.4	Was wird erzählt: Aufbau der Diegese.....	105
5.3.4.1	Aufbau einer Handlungswelt.....	105
5.3.4.2	Charakterrezeption.....	108
5.3.4.3	Zusammenfassung: Diegese	110
5.3.5	Prozesselemente und Verlaufsstruktur	111
5.3.6	Diskussion der Realitätsbezugs	114
5.3.6.1	Realitätsstatus	114
5.3.6.2	Fiktionalität.....	115
5.3.7	Diskussion zur Kategorisierung relevanter Schemata.....	117
5.3.8	Reflexive Qualität der Interpretation und Frage der Transparenz.....	119
5.3.9	Zusammenfassung zur Qualifizierung von Interpretation bei der Rezeption narrativer Filme	120
5.4	Rezeption narrativer Filme: Involvierung.....	122
5.4.1	Einleitung	122

5.4.1.1 Differenzierung des Emotionsbegriffs.....	123
5.4.1.2 Zusammenfassung zur Differenzierung von Emotionalität bei der Filmrezeption.....	126
5.4.1.3 Hinweis zum Spannungsbegriff.....	126
5.4.2 Emotionen auf Ebene der diegetischen Referenzierung.....	127
5.4.2.1 Diegetische Handlungssituationen	127
5.4.2.2 Charakterrezeption: Involvierung	128
5.4.2.3 Nicht empathische Emotionen auf Ebene der Diegese.....	133
5.4.2.4 Reale Emotionen auf Ebene diegetischer Referenzierung.....	134
5.4.3 Zeitlicher Verlauf, Linearität und Passivität	135
5.4.3.1 Dynamik und struktureller Gesamtverlauf der emotionalen Einbindung.....	135
5.4.3.2 Interesse und Spannung: Verlaufsorientierte Involvierung über inhaltliche Erwartungen	136
5.4.3.3 Zusammenfassung zur verlaufsorientierten Involvierung.....	139
5.4.3.4 Reale Emotionen auf relationaler Ebene: Ergänzende Betrachtungen.....	140
5.4.3.5 Linearität und Passivität	141
5.4.4 Relevanz des Realitätsbezugs	143
5.4.4.1 Realitätsempfinden	143
5.4.4.2 Fiktionalität.....	144
5.4.5 Emotionale Prozesse auf Ebene von Rezeptionshandlung, Kommunikationssituation und Bedingungen des Rezeptionserlebens.....	145
5.4.5.1 Emotionale Komponenten auf der Ebene der Rezeptionshandlung.....	145
5.4.5.2 Zusätzliche Faktoren des Rezeptionserlebens	146
5.4.5.3 Emotionale Aspekte auf Ebene der Kommunikationssituation	148
5.5 Zusammenfassende Darstellung zur Rezeption narrativer Filme	148
5.5.1 Modelldarstellung zur Rezeption narrativer Filme	148
5.5.2 Aspekte narrativer Rezeption: vorläufige Erörterung	149
5.5.2.1 Einleitung.....	149
5.5.2.2 Narrative Rezeption: Aspekte der Interpretation	151
5.5.2.3 Narrative Rezeption: Aspekte der Involvierung und des Rezeptionserleben	152

5.5.2.4 Aspekte der Rezeptionshandlung bei narrativer Rezeption	154
5.5.2.5 Beurteilungen und Einschätzungen auf Ebene der Kommunikationssituation	154
6 Theorieansätze zu Spiel	155
6.1 Kognitionstheoretisch orientierte Theorieansätze zu Spiel	155
6.1.1 Ohler und Nielding: Antizipation und Spieltätigkeit	155
6.1.2 Batesons sprachphilosophische Erörterung von Spiel und Phantasie	156
6.1.3 Philosophische Spieltheorie von Georg Klaus	158
6.1.4 Aspekte von Piagets kognitionspsychologischer Theorie zur „Entwicklung der Symbolfunktion beim Kinde“	160
6.2 Handlungs- und erfahrungsorientierte Theorieansätze zu Spiel	164
6.2.1 Oerter: Eine handlungstheoretische Erklärung von Spiel	164
6.2.2 Kulturtheoretische Erörterung des Spiels von Sutton-Smith	167
6.2.3 Ergänzender Verweis auf Scheuerls ästhetischen Spielbegriff	168
6.3 Zusammenfassung der theoretischen Qualifizierung mentaler Prozesse des Spiels	169
6.3.1 Kognitive Aspekte von Spiel	169
6.3.2 Handlungs- und erlebnisbezogene Aspekte von Spiel	171
6.3.3 Relative Qualifizierung von Spiel	172
6.4 Bezug zu den Ausgangsthesen: Interaktivität und Spiel	172
6.4.1 Ebene der Bedeutungszuweisung	172
6.4.2 Kommunikationssituation und Mitteilungsperspektive	173
6.4.3 Aufstellung der Ausgangsthesen, die sich in den theoretischen Reflexionen zu Spiel wieder finden	174
7 Spielerische versus narrative Medienrezeption	177
7.1 Zusammenfassende Gegenüberstellung spielerischer und narrativer Medienrezeption	177
7.1.1 Interpretation	177
7.1.1.1 Referenzierung	177
7.1.1.2 Struktur und Verlauf	178
7.1.1.3 Selbst- vs. fremdbezügliche Bedeutungszuweisung	179
7.1.2 Involvierung	179
7.1.2.1 Allgemeine Charakteristika	179
7.1.2.2 Verlauf	180
7.1.3 Rezeptionshandlung	181

7.1.4 Kommunikationssituation.....	182
7.1.5 Distanz und Souveränität.....	183
7.1.6 Tabellarische Gegenüberstellung spielerischer und narrativer Rezeptionsformen.....	184
7.2 Spielerische Rezeption bei der Rezeption narrativer fiktionaler Filme.....	185
7.2.1.1 Spielerische Rezeptionselemente bedingt durch die fiktionale Repräsentationsform.....	186
7.2.1.2 Spielerische Elemente bedingt durch narrative Dramaturgie und ästhetische Gestaltung.....	187
7.2.1.3 Rezeptionshandlung.....	187
7.2.1.4 Relation von narrativen und spielerischen Rezeptionsmustern bei der Rezeption narrativer linearer fiktionaler Filme.....	188
7.3 Theoretische Annahmen zur Rezeption interaktiver narrativer fiktionaler Filme.....	188
7.3.1 Thesen zur Veränderung der Interpretationsprozesse.....	189
7.3.2 Thesen zur Veränderung der Involvierung.....	190
7.3.2.1 Negative Faktoren.....	190
7.3.2.2 Positive Faktoren.....	191
7.3.2.3 Offene Fragen.....	191
7.3.3 Thesen zum Rezeptionserleben.....	192
8 Empirische Forschung zur Rezeption interaktiver Filme.....	193
8.1 Ableitung der zu prüfenden Hypothesen für die empirische Studie.....	193
8.1.1 Hauptthesen.....	193
8.1.2 Zusätzliche Thesen.....	194
8.2 Methodenwahl und Untersuchungsanlage.....	194
8.2.1 Experimentelles Studiendesign.....	195
8.2.2 Durchführung der Stichprobenerhebung.....	197
8.2.3 Vortest zur Fragebogenerhebung und Interviewführung.....	198
8.3 Beschreibung der Testfilme.....	199
8.3.1 Anforderungsprofil für die Testwerke.....	199
8.3.2 Kurzbeschreibung der drei Testfilme.....	200
8.3.3 Inhaltsbeschreibung der Filme.....	204
8.3.3.1 Variante 1 (V1): Linearer Film.....	204
8.3.3.2 Variante 2 (V2) und Variante 3 (V3): Interaktive Filme.....	206
8.4 Fragebogenerhebung.....	209

8.4.1 Fragebogendesign.....	209
8.4.2 Ergebnisdarstellung der Fragebogenerhebung.....	211
8.4.2.1 Geschlechtsverteilung und Altersprofil der befragten Personen	211
8.4.2.2 Unterschiedliche Altersverteilung als konfundierende Variable?	212
8.4.2.3 Allgemeine Beurteilung des Rezeptionserlebens und des Films	215
8.4.2.4 Die Rezeption der Charaktere	216
8.4.2.5 Realismusbeurteilung und Spannungserleben	218
8.4.2.6 Fragen zum Botschaftscharakter und der Gestaltungswahrnehmung.....	220
8.4.2.7 Weitere Ergebnisse: Eigenschaftszuschreibungen, Genrezuordnung	221
8.4.3 Kontrolle zur Validität.....	223
8.4.3.1 Kontrolle der internen Konsistenz.....	223
8.4.3.2 Kontrollierende Betrachtung zu möglichen konfundierenden Variablen	224
8.4.3.3 Zusammenfassende Betrachtung zur Validität	229
8.4.4 Vorläufige Ergebniszusammenfassung der Fragebogenerhebung	229
8.5 Durchführung und Ergebnisse der Gruppeninterviews	231
8.5.1 Fragestellungen und Auswertungsverfahren Gruppeninterviews.....	231
8.5.1.1 Der Leitfaden der Gruppeninterviews	231
8.5.1.2 Überarbeitete und zusätzliche Fragestellungen für die Auswertung auf Grundlage der Fragebogenergebnisse ...	232
8.5.1.3 Kodierung und Kategoriensystem.....	233
8.5.2 Ergebnisbeschreibung und Analyse Gruppeninterviews	234
8.5.2.1 Die Teilnehmer und Ablauf der Gruppeninterviews.....	234
8.5.2.2 Beschreibende inhaltliche Darstellung der Aussagen.....	235
8.5.2.3 Zusammenfassende Darstellung der Interviewabläufe....	249
8.5.2.4 Auffälligkeiten im Vergleich der Gruppeninterviews	254
8.6 Interpretation: Auswertung nach Thesen unter Bezug auf die Rezeptionskategorien des Theoriemodells	256
8.6.1 Realitätszuweisung.....	256
8.6.2 Realitätszuweisung: Interpretation und Fazit	258
8.6.3 Charakterwahrnehmung	259
8.6.4 Spannungserleben und Spannungsverlauf	261

8.6.5	Botschaftszuschreibung	264
8.6.6	Wahrnehmung und Beurteilung von Gestaltungselementen.....	265
8.6.7	Zusammenfassendes Fazit der Ergebnisinterpretation.....	266
9	Kritische Reflexion der theoretischen Modellierung spielerischer und narrativer Rezeption und der empirischen Studie zur Rezeption interaktiver Filme	269
9.1	Reflexion zur Theoriebildung	269
9.1.1	Auf Ebene der Theoriegrundlagen zur Medienrezeption.....	269
9.1.2	Auf Ebene der theoretischen Modellierung der Rezeption narrativer Filme.....	270
9.1.3	Hinsichtlich der qualitativen Differenzierung der interaktiven Rezeptionsform.....	273
9.2	Reflexion der empirischen Studie	274
9.2.1	Geringe Fallzahl bei den Interviewerhebungen.....	275
9.2.2	Kritische Punkte in der Gestaltung der Testwerke.....	275
9.2.3	Kritische Punkte in der Operationalisierung von Fragestellungen	276
9.3	Zusammenfassendes Fazit zur vorgelegten Forschungsarbeit und Ausblick zu möglichen Weiterführungen.....	277
10	Literatur	281