



G3-Vorlesung „Medienwandel und Medienkonvergenz“ (WS 2020/21)

Prof. Dr. Olaf Kramer

Prof. Dr. Klaus Sachs-Hombach

Universität Tübingen – Institut für Medienwissenschaft / Seminar für Allgemeine Rhetorik

Fotografie

Teilnahme

Übungen

Videoprojekte

Vorschau

Vorlesungsplan: Teil 1 (Propädeutik)

- 25.10.2021: Einführung und Organisation
- 01.11.2021: Feiertag
- 08.11.2021: Propädeutik I: (Mediale)Polarisierung
- 15.11.2021: Propädeutik II: Medienwandel
- 22.11.2021: Propädeutik III: Rhetorik der Polarisierung
- 29.11.2021: Propädeutik IV: Formen der Medienkonvergenz (Jenkins)

Einführung

Fotografie

Virtual Reality

Computerspiele

Fazit

Inhalt

- Medienwandel und Authentizität
 - Dimensionen und Ursachen des Medienwandels
 - Fotografie
 - Virtuelle Realität
 - Computerspiele

Dimensionen des Medienwandels

■ Die zahlreichen Dimensionen des Medienwandels

- Mediensysteme
- Medientechnologien
- Medieninstitutionen
- Medienproduktion (Inhalte und Formate)
- Medienpublika
- Medienwirkungen
- Mediennutzung und -aneignung

■ Zudem der durch Medien bedingte Wandel in

- Gesellschaft, Öffentlichkeit oder Politik

(Siehe Jürgen Wilke: Theorien des Medienwandels – Versuch einer typologischen Systematisierung. In: Kinnebrock, S. u.a. (Hg.): Theorien des Medienwandels, Köln: Halem 2015, hier: S. 29)

Medienwandel nach Friedrich Krotz

■ Das Rieplsche Gesetz

- Kein gesellschaftlich etabliertes Medium wird im Laufe der Zeit durch ein anderes Medien vollständig ersetzt.
- Ausdifferenzierung der Funktionsbereiche
- Diese Annahme ist auf jeden Fall falsch, wenn Medien technisch definiert werden.

■ Kriterien zur Individuierung von konkreten Medien

- Das Medium Radio hat sich vom Röhren- zum Transistorradio entwickelt
- Oder doch im technischen Sinn: Transistorradio als eigenes Medium?
- Ist Schwarz-Weiß-Fernsehen ein eigenes Medium?

Ursachen des Medienwandels

■ Was sind Medien nach Krotz?

- Medien sind in struktureller Hinsicht (1) soziale Institution (mit Regeln und Erwartungen) und (2) Technologie (Infrastruktur)
- Medien sind in situativer Hinsicht (3) Inszenierungsapparate (mit Produktion und Distribution) und (4) Erfahrungsräume / Nutzer.

■ Was ist Ursache des Medienwandels?

- Daraus ergibt sich als soziales Kriterium zur Bestimmung von Medienwandel, dass sich der Alltag der Mediennutzer und der Kultur/Gesellschaft insgesamt geändert hat.
- Medienwandel erfolgt in allen vier Bereichen
 - (1) Privatfernsehen, (2) Telefon, (3) 3-D Kino / Programmerweiterungen, (4) SMS
 - Zudem Änderungen in Umfang und Intensität

Medialisierung und Medienwandel

■ Was ist Medialisierung?

- Medialisierung ist ein mit Kommunikation verbundener Metaprozess (analog zur Globalisierung), dessen Verlauf von Kultur und Gesellschaft abhängt.
- Seine gegenwärtige Ausprägung wird durch die Digitalisierung bestimmt.
- Mit Medialisierungsschubben wandeln sich vor allem kommunikative Prozesse.
- Medialisierungsforschung: medienvermittelte, medienbezogene und mediatisierte Kommunikation

■ Wie setzt sich Medienwandel durch?

- Medialisierung und Medienwandel bedingen sich wechselseitig.
- Kommunikation als Vermittlung von Medienwandel und Alltag und Kultur.
- Empfohlen: Kulturvergleich, historische Teilprozesse oder spezifische Aspekte betrachten, qualitative Fallstudien

Eine weitere Grundüberlegung ...

- Medieninnovation und Medienwandel sind neben den technischen Aspekten vor allem von zwei Motiven abhängig:
 1. (objektiver Aspekt): Überwindung von Raum und Zeit
 2. (subjektiver Aspekt): Kulturelle Selbstverständigung

Inhalt

- Dies lässt sich anhand der Medienentwicklung dokumentieren. Beispiele / Stationen hierfür sind:
 - Fotografie
 - Virtuelle Realität
 - Computerspiele

Theorie der Fotografie

- Fotografie ist einerseits ‚objektiv‘ ...
 - das Objektive: Zugriff auf Welt unabhängig von Raum und Zeit
- ... andererseits gestaltend, rhetorisch
 - das Subjektive: Rhetorik des Bildes



Daguerreotypie von Louis Daguerre

Aufgenommen vom Fenster seines Arbeitszimmers aus, 1838

Exkurs: Semantik – Ebenen

□ Inhalt

- Was jemand im visuellen Medium **sieht**: Wahrnehmungspsychologische Mechanismen

□ Referenz

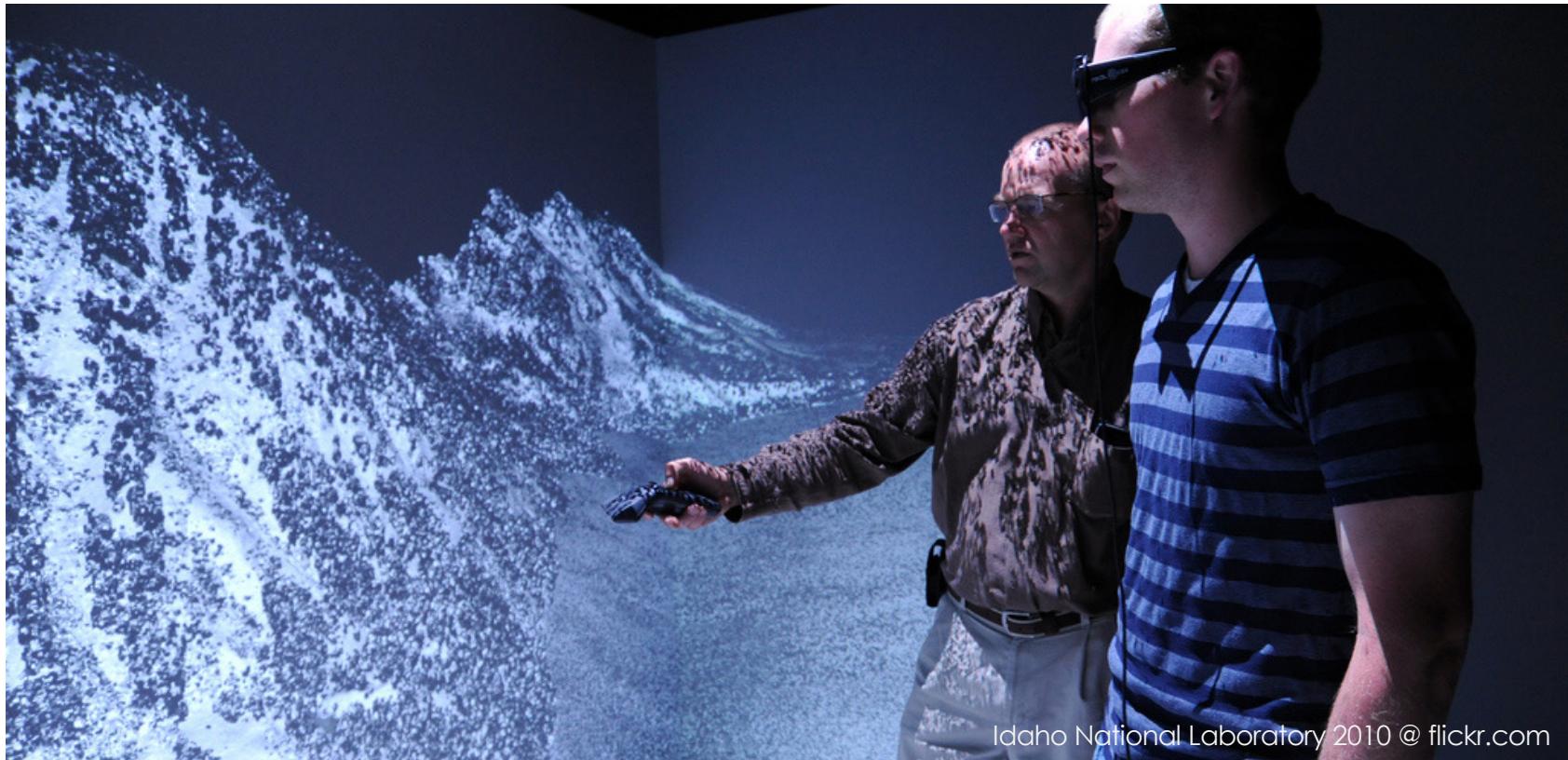
- Worauf sich ein visuelles Medium **bezieht**: Verbindung von Perzeption und pragmatischem Kontext

□ Symbolik

- Worauf ein visuelles Medium **anspielt**: Verbindung von Perzeption und kulturellem Hintergrund

□ Illokution/Perlokution

- Was mit dem visuellen Medium **bezuweckt** wird: Verbindung von Perzeption, pragmatischem Kontext, kulturellem Hintergrund und kommunikativen Implikaturen



Virtuelle Realitäten

Eine Virtuelle Realität ist ein elektronisches System, dessen Ein- und Ausgabegeräte eine immersive und interaktive Rezeption von perzeptuellen Stimuli ermöglicht.

Einführung

Fotografie

Virtual Reality

Computerspiele

Fazit

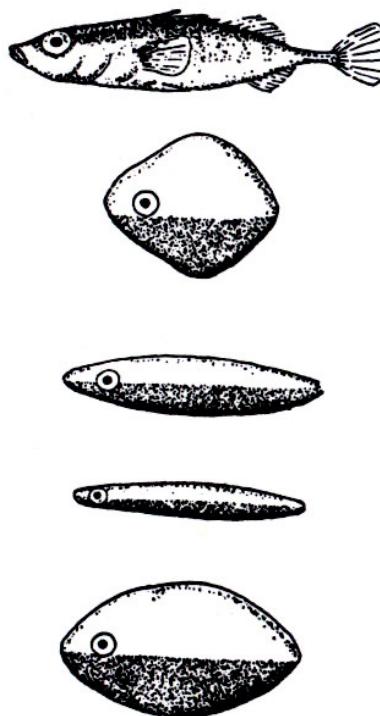
Virtuelle Realität

- ❑ Zwei Stufen: Modell und Renderer
- ❑ Interaktivität: Erlaubt dem Benutzer, Wahrnehmungssequenzen selbst zu steuern
- ❑ Echtzeit: Erhöht die interaktiven Möglichkeiten und immersiven Effekte
- ❑ Immersion: Erhöht den Realitätseindruck / Flow

Virtuelle Realität – Immersivität

- strukturelle Gemeinsamkeiten zwischen ...
 - Ereignispräsentation (etwa im Film) und
 - kognitive Ereignisrepräsentation
- Analoge Gestaltungsprinzipien in (visueller) Darstellung und kognitiver Verarbeitung / Speicherung

Virtuelle Realität – Immersivität



- Wahrnehmungsnahe Medien können (bei Berücksichtigung der relevanten kognitiven Verarbeitungsprinzipien) einen intensivierten Wirklichkeits-eindruck erzeugen.

- Darstellung enthält bereits Ereignisinterpretation.



GTA IV (Rockstar Games, 2008)

Computerspiele

Immersive und rhetorisch-kulturelle Elemente verbinden sich zu einer neuen Kulturtechnik.

Computerspiele – Definition

“

[Video Games are] any forms of computer-based entertainment software, either textual or image-based, using any electronic platform such as personal computers or consoles and involving one or multiple players in a physical or networked environment.

Gonzalo Frasca (2001, S. 4)

”

Immersive Elemente

- ❑ Immersion auf perzeptiver Ebene
 - ❑ Audiovisualität
 - ❑ Haptik
- ❑ Immersion auf kognitiver Ebene
 - ❑ Interaktivität
 - ❑ Narration
 - ❑ Sozialität

in Anlehnung an Pietschmann (2009)



techgadgets.in



nintendowii.info

Immersive Elemente



gamestar.de



elder-geek.com



techgadgets.in

Immersive Elemente

Gaming-PC: Intensivierung visueller und auditiver Eindrücke



Immersive Elemente

Nintendo Wii: Authentische Eingabegeräte



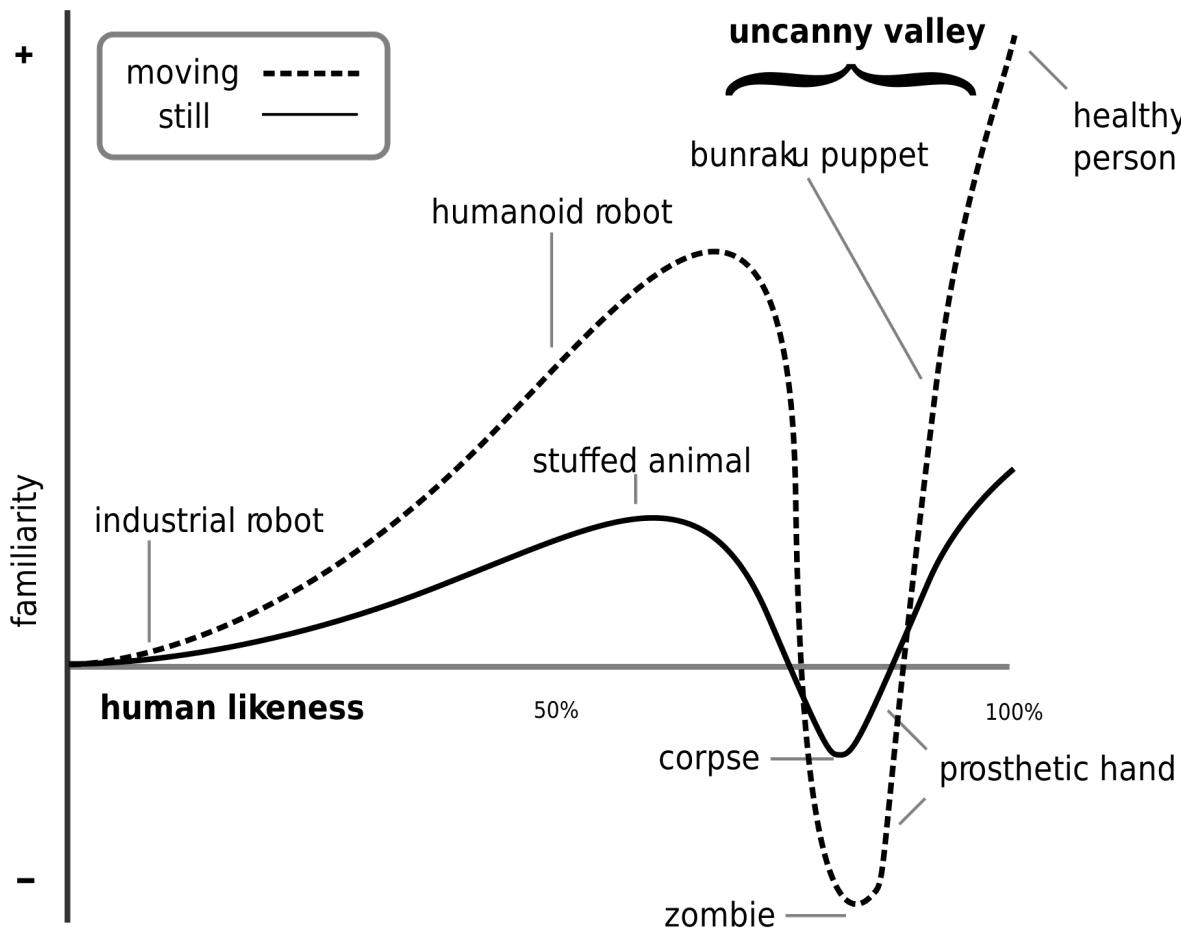
Immersive Elemente

Assassin's Creed: Realistisch anmutende Spielwelten



Immersive Elemente

Mass Effect: Soziale Interaktionen mit virtuellen Agenten



en.wikipedia.org

Uncanny Valley

Anthropomorphen Agenten (insb. Robotern) gegenüber werden negative emotionale Reaktionen ausgelöst, wenn sie dem Menschen in hohem Maße, aber nicht vollständig ähneln (Mori 1970).

Rhetorische Elemente

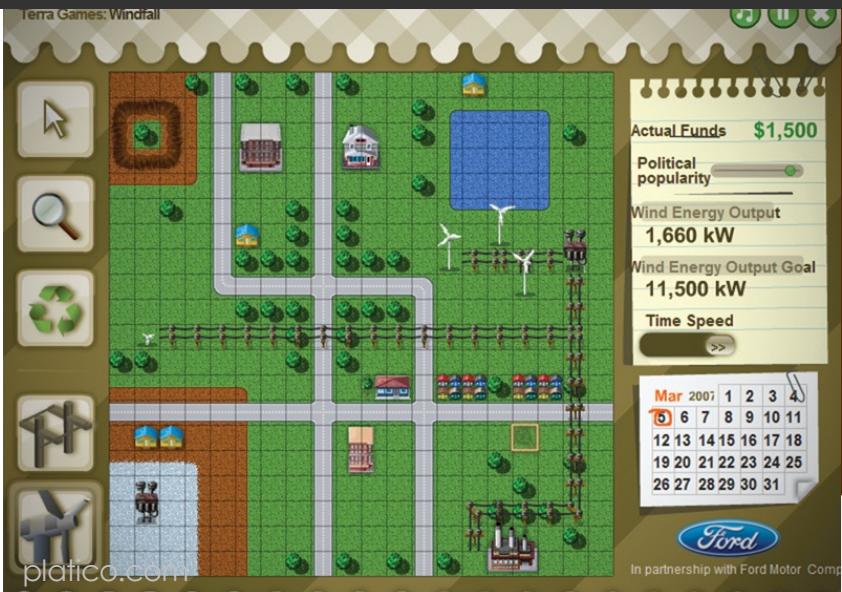
- einerseits ‚klassische‘ Textrhetorik
- andererseits prozedurale Rhetorik

“ Procedural rhetoric is a general name for the practice of authoring arguments through processes. Following the classical model, procedural rhetoric entails persuasion [...]. Following the contemporary model, procedural rhetoric entails [effective] expression [...].

Bogost (2007, S. 28 f.) ”



Rhetorische Elemente





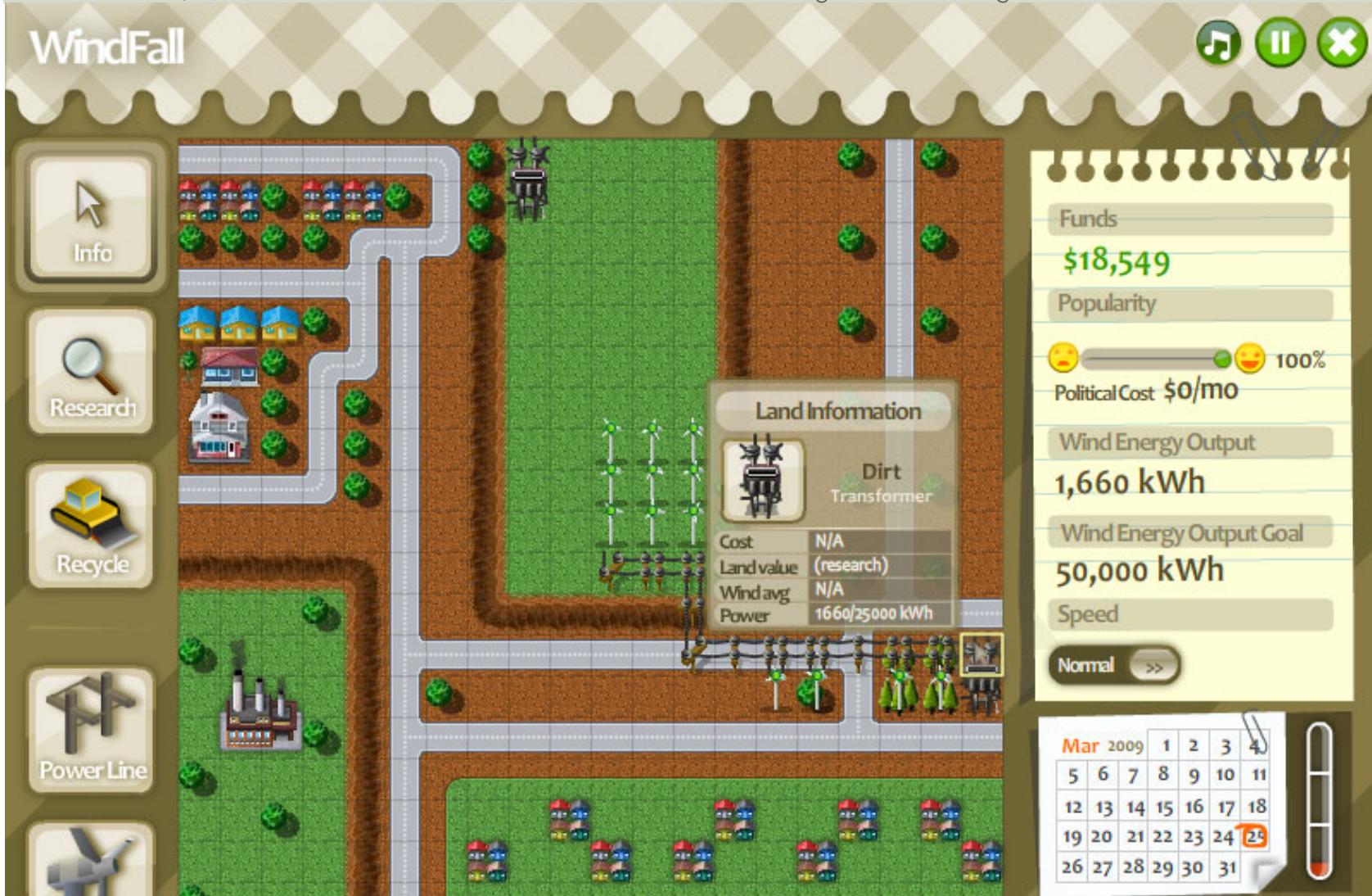
Rhetorische Elemente

America's Army: Rekrutenwerbung für die US-Army



Rhetorische Elemente

Fatworld: Serious Games für das Gesundheitsbewusstsein



Rhetorische Elemente

Windfall: Serious Games für das Umweltbewusstsein



Rhetorische Elemente

McDonald's Videogame: „Anti-Advergames“ (Bogost 2007)

Authentisierung als kulturelle Technik

- Trend bereits in klassischen unterhaltenden Medienformaten und im Internet.
 - Reality-Shows (z.B. Deutschland sucht den Superstar)
 - Twitter-Accounts (z.B. Trump)
- Dieser Trend findet sich auch in modernen Computerspielen.



Beispiel: Lara Croft

Computerspiele sind selbst einem starken Medienwandel unterzogen und beeinflussen auch andere Ebenen medialer Darstellung.

Fazit: Medieninnovation & -wandel

- ❑ Immersion und Selbstverständigung als zentrale Motive
- ❑ Authentizität als Beispiel einer kulturell wirksamen Verbindung beider Motive
- ❑ Massenmediale Verbreitung als Förderung kultureller Austausch-Prozesse
- ❑ Intensive Kopplung von Immersion und Selbstverständigung in Computerspielen

Fotografie

Fotografie

Virtual Reality

Computerspiele

Fazit

Ausblick

- ❑ Massenmedien verbinden ein hohes rhetorisches Potenzial...
 - ❑ Medienrhetorik, Medienkritik, Medienethik, ...
- ❑ ... mit kulturellen Selbstverständigungsangeboten.
 - ❑ Medienkultur, Ästhetik, ...
- ❑ Sie beinhalten aber auch die Gefahr der ideologischen Indienstnahme.
 - ❑ Persuasion allgemein (Werbung, PR) und
 - ❑ Propaganda insbesondere



Vielen Dank für die Aufmerksamkeit

Prof. Dr. Klaus Sachs-Hombach

Universität Tübingen – Institut für Medienwissenschaft

Fotografie

Fotografie

Virtual Reality

Computerspiele

Fazit

Literatur

Biocca, F. (1997). The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2), 12-26. doi:10.1111/j.1083-6101.1997.tb00070.x

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames.* Cambridge: MIT Press.

Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed.* M.A. Thesis: School of Literature, Communication and Culture, Georgia Institute of Technology, Atlanta.

Mori, M. (1970). *Bukimi no tani* [jap., The Uncanny Valley]. *Energy*, 7, 33–35.

Pietschmann, D. (2009). *Das Erleben virtueller Welten. Involvierung, Immersion und Engagement in Computerspielen.* Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch.