



Regina Friess:
Narrative versus spielerische Rezeption?
 Eine Fallstudie zum interaktiven Film.
 Wiesbaden 2011: VS Verlag für Sozialwissenschaften. 285 Seiten, 29,95 Euro

Narrative versus spielerische Rezeption?

Sowohl in der internationalen als auch in der deutschsprachigen Forschung findet sich in den letzten Jahren eine Vielzahl von Untersuchungen, die sich aus phänomenologischer Perspektive mit Computerspielen beschäftigen. Nach einer Systematisierung des spielerischen Rezeptionsprozesses in Abgrenzung zum narrativen Rezeptionserleben musste man hingegen bislang vergeblich suchen. Genau hier setzt die Arbeit von Regina Friess an, die zunächst in einem theoretischen Teil kognitive und emotionale Aspekte, die beim Wahrnehmungsprozess von audiovisuellen interaktiven Medien wirksam sind, zu einem Modell der spielerischen Medienrezeption entwickelt und ihre Thesen in einem zweiten Teil empirisch überprüft. Dabei geht es der Autorin in erster Linie um die verschiedenen Formen der Bedeutungskonstruktion, die sich durch das jeweilige Medienangebot – narrativ oder interaktiv – ergeben: „Die zugrunde gelegte Ausgangsthese ist, dass in Abhängigkeit vom Medienangebot narrative und spielerische Formen von Bedeutungszuweisung in unterschiedlicher Ausprägung zum Tragen kommen und mit je unterschiedlichen Formen der Bedeutungszuweisung und, darauf aufbauend, des Rezeptionserlebens verbunden sind“ (S. 15). Die theoretische Erschließung des Themenfeldes erfolgt über eine Gegenüberstellung von konstruktivistischen und handlungstheoretischen Ansätzen sowie psychologischen und rezeptionsästhetischen Ansätzen, die von der Autorin kondensiert und auf hohem Niveau diskutiert und für ihre Studie operationalisiert

werden. Auf dieser medienübergreifenden Grundlage aufbauend, stellt die Autorin vorhandene Studien zur spielerischen und narrativen Medienrezeption vor und vertieft vorhandene Ansätze zur narrativen Rezeption. Beide Rezeptionsformen werden schließlich einander gegenübergestellt (vgl. S. 184 f.). So ist beispielsweise spielerische Medienrezeption primär selbstbezüglich, während sich die narrative Medienrezeption nachvollziehend, d. h. fremdbezüglich gestaltet. Auf der Involvementebene geschieht die Einbindung bei der spielerischen Rezeption über selbstzentrierte Gestaltung, während sie bei der narrativen Rezeption über die Empathie gegenüber Handlungsträgern und einem Interesse an den Handlungssituationen entsteht. Und während bei der narrativen Rezeption nach dem „top-down“-Prinzip „gehandelt“ wird, d. h. auf Grundlage von Schemata Inferenzen und Erwartungen aufgebaut werden, funktioniert die spielerische Rezeption nach dem explorativen „bottom-up“-Prinzip: Über die perzeptive Schematawahrnehmung werden Muster erst ausgeformt und dann im Rezeptionsverlauf getestet. Ob nun auch tatsächlich „und wenn ja, in welcher Form differierende Rezeptionsmuster im Zusammenhang linearer und interaktiver Mediennutzung im beschriebenen Kontext aufgezeigt werden können“ (S. 195), ist Gegenstand der empirischen Studie. Um eine größtmögliche Vergleichbarkeit der Medienangebote zu erreichen, wurde drei Probandengruppen ein eigens produzierter Kurzfilm vorgeführt, der als lineare Variante, als interaktive Variante und als interaktive Variante mit Spielauf-

forderung realisiert wurde. Entgegen der von der Autorin postulierten Annahme, dass die größere Selbstbezüglichkeit der spielerischen Medienrezeption automatisch zu einer Abschwächung der „diegetischen Imagination“ (S. 266) führe, also mit einem Verlust der narrativen Fiktion einhergehe, waren gerade die Teilnehmer der interaktiven Filmvariante diejenigen, die am stärksten in das Geschehen involviert waren. Der größere Medienhandlungs-Spielraum in dieser Variante führte dazu, dass die Rezipienten sich stärker als die anderen Rezipientengruppen emotional mit den Charakteren auseinandersetzten und sich auch ein intensiveres Spannungserleben feststellen ließ. Insgesamt lässt sich festhalten: „Die größere Eigenleistung bindet die Teilnehmer stärker ins fiktionale Geschehen, vor allem im Sinne einer konstruktiven Interpretationstätigkeit, ein“ (S. 266). Die Autorin hat damit den Beweis erbracht, dass Interaktivität der Involvement nicht automatisch im Wege steht. Gleichzeitig lässt sich im Umkehrschluss feststellen, dass Narration auch nicht zwangsläufig das Spiel ausschließt. Hier ließen sich weiterführende Anschlusspunkte an beispielsweise Elsaessers Mindgame Movie oder Peter Wuss' Konzept von Spiel im Film finden. Die vorliegende Studie besticht vor allem durch ihre Präzision, Gründlichkeit und das hohe Niveau bei dem Anliegen, die bislang nur punktuellen Ansätze zur spielerischen Rezeption zu systematisieren.

Susanne Eichner