



Matthias Hofer:
Presence und Involvement.
 Baden-Baden 2016: Nomos.
 123 Seiten, 19,90 Euro

Presence und Involvement

Matthias Hofer widmet sich dem Phänomen, wie wir als Zuschauer und User von Medien das Gefühl entwickeln, in der Medienwelt selbst präsent zu sein. Denn ungeachtet dessen, ob wir uns in ein Buch vertiefen, einen packenden Film sehen oder uns mittels einer aufwendigen VR-Technologie in eine virtuelle Welt begeben – ohne den Eindruck, Teil der Geschichte oder der Umgebung zu sein, wäre das Medienerleben weit weniger attraktiv und unterhaltend. Allerdings existiert eine Vielzahl an unterschiedlichen, teils konkurrierenden Ansätzen zu diesen beiden miteinander verbundenen Medienwirkungsphänomenen. Hofer leistet mit seinem Beitrag eine Systematisierung und historische Kontextualisierung der Ansätze sowie eine Einführung in die jeweiligen Theorien. Der übersichtlich gestaltete Band, der sich vornehmlich an Studierende der Kommunikations- und Medienwissenschaften richtet, legt zunächst die Grundzüge der Presence- und Involvement-Ansätze dar, skizziert deren Entstehungsgeschichte in der ingenieurwissenschaftlichen Forschungstradition und der Sozialpsychologie, fasst bisherige empirische Befunde zusammen und weist auch auf angrenzende Konzepte hin. In informativen Textboxen werden zudem zentrale Begrifflichkeiten erklärt, Anekdoten zur Veranschaulichung herangezogen und Fallbeispiele, Verfahren und Schlüsselstudien aufgezeigt.

Presence und Involvement, so lässt sich zunächst stipulieren, sind laut Autor zwei aufeinander aufbauende Prozesse, die sich im wahrnehmungspsychologischen Bereich abspielen und von medialen sowie von persönlichkeitsbezogenen Merkmalen abhängig sind (z. B. S. 44). Zwar folgen nicht alle vorgestellten Ansätze dieser „Zwei-Prozess-Logik“ (S. 95), doch ein Zusammenhang zwischen den beiden Prozessen ist in vielen vorgestellten Modellen enthalten. Als beispielhaft für diese Tradition von Präsenzerleben lässt sich das MEC-Modell heranziehen, das von einer Forschergruppe am Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung der Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover entwickelt und nach ihr benannt wurde: Normalerweise dient die realweltliche Welt als primärer Referenzrahmen für Individuen

(„Primary Egocentric Reference Frame“, S. 37). Im Medienrezeptionsprozess, so die Annahme, erkennen die Mediennutzer neben dem realweltlichen Referenzrahmen auch den medialen Referenzrahmen. Indem die Medienwelt in einem zweiten Schritt temporär als primärer Referenzrahmen gewertet wird, erfolgt das Einlassen in die mediale Welt (z. B. in einen Kinofilm oder ein Computerspiel). Dies erfordert jedoch eine Reihe von kognitiven Bemühungen, wie etwa das bewusste Ausblenden von Inkonsistenzen innerhalb der medialen Welt. Aus der Literaturwissenschaft ist dieses Phänomen bereits seit Langem als „willing suspension of disbelief“ – also die willentliche Unterdrückung von Unglauben – bekannt. Damit lässt sich erklären, dass beispielsweise Logikbrüche und andere Inkonsistenzen in Erzählungen der Rezeption keinen Abbruch tun.

Neben der Erläuterung der Konzepte selbst findet auch die Darstellung von Forschungslogik und von empirischen Befunden Platz: Welche Verfahren eignen sich überhaupt, um komplexe wahrnehmungsbasierte Prozesse empirisch zu erfassen? Welche qualitativen und quantitativen Verfahren haben in den unterschiedlichen Presence- und Involvement-Ansätzen Anwendung gefunden und mit welchem Resultat? Ein genauerer Blick auf das bei Nowak und Biocca (2003) angewandte Verfahren zur Messung von Co-Präsenz zeigt beispielsweise, dass hier gar nicht nach der erforderten Co-Präsenz gefragt, sondern vielmehr die Qualität der Interaktionen bewertet wurde (z. B. „Mein Interaktionspartner strahlte Kälte und nicht Wärme aus“, S. 57). Der Blick in die konkrete Forschungspraxis ist ohne Zweifel ein großer Pluspunkt in diesem Band, schließlich ermöglicht er es der Hauptzielgruppe des Buches, theoretische Überlegungen und Resultate qualifiziert zu bewerten und Impulse für eigene Forschungsvorhaben zu gewinnen.

Der vorliegende Band gibt so über die Wissensvermittlung hinaus auch Instrumente an die Hand, die es ermöglichen, die bestehende Forschung und Methoden kritisch zu evaluieren. Durch die Einbeziehung einer historischen Perspektive wird auch verdeutlicht, wie Nachbardisziplinen zur Entwicklung des Konzepts beigetragen haben. Allerdings vermittelt sich der Eindruck, bei Presence und Involvement sowie den dazugehörigen Immersions- und Interaktionsprozessen handle es sich um weitgehend konsensuelle Konzepte in den Medien- und Kommunikationswissenschaften. Die intensive Beschäftigung mit Immersionsansätzen insbesondere in den Filmwissenschaften, die nur am Rande erfolgt, zeigt jedoch, dass die hier vorgestellten Ansätze lediglich eine mögliche Traditionsrichtung behandeln. Innerhalb der kommunikationswissenschaftlich orientierten Forschungsdisziplin liefert der Band dennoch eine durchaus nützliche Einführung und Übersicht in den aktuellen Stand der Forschung und gibt dabei auch durchaus kritische Instrumente an die Hand.

Prof. Dr. Susanne Eichner