



Oliver Fahle:
Theorien des Dokumentarfilms zur Einführung. Hamburg 2020: Junius. 264 Seiten, 16,90 Euro



Jörg Müller-Lietzkow (Hrsg.):
Beyond Digital. Zeit für die global vernetzte Echtzeitmedienwirtschaft – Zeit für neue Theorie? Baden-Baden 2020: Nomos. 244 Seiten, 49,00 Euro



Emir Bektic/Daniela Bruns/Sonja Gabriel/Florian Kelle/Gerhard Pölsterl/Felix Schniz (Hrsg.):
Mixed Reality and Games. Theoretical and Practical Approaches in Game Studies and Education. Bielefeld 2020: transcript. 296 Seiten, 39,99 Euro

Theorien des Dokumentarfilms

Durch die technologischen Revolutionen erlitt auch das Dokumentarische gravierende Neubewertungen. War es in den frühen Jahren ein Indiz authentischer Zeugenschaft, so ist es heute eher ein Inszenierungsstil, der immer öfter im Fahrwasser des Fiktiven schippert. All dies hat Oliver Fahle im Blick. „Die ausufernde Praxis des Dokumentierens, die Allgegenwart und oft echtzeitgeprägte massenhafte Verbreitung filmischer und audiovisueller Aufnahmen und ihre krisenhaften Zuspitzungen stellen die Frage nach theoretischer Orientierung“ (S. 13). Genau das macht der vorliegende Band. In vier Kapiteln werden die Theorien zu den wichtigsten Wirkungs- und Funktionsweisen des Dokumentarfilms erläutert: Beobachten/Begründen, Bewirken/Beweisen, Bezeugen/Bewahren, Berühren/Berechnen. Die Unterteilung ist plausibel, denn sie beschreibt Intentionen und Wirkungen des Dokumentarischen. Fahle erläutert zahlreiche theoretische Ansätze. Ob Grierson, Lanzmann, Deleuze u. a., es geht immer um die Ideengeschichte dieses Genres und damit auch um die Frage von Wahrheit, Authentizität und Manipulation. Das macht diesen theoretischen Exkurs anschlussfähig an unsere durch Fake News strapazierte Gegenwart und eröffnet eine griffige Perspektive auf die Welt des Dokumentarischen. Das Buch bietet darüber hinaus viele Beispiele aus der Filmgeschichte. Lesenswert und empfohlen für ein interessiertes Fachpublikum sowie für Studierende medienbezogener Studiengänge.

Dr. Uwe Breitenborn

Medienwirtschaft und Digitalisierung

In seinem Vorwort kritisiert der Herausgeber Jörg Müller-Lietzkow, dass der Zusammenhang von Medienwirtschaft und Digitalisierung meist zu eng gefasst wird. Die Beiträge des Bandes beleuchten verschiedene Phänomene, die über Mutmaßungen zu digitalen Geschäftsmodellen hinausgehen. Da geht es um Clickbaits, Design Thinking als Praxis im Medienmanagement, um die Kontrolle von Open Data, die Konsequenzen von Technologietrends, die Entwicklung der Webvideo-Branche und ihrer Standortfaktoren, um Zielgruppen-Orientierung bei digitalen Lesemedien, Motive von Investoren bei Mediengründungen und die Veränderungen der Medienökonomie durch künstliche Intelligenz. Henriette Heidbrink plädiert für eine interdisziplinäre Herangehensweise an das Thema, in der Theorien der Kommunikations- und der Medienwissenschaft verschränkt werden. Jörg Müller-Lietzkow zeigt in seinem Beitrag, wie sehr KI bereits die Medienmärkte beeinflusst. Er spricht sich für die Einführung einer Digitalsteuer auf KI-basierte Mediendienste aus, denn man müsse sich, „will man Medienvielfalt und Qualität erhalten, auch über neue Instrumente der Regulierung und Förderung im KI-Kontext unterhalten“ (S. 242). Die Beiträge weiten den Blick auf die Konsequenzen der Digitalisierung für die Medienwirtschaft.

Prof. i. R. Dr. Lothar Mikos

Mixed Reality und Videospiele

Die Beiträge dieses englischsprachigen Bandes lassen sich drei großen Bereichen zuordnen: 1) Design und Ästhetik, 2) Gesellschaft und Kultur sowie 3) Theorie. Grundlegend wird davon ausgegangen, dass Mixed-Reality-Spiele „spielerische Interaktionen mit realen Umgebungen“ erlauben und „spielerische Elemente in den Kontext alltäglicher Erfahrungen bringen“ (S. 21). Die Beiträge befassen sich mit Themen wie dem Zusammenhang von Strategiespielen und Neoliberalismus, einem menschenzentrierten Ansatz des Spieledesigns, mit den Auswirkungen des Produktionskontextes von Spielen auf die Darstellung von Gender, dem Körper der Spieler als Grundlage für die Erfahrung des Spiels, mit den Möglichkeiten homoerotischer Beziehungen von Avataren und einigem mehr. In solch einem Band darf ein Beitrag zu *Pokémon Go* natürlich nicht fehlen. Die Medienpädagogin Sonja Gabriel merkt dazu an, dass hier spielerisch die Kenntnis von Orten und Sehenswürdigkeiten vermittelt werde, zumal sich die Spieler in sozialen Medien über ihre Erfahrungen austauschten (vgl. S. 192f.). Schade ist nur, dass die vielfältigen Aspekte der Beiträge nicht noch einmal in einem Überblick zusammengefasst werden.

Prof. i. R. Dr. Lothar Mikos