

Universität Bern
Institut für Psychologie
Lehrstuhl für Allgemeine-
und Medienpsychologie
Muesmattstrasse 45
3000 Bern 9

August 2006

Sommersemester
05/06
Kolloquiumsarbeit
zum Thema:
„Transportation Theorie
vs. Wirklichkeitstransfer
Theorie“

Prof. Dr. R. Groner

Transportation Theorie

versus

Wirklichkeitstransfer Theorie

Kolloquium Arbeit

Jasmin Joller
jasmin.joller@students.unibe.ch

Evelin Stettler
evestettler@gmx.net

Eva Siegenthaler
eva.siegenthaler@students.unibe.ch

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung	3
2. Theoretische Übersicht	6
2.1. Wirklichkeitstransfer	6
2.1.1. Definition	6
2.1.2. Die Thesen der Wirklichkeitstransfer-Theorie	7
2.2. Transportation Theorie	9
2.2.1. Definition	10
3. Vergleich I: Transportation Theorie vs. Wirklichkeitstransfer	16
3.1. Begriffsklärung	16
3.2. Vergleich mit den 7 Thesen der Wirklichkeitstransfer-Theorie	17
3.2.1. Exkurs: Ergebnisse aus Untersuchungen literarischer Erzählungen	25
4. Vergleich II: Methoden	26
4.1. Theoriebasierte Integration	27
5. Empirischer Teil	28
5.1. Idee	28
5.2. Resultate	29
5.3. Probleme	30
5.4. Konklusion des empirischen Teils	31
6. Schlusskonklusion	31
7. Literaturverzeichnis	33

1. Einführung

Fantasy-Filme hinterlassen häufig vor allem bei kleineren Kindern einen bleibenden Eindruck. Am Ende des Films getrauen sie sich nicht, das Licht zu löschen oder suchen unter dem Bett nach den eben im Fernsehen gesehenen Fabelwesen. Der Glaube an die Realität dieser Fantasiewesen kann sogar soweit gehen, dass die Kleinen ihre Freunde vor den bösen Wesen warnen wollen, und diese so in Angst und Schrecken versetzen.

Es braucht häufig die erklärenden Worte von Erwachsenen, um den Kindern zu verdeutlichen, dass es sich bei dem, was sie im Fernsehen sehen, eben nur um einen Film und nicht um die Realität handelt.

Doch Kinder sind nicht die einzigen, für die Fiktion und Wirklichkeit sehr nahe beieinander liegen – oder bisweilen sogar verschmelzen.

Ein gutes Beispiel für die Aufhebung der Grenzen zwischen Fiktion und Realität ist das realitätsnahe Online-Rollenspiel *Entropia*. Bereits spielen über 300'000 Personen online gegeneinander. Die virtuelle Welt von *Entropia* gehorcht den Regeln des Kapitalismus und so versuchen die Spieler, ihr finanzielles Vermögen zu mehren. Die schwedische Softwarefirma *Mindark* wandelt auf Anfrage das virtuelle Vermögen der Spieler sogar in echtes Geld um. So finanzieren sich mehr und mehr Spieler ihr reales Leben mit dem Einkommen aus dem Online-Spiel. In China und Russland werden sogar professionelle *Mindark*-Spieler angestellt, welche das virtuelle Spiel so zu ihrem Beruf und realem Lebensunterhalt machen¹.

Dies sind nur zwei Beispiele des Phänomens, welches in dieser Arbeit behandelt werden soll. Wie können wir in andere Realitäten "abdriften", beispielsweise in die Medienrealität? Welche Faktoren beeinflussen diesen Prozess des "Hinübergleitens"? Und welchen Einfluss könnte er auf unseren Alltag haben?

Die Konfusion verschiedener Wirklichkeiten kann für eine Person dann gefährlich werden, wenn sie nicht mehr länger in der Lage ist, die Medienrealität mit ihren fiktionalen Inhalten von der primären Wirklichkeit zu trennen. Ein Scheitern bei der Trennung dieser beiden Wirklichkeiten könnte zu Tragödien wie jener in Littleton

¹ Die Weltwoche, Nr.21, 24. Mai 2006, *Ein Ort. Nirgends*, S.54-59, Christoph Moser

Colorado beigetragen haben, wo im Jahr 1999 zwei Jugendliche Computerspiel-Freaks ein Massaker an der Columbine High-School anrichteten. Die in dieser Arbeit diskutierten Theorien könnten mögliche Hinweise darauf liefern, was die Jugendlichen zu ihrer Tat trieb.

Bis jetzt existieren zwei hauptsächliche Ansätze, welche diese Fragen behandeln. Der eine setzt den Fokus auf den psychologischen, der andere auf den medienwissenschaftlichen Aspekten des Phänomens. Unser Ziel war es, diese beiden Standpunkte miteinander zu vergleichen. Aus psychologischer Perspektive werden wir die Erkenntnisse aus der Transportation Theorie und der Presence Theorie in den Vergleich einfließen lassen. Dabei legen wir den Schwerpunkt auf die Transportation Theorie, die Presence Theorie werden wir ergänzend darstellen und vor allem dann im empirischen Teil mit einbeziehen. Aus dem Gebiet der Medienwissenschaft werden wir die Wirklichkeitstransfer-Theorie als Pendant zu den erwähnten Theorien behandeln.

Die Arbeit wurde im Rahmen eines interdisziplinären Kolloquiums der Psychologie und der Medienwissenschaft an der Universität Bern verfasst.

Es ist erwähnenswert, dass die Forscher beider Gebiete noch nie etwas von den Forschungsanstrengungen aus dem jeweils anderen Fachgebiet vernommen haben. Dementsprechend überrascht fielen die Reaktionen aus, als die vielen Parallelen der Theorien ans Licht kamen.

Fragestellung

Das Ziel dieser Arbeit ist es, die Hauptdifferenzen und –gemeinsamkeiten zwischen den Theorien aus den beiden Forschungsgebieten aufzuzeigen. Dies sind die Transportation Theorie und die Presence Theorie auf der einen Seite und die Wirklichkeitstransfer Theorie auf der anderen Seite.

Als Erstes werden die Theorien vorgestellt. Im Hauptteil werden die Theorien unter verschiedenen Aspekten verglichen. In einem Exkurs werden wir eine an der Universität durchgeführte, explorative Studie erläutern. Es handelt sich hierbei um einen Vergleich von Daten aus einer Erhebung mit Messinstrumenten der Presence

bzw. der Transportation Theorie. Die Ergebnisse werden abschliessend diskutiert und in Zusammenhang mit möglichen Erhebungsinstrumenten der Wirklichkeitstransfer-Theorie gebracht.

2. Theoretische Übersicht

2.1. Wirklichkeitstransfer

2.1.1. Definition

„Der Wirklichkeitstransfer beschreibt ein Phänomen, welches bei der Nutzung von Medieninhalten, insbesondere fiktionaler Art, auftritt. Der Rezipient versetzt sich während der kommunikativen Phase in eine sekundäre mediale Realität, was (individuell und situativ unterschiedliche) Auswirkungen auf seine primäre Realität haben kann“ (Steinmann, 2004).

Wie bereits in der Einführung beschrieben, wird dieses Phänomen häufig von Eltern bei ihren Kindern wahrgenommen. Gemäss Steinmann ist offensichtlich, dass die fiktionalen Medieninhalte für den Prozess des „Wegdriftens“ verantwortlich sind.

Dieser Prozess kann jedoch nicht nur bei Kindern, sondern auch bei Erwachsenen beobachtet werden. Manchmal nimmt er derartige Dimensionen an, dass der Betroffene kurzfristig nicht mehr in der Lage ist, zwischen Fiktion und Wirklichkeit zu unterscheiden. So nehmen Rezipienten beispielsweise Charaktere aus ihren Lieblings-TV-Serien als reale Personen ihres eigenen Alltags wahr. Auch viele Schauspieler bestätigen dieses Phänomen (Steinmann, 2004).

Solche Beobachtungen sind jedoch nicht neu. In der Medienwissenschaft werden sie durch Eskapismus-Motive erklärt (z.B. Strodthoff, 1976). Des Weiteren sind sie Teil des Gratifikation-Ansatzes (z.B. Rosengren 1974).

Es wurden in jüngerer Zeit Versuche unternommen, diese klassischen Kommunikations-Theorien durch neuere Ansätze, vor allem durch die Wirklichkeitstransfer-Theorie, zu ergänzen. Dies soll ermöglichen, dass das Phänomen des Wirklichkeitstransfers präzise definiert und in bereits bestehende Kommunikations-Theorien integriert werden kann. Dies vor allem auch im Hinblick darauf, dass das Auftreten des Phänomens mit neuen Technologie-Entwicklungen rapide zugenommen hat (Hackenbruch & Steinmann, 2005).

2.1.2. Die Thesen der Wirklichkeitstransfer-Theorie

In einem ersten Schritt wurden Überlegungen zum Selbst-Transfer mit der bestehenden Literatur verglichen und auf ihre Plausibilität überprüft. Darauf hin entwickelte Steinmann (2004) folgende sieben Thesen zum Wirklichkeitstransfer:

1. Je nach Medium und Inhalt kann nicht nur von Kommunikation gesprochen werden.
2. Neben der Medienkommunikation gibt es einen Prozess, der mit dem Begriff "Wirklichkeitstransfer" angenähert werden kann und der sich grundsätzlich von der Aussagenrezeption unterscheidet.
3. Der (symbolische) Wirklichkeitstransfer befriedigt ein basales Handlungsmotiv des Menschen, nämlich den Drang, die Realität zu wechseln.
4. Dieser Wirklichkeitstransfer führt in einen artifiziellen Medienraum, in welchen der Rezipient eintaucht, dort verweilt und mehr oder weniger intensive von der primären Realität abdriftet (überwiegend in der kommunikativen Phase).
5. Die Befähigung, die Realitätsräume zu trennen, ist unterschiedlich und daher folgt eine mehr oder weniger intensive Durchmischung bei den einzelnen Rezipienten. Kinder sind davon wohl mehr betroffen und die Langzeitwirkungen ungewiss.
6. Der Einfluss dieses Transfers in die artifizielle Medienwelt nimmt im realen Leben eine zunehmend wichtige Stellung ein, zumal die einschlägigen Angebote der Medien in den letzten Jahren exponentiell angestiegen sind und noch weiter ansteigen werden.
7. Die erweiterte Sicht auf das Potenzial der Medien wird die Grenzen der Medienwissenschaft sprengen und auch in anderen Disziplinen von Bedeutung sein, z.B. Psychologie und Sozialpsychologie.

Nach intensiven Diskussionen mit Wissenschaftlern aus unterschiedlichen Gebieten wurde ersichtlich, dass sich die Wirkung des Wirklichkeitstransfers auch noch in der post-kommunikativen Phase zeigt. Um diesem Punkt Rechnung zu tragen, wurden die sieben Thesen um eine Achte ergänzt:

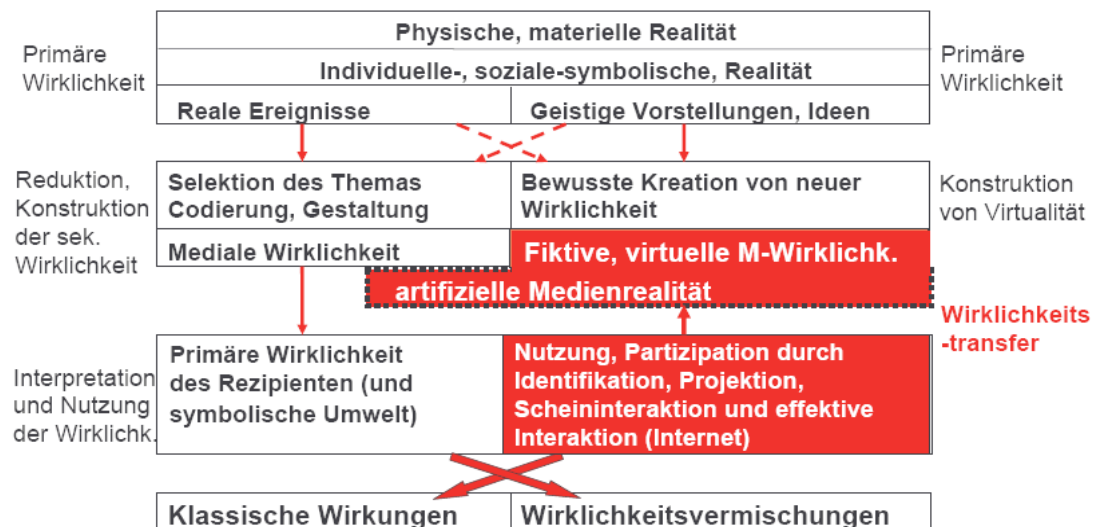
8. Eine Wirkung in der postkommunikativen Phase tritt besonders dann auf, wenn sich der Rezipient in einer ähnlichen Situation wiederfindet, wie er sie zuvor in der kommunikativen Phase bereits erlebt hat. Er handelt in der primären Realität unbewusst oder bewusst wie in der sekundären, medialen Realität.

Diese sieben (oder acht) Thesen sind nicht endgültige Grundsätze, sondern Richtlinien zur weiteren Differenzierung.

Der Wirklichkeitstransfer befasst sich mit dem Eintauchen einer Person in eine andere Realität, diejenige der artifizielle Medienrealität. Die offensichtlichsten Anzeichen von Wirklichkeitstransfer können bei Rezipienten mit regelmässigem Konsum von fiktionalen Langzeit-Serien beobachtet werden. Das Phänomen tritt allerdings auch beim Schauen von Filmen oder dem Spielen von animierten Computer-Spielen auf.

Ein grosser Teil des konsumierten Medieninhalts ist fiktionaler Natur. Während der Wahrnehmung dieses Inhalts tauchen die Rezipienten in eine andere Realität ein (Steinmann 2004: 9). Diese artifizielle Medienrealität ist omnipräsent und vermag die Faszination des Rezipienten über einen längeren Zeitraum aufrecht zu erhalten. Abbildung 1 veranschaulicht das Zusammenspiel verschiedener Ebenen der Wirklichkeit im Kommunikationsprozess.

Annäherung an die verschiedenen Wirklichkeitsebenen



(Figur 1: Das Zusammenspiel unterschiedlicher Wirklichkeits-Ebenen; Steinmann 2004: 10)

Hackenbruch und Steinmann (2004: 350) entwickelten eine erste Arbeitsdefinition zum Phänomen des Wirklichkeitstransfers. Diese Definition dient als Grundlage der Überlegungen dieser Arbeit.

Der Wirklichkeitstransfer beschreibt ein Phänomen, welches während der Rezeption von Medieninhalten auftritt. Das Phänomen wird durch fiktionale Medieninhalte noch verstärkt. Während der kommunikativen Phase driftet der Rezipient ab in eine sekundäre, mediale Wirklichkeit. Dies kann Auswirkungen auf die primäre Realität des Rezipienten haben. Die Auswirkungen variieren mit individuellen und situativen Faktoren (Hackenbruch/ Steinmann 2004: 350).

2.2. Transportation Theorie

“Als Resultat bestimmter Handlungen wird eine Person (der Reisende) transportiert, mit welchen Mitteln auch immer. Der Reisende distanzziert sich von der Welt, aus der er stammt. Auf diese Weise werden für ihn bestimmte Aspekte dieser Welt unzugänglich. Dann kehrt der Reisende in seine Welt zurück, irgendwie verändert durch die Reise (Gerrig, 1993, pp.10-11).”

2.2.1. Definition

Green & Brock (2000) konzeptualisierten das Abdriften in die Welt der Erzählung als distinkten mentalen Prozess, welcher Aufmerksamkeit, Vorstellungsvermögen und Gefühle umfasst und in einem Gefühl der vollständigen Versunkenheit in der Geschichte resultiert.

“Transportation Into a Narrative World” ist ein Prozess des völligen Eintauchens in eine Geschichte. Er beschreibt die kognitive, emotionale und bildliche Teilnahme an einer Erzählung. Desweiteren beinhaltet die „Transportation Theorie“ die Konzepte des Absorbiert-Seins und der Identifikation. Die Autoren beschreiben das Gefühl der Transportation damit, sich völlig einer Geschichte hinzugeben und alles um sich herum zu vergessen. Rezipienten verlassen ihre “alltägliche” Wirklichkeit und begeben sich in eine alternative, für sie einzigartige Wirklichkeit. (Csikszentmihalyi, 1990).

Seither wurde Transportation nur bei Lesern beobachtet und Forschungsergebnisse basieren daher hauptsächlich auf Untersuchungen mit Printmedien. In ihrem Artikel gehen Green, Brock & Kaufman jedoch davon aus, dass ihre Transportation Theorie auf alle Medienarten anwendbar ist. Daher wurden Vor- und Nachteile einzelner Medien diskutiert.

Es stellte sich heraus, dass Bücher dem Leser mehr Möglichkeiten geben, sich den Inhalt der Geschichte nach den eigenen Vorstellungen auszumalen. Desweiteren ist es dem Leser überlassen, in welchem Tempo er die Geschichte rezipieren will, da er sie durch sein eigenes Lesetempo steuert.

Im Gegensatz dazu haben Filme den Vorteil, dass sie den Rezipienten durch ihr visuelles Format ansprechen. In ihrem Artikel äussern die Autoren die Vermutung, dass Personen mit einer lebhaften Fantasie Bücher und Texte den Filmen vorziehen. Demgegenüber würden Personen, welche nicht “in Bildern” denken, die Filme vorziehen.

Green, Brock & Kaufman’s Artikel zielt nicht nur darauf ab, die Transportation Theorie zu beschreiben, sondern will auch zur Klärung des psychologischen Konstrukts “Enjoyment” beitragen. Deshalb wurde der Versuch unternommen, die beiden psychologischen Konstrukte Transportation und Enjoyment empirisch miteinander in Verbindung zu setzen (e.g., Raney, 2003). Das Transportation-

Konstrukt wurde mittels Selbstbeschreibungs-Skala mit 15 Items gemessen. Die Korrelation zwischen dieser Skala und dem Enjoyment-Item (*how much did you enjoy reading the story?*) betrug $r=.60$. Die Autoren nehmen an, dass es sich bei Enjoyment um ein mehrfaktorielles Konstrukt handelt. Das Konstrukt "Transportation" trägt substantiell zur Varianzklärung bei, ist jedoch mit dem Konstrukt „Enjoyment“ nicht identisch.

Zusätzlich wurde Transportation als erwünschter Zielzustand beschrieben. Deshalb wurde Transportation mit dem Konzept des Flow in Verbindung gebracht (e.g., Csikszentmihalyi, 1990). Transportation ähnelt einem flow-ähnlichen Zustand insofern als Medien-Rezipienten ein verändertes Zeitgefühl haben und ihrer direkten Umgebung keine Beachtung mehr schenken. Diesem Zusammenhang bestätigt auch die Korrelation zwischen Transportation und dem Konstrukt der Absorption ($r = .24$).

Im Artikel wurden zudem potentielle Nutzen von Transportation diskutiert, welche das Konstrukt des Enjoyment beeinflussen könnten. Die Autoren erwähnen eine Flucht vom Selbst und der realen Welt, bei welcher die Diskrepanz zwischen wirklichem und erwünschtem Selbst vermindert wird. Letzteres wird auch durch die Tatsache unterstützt, dass Personen, welche häufig negatives Feedback erhalten, häufiger Fernsehen als Personen, welche vor allem positives, personenbezogenes Feedback erhalten. Zusätzliche Nutzen von Transportation erscheinen in Form von Identifikation (beispielsweise mit positiv konnotierten TV-Charakteren), das Joining-Motiv, Zugehörigkeitsgefühl, die Illusion von Nähe oder affektiven Nutzen (z.B. stärkere Emotionalität). Interessanterweise figuriert auch der Lerneffekt unter den erwähnten Nutzen der Transportation. Durch die Rezeption und das Eintauchen in den Medieninhalt könnte sich der Horizont des Rezipienten erweitern und so Ressourcen zur Bewältigung zukünftiger Ereignisse generieren.

Es scheint erwähnenswert, dass für diese Nutzen der Medieninhalt nicht zwangsmässig einen positiven Affekt auslösen muss. Ein Beispiel dafür wäre ein Horrorfilm, welcher starke negative Gefühle provoziert, aber dennoch als unterhaltsam beurteilt werden kann. Die Erklärung des Autors für dieses scheinbare Paradox ist, dass der Rezipient zwar eine (fiktive) potentiell gefährliche Situation durchlebt, diese aber ohne negative (reale) Konsequenzen für ihn bleibt.

Im Artikel wurden weiter Faktoren diskutiert, welche Transportation und Enjoyment beeinflussen. Diese Einflüsse sind stark vom jeweiligen Medium abhängig. Beispielsweise hängt das „Enjoyment“ beim Lesen eines Buches sehr stark von der lebendigen und detailliert beschriebenen Geschichte ab. Bei Fernseh-Serien hingegen haben technische Spielereien einen grossen Einfluss darauf, wie stark man sich in die Handlung hineinversetzen kann.

Einen weiteren wichtigen, aber medienunabhängigen Faktor spielt der Kontext. D.h., ob der Rezipient alleine oder in der Gruppe ist oder sich durch eine lärmige Umgebung abgelenkt fühlt. Jedoch messen die Autoren der Frage, ob der Inhalt der Geschichte fiktional oder wirklichkeitsgetreu ist, keine Bedeutung zu. Der Mechanismus zum Empfinden von Transportation und „Enjoyment“ hängt allein von der narrativen oder non-narrativen Präsentation ab.

Abschliessend wurden auch Aspekte der Interaktivität diskutiert. In diesem Zusammenhang wird die Presence Theory erwähnt (Biocca, 2002). Der in der Presence Theorie erwähnte Prozess des Eintauchens („Immersion“) könnte die Transportation begünstigen und den Medieninhalt auf diese Weise als höchst unterhaltsam erscheinen lassen.

2.3 Presence-Theorie

Nebst der Wirklichkeitstransfer-Theorie und der Transportation-Theorie gibt es eine weitere Forschungsrichtung, die Presence-Forschung. Diese ist wesentlich größer angelegt als die Forschung der beiden andern Theorien und umfasst deutlich mehr Fachgebiete. Die gesamte Presence-Forschung ist mittlerweile so gross, dass es schwer fällt eine einheitliche Beschreibung der Theorie abzuliefern. Die Kernidee der Theorie wird dennoch im folgenden Abschnitt erläutert.

„Illusion der Nichtmedialität“ (Lombard & Ditton 1997)

„Gefühl sich physisch im dargebotenen medialen Umfeld aufzuhalten“
(Ijsselstein, Freeman, Steve & Avons 2000)

Diese Zitate sollen verdeutlichen, was die Presence-Theorie (ursprünglich „Telepresence“) genau umschreiben will. Wie die anderen beiden Theorien

(Wirklichkeitstransfertheorie und Transportation-Theorie) beschreibt auch die Presence-Theorie einen Prozess, der während der Medienrezeption stattfindet. Ein Presence-Erleben tritt auf, wenn der Rezipient die Illusion hat, es nicht in einer vermittelten oder medialen Realität zu tun zu haben, obwohl er mit einem Medium agiert. „Die Erfahrung von Presence ist eine komplexe, multidimensionale Wahrnehmung geformt durch ein Zusammenspiel von unbearbeiteten rohen, sensorischen Daten (sensations) und verschiedener kognitiven Prozesse – eine Erfahrung in welcher Aufmerksamkeitsfaktoren auch eine entscheidende Rolle spielen.“ (Ijsselsteijn, Freeman & de Ridder 2001)

Der Begriff „Telepresence“ wurde ursprünglich von Marvin Minsky eingeführt. Sein Ziel war allerdings die Entwicklung von fernbedienten Technologien, die menschliche Aufgaben ausführen können. Minsky dachte damals an einen Einsatz von Telepresence in der Medizin. (Ijsselstein et. al 2001).

Später wurde der Begriff vor allem durch Untersuchungen in künstlichen Umgebungen geprägt. Dabei wurde das Handeln in diesen Wirklichkeiten untersucht. Verschiedene Begriffe wie „synthetic presence“, „virtual presence“, „social presence“, „ego presence“, oder wie bereits genannt „telepresence“ kamen auf; diese unterschieden sich zwar zum Teil technisch, bezeichneten aber das gleiche psychologisch Phänomen. „Telepresence“ wurde dann in drei Definitionen eingeteilt: in die „**simple definition**“ (Fähigkeit, in einer computerübermittelten Welt zu funktionieren), in die „**cybernetic definition**“ (Projektion von menschlichem Können in eine computerübermittelte Umwelt) und in die „**experimental definition**“ (mentaler Zustand, in dem eine Versuchsperson das Gefühl hat, in einer computerübermittelter Umgebung zu sein) (Draper, Kaber & Usher 1998). Um das Phänomen „Telepresence“ zu erklären wurden dann zahlreiche Ansätze herangezogen, diese stammten vorwiegend aus der Psychologie. So zum Beispiel die Erklärung mit Modellen aus der Aufmerksamkeitsforschung. Der Begriff „Presence“ wurde dann durch den technologischen Fortschritt im Bereich der interaktiven Medien geprägt und die Forschung auf diesem Gebiet verbreitete sich.

1997 versuchten Lombard & Ditton eine Übersicht über die zahlreichen Forschungen und Erklärungen zu „Presence“ zu erstellen. Sie machten eine riesige Literatur-Recherche und gruppieren die vorhandenen Ergebnisse zu sechs Presence-Konzepten:

1) Presence als soziale Reichhaltigkeit:

Es geht darum, wie viele soziale Informationen durch das Medium vermittelt werden. Ein Presence-Erleben tritt dann auf, wenn möglichst viele soziale Informationen übermittelt werden. So unterscheiden sich Medien zum Beispiel stark in der Übermittlung von sozialen, nonverbalen und symbolischen Aspekten.

2) Presence als Realismus: Hier geht es darum, wie genau ein Medium die Aussenwelt abbilden kann. Zwei Konzepte werden hier genannt. Zum einen das Konzept des „sozialen Realismus“, dabei geht es darum, dass die Abbildung im Medium möglichst genau der Realität entspricht. Beim zweiten Konzept handelt es sich um den „perzeptuellen Realismus“. Dieses Konzept wird zum Beispiel bei Science-fiction Filmen herangezogen, hier ist der soziale Realismus sehr gering, hat der Rezipient aber das Gefühl dass die Elemente des Films wirklich existieren, dann ist der „perzeptuelle Realismus“ gross.

3) Presence als Transportation: Hier werden Phänomene zusammengefasst, die dem Rezipienten das Gefühl vermitteln Teil des medialen Raums zu werden. Wie die Benennung dieses Presence-Konzeptes schon vermuten lässt, sind die Parallelen zur Transportation-Theorie sehr gross. Es geht darum, dass man sich in das Medium transportiert und sich als Teil der Handlung fühlt. Die Autoren beschreiben aber auch Situationen, vor allem mit neueren Medien, wo Distanzen durch „transportation“ überwunden werden. Beispielweise fühlen sich die Teilnehmer einer Videokonferenz oder Teilnehmer in einem Chatroom „wie im gleichen Raum“.

4) Presence als Immersion: Hier geht es darum, wie fest ein Rezipient in die mediale Welt eintaucht. Um ein starkes Presence-Erleben zu erreichen, sollten möglichst alle Sinne eingenommen werden, damit keine Reize von der realen Welt mit den Reizen der medialen Welt inferieren können. Als typische Beispiele, wo Rezipienten stark eintauchen, werden Simulationen oder das IMAX-Kino genannt.

5) Presence als sozial Handelnder im Medium: Rezipienten können mit Figuren der medialen Welt Beziehungen aufbauen. Oftmals führen Rezipienten „para-soziale Interaktionen“ mit medialen Figuren. So sprechen zum Beispiel Rezipienten oftmals

vor dem Bildschirm mit medialen Figuren und nehmen sie als soziale Akteure wahr. Beschrieben werden auch Beziehungen zu „cyber pets“ oder „Tamagochi`s“, wo Rezipienten ein „nicht real existierendes Tier“ pflegen und eine Beziehung zu ihm aufbauen.

6) Presence als sozial handelndes Medium: Beim letzten Konzept geht es darum, dass immer mehr auch das Medium selbst Rollen des realen Lebens übernimmt. So werden Themen wie künstliche Intelligenz, sprechende Computer oder Roboter etc. behandelt.

Als Variablen, die Effekte auf das Presence-Erleben haben oder es verursachen, nennt Lombard die **Form des Mediums**, den **Inhalt des Mediums** und den **Mediennutzer**. Bei der Form des Mediums werden verschiedene Aspekte, die ein Medium aufweisen kann genannt. So zum Beispiel die Interaktivität, die Bildauflösung, die Bildschirmgröße, Auditive Darbietung (mono, stereo, surround-sound), sensorische Faktoren (olfaktorisch, propriozeptiv, taktil) etc.

Beim zweiten Punkt, beim Inhalt des Mediums, haben folgenden Punkte Einfluss auf das Presence-Erleben: Genre, Thema, Art der Aufgabenstellung, Aufgabenschwierigkeit, Glaubhaftigkeit der Charaktere etc.

Beim Mediennutzer haben beispielweise die Persönlichkeit, die Präferenzen bezüglich Medien, die Erfahrung mit dem Medium und auch die Fähigkeit sich in ein Medium einzulassen einen Einfluss.

Viele Autoren haben sich auch damit befasst, welche Effekte resultieren, wenn ein Presence-Erleben auftritt. Die Vielzahl physiologischer, wie auch psychologischer Effekte decken ein enorm breites Spektrum ab und lassen sich schlecht vereinheitlichen. Sie gehen von körperlichem Arousal, über automatisierte Reaktionen bis hin zu Gedächtniseffekten, Urteilsverzerrungen oder sozialen Effekten.

Wie auch bei der Transportation-Theorie gibt es verschiedene Presence-Skalen, welche vorgeben „Presence“ zu messen (z.B. Witmer & Singer 1998, Kim & Biocca 1997). Anders als bei der Transportation-Theorie wurden diese Skalen schon in etlichen empirischen Forschungen verwendet.

Nebst diesen Skalen gibt es aber auch zahlreiche weitere Instrumente, mit welchen versucht wird „Presence“ zu messen. So zum Beispiel mit einer kontinuierlichen Messung während der Rezeption mit einem Regler, aber auch mit zahlreichen physiologischen Messungen wie Herzfrequenz, Galvanischer Hautwiderstand, Atmung oder Hauttemperatur. Auch psychophysische Methoden und immer mehr auch Verhaltensmessungen werden verwendet um „Presence“ zu messen. Im Moment gibt es keine universale Messmethode um „Presence“ festzustellen, jede einzelne Methode bringt Vor- und Nachteile mit sich und in den meisten Fällen wird eine Kombination mehrerer Methoden angewendet. Auch wenn schon sehr viel Forschung zu „Presence“ betrieben wurde, wird es in Zukunft noch mehr Forschung brauchen, um das Phänomen erklären zu können und besonders um es empirisch fassbar zu machen.

3. Vergleich I: Transportation Theorie vs. Wirklichkeitstransfer

In diesem Kapitel wollen wir die Wirklichkeitstransfer-Theorie der Transportation Theorie gegenüberstellen. Wir wollen dabei bewusst die Transportation Theorie und nicht die Presence Theorie zum Vergleich heranziehen. Wie im letzten Abschnitt beschrieben, ist die Presence-Forschung auf einem ganz anderen Forschungsstand als die beiden anderen Theorien und umfasst weit mehr Bereiche als die Psychologie und die Medienwissenschaften. Da die Presence Theorie aber in gewissen Bereichen sehr stark der Transportation Theorie entspricht (z.B. das Konstrukt „Presence als Transportation“) sind unsere Vergleiche zwischen der Transportation Theorie und der Wirklichkeitstransfer-Theorie gewissermassen auch auf die Presence Theorie übertragbar.

3.1. Begriffsklärung

Green & Brock postulieren, dass Personen während der Medienrezeption ihre so genannte “Paramount Reality” oder alltägliche Wirklichkeit verlassen und in eine alternative, so genannte “Peculiar Reality” eintauchen.

In der Theorie von Steinmann verblasst die “Primäre Realität” während der Medienrezeption und wird durch eine konstruierte “Medienrealität” ersetzt. Es scheint

daher angebracht, Paramount Reality und Primäre Realität auf der einen Seite sowie Peculiar Reality und Medienrealität auf der anderen Seite gleich zu setzen.

Dennoch: Die beiden Theorien unterscheiden sich im Blickwinkel, aus welchem sie den Prozess zwischen Medium und Rezipient betrachten. Hier werden die unterschiedlichen wissenschaftlichen Herangehensweisen besonders deutlich.

Die Theorie des Wirklichkeitstransfers, welche aus dem Gebiet der Medienwissenschaften stammt, beschäftigt sich vor allem mit den Merkmalen des medialen Inhalts. Diese lassen den Rezipienten in eine sekundäre, durch die Medien und deren Inhalt konstruierte Realität eintauchen (Steinmann, 2004).

Die Transportation Theorie setzt ihren Fokus nicht auf die Merkmale des Medieninhalts, sondern auf deren Effekte beim Rezipienten. Diese Effekte werden durch affektive, kognitive und imaginative Prozesse beschrieben. Demzufolge ist in der Transportation Theorie nicht die Medienrezeption selber, sondern deren Konsequenzen von Interesse. Eine hauptsächliche Konsequenz wurde im Konstrukt Enjoyment operationalisiert. Wie bereits erwähnt liegt der Fokus beim Enjoyment-Konstrukt auf der affektiven und der kognitiven Komponente, welche bei der Bewertung des Medieninhalts von zentraler Bedeutung sind.

In einer späteren Debatte diskutierte auch Steinmann (2004) die Effekte des Wirklichkeitstransfers. Mit dem Konstrukt des Enjoyment erwähnen Green & Brock möglicherweise den Effekt, welcher Steinmann in seiner ergänzenden achten These festhält. Im Unterschied zur These Steinmanns verorten Green & Brock das Einsetzen des Enjoyments aber bereits in der kommunikativen Phase und gehen davon aus, dass das Enjoyment auch bis in die post-kommunikative Phase anhalten kann.

3.2. Vergleich mit den 7 Thesen der Wirklichkeitstransfer-Theorie

These 1:

„Je nach Medium und Inhalt kann nicht nur von Kommunikation gesprochen werden.“

Diese These hat einen allgemein gültigen Charakter. In den Medienwissenschaften hat die Kommunikation eine Hauptfunktion. Die Autoren des Wirklichkeitstransfers teilen aber die Ansicht des Uses and Gratification Approach (Rosengren, 1974), nach

welchem Medien neben der Kommunikation auch andere Bedürfnisse des Menschen befriedigen (z.B. das Bedürfnis nach Liebe, Affiliation oder Selbstaktualisierung). Mit der Idee unterschiedlicher menschlicher Bedürfnisse des Menschen ist die zweite These des Wirklichkeitstransfers verbunden.

These 2:

“Neben der Medienkommunikation gibt es einen Prozess, der mit dem Begriff “Wirklichkeitstransfer” angenähert werden kann und der sich grundsätzlich von der Aussagenrezeption unterscheidet.”

Die ersten beiden Thesen der Wirklichkeitstransfer-Theorie befassen sich mit der Frage, warum Menschen Medien nutzen. Obwohl sich die aus psychologischer Perspektive verfasste Transportation Theorie nicht mit derlei grundlegenden Fragen auseinandersetzt, geht sie mit These 2 einig. Die Autoren sehen sie als grundsätzliche Annahme, auf welcher sich auch die Transportation Theorie gründet. Hier sind die unterschiedlichen Abstraktionsebenen der beiden Theorien besonders evident. Während die Transportation Theorie detaillierter auf verschiedene Prozesse und Effekte, welche sich während der Medien-Rezeption abspielen, eingeht, behandelt die Wirklichkeitstransfer-Theorie den Inhalt eher mit Blick auf das gesamte Phänomen, welches sich aus der Schnittstelle Mensch-Medium ergibt. Das wird auch darin ersichtlich, als der Wirklichkeits-Transfer Anleihen aus Gebieten wie der Philosophie oder der Psychologie macht.

Auch aus der Definition der Transportation Theorie ist ersichtlich, dass die Theorie mit der Annahme in These 2 übereinstimmt:

“Das Eintauchen in eine narrative Welt ist eine Erfahrung, welche kognitive, emotionale und imaginäre Prozesse mit einschliesst.” Der in der Transportation Theorie als zentral beschriebener Mechanismus umfasst demnach drei Arten der Involviertheit und unterscheidet sich fundamental von der blossen Inhaltsrezeption. Melanie Green, Autorin der Transportation Theorie, bestätigte uns in persönlicher Korrespondenz, dass auch die zweite These des Wirklichkeitstransfers auf die Transportation Theorie zutrifft.

These 3:

“Der (symbolische) Wirklichkeitstransfer befriedigt ein basales Handlungsmotiv des Menschen, nämlich den Drang, die Realität zu wechseln.”

Diese These besagt, dass es ein basales Bedürfnis des Menschen darstellt, die Realität zu wechseln, und dass der Wirklichkeitstransfer dieses Bedürfnis befriedigen kann.

Hier werden einige Differenzen zur Transportation Theorie ersichtlich.

Die Frage, ob das Bedürfnis, die Realität zu wechseln tatsächlich grundlegend ist, kann nicht einfach beantwortet werden. Das Postulat, dieses Bedürfnis sei basal und mit anderen basalen Bedürfnissen wie z.B. demjenigen nach Liebe gleichzusetzen, führt zu einer philosophischen Diskussion, welche den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde.

Weiter ist festzuhalten, dass sich die Wirklichkeitstransfer-Theorie weniger mit den Motiven für den Wechsel der Realität auseinandersetzt. Die Transportation Theory gibt präzisere Informationen zu den Motiven, welche dem Bedürfnis, die Realität zu wechseln, zugrunde liegen. Transportation wird beispielsweise als erwünschten “Zustand beschrieben” (Green, 2004:314). Desweiteren gehen die Autoren davon aus, dass das Konstrukt “Transportation” in engem Zusammenhang mit dem Konstrukt des “Enjoyment” steht, da der Transportation-Prozess selber als Enjoyment, d.h. als genussvoll und angenehm, empfunden werden kann. Zur selben Thematik ziehen die Autoren auch das Konzept des Flow bei (Csikszentmihalyi, 1990), welches den bereits erwähnten Konstrukten Enjoyment und Transportation verwandt scheint.

In der Transportation Theorie wurden die zahlreichen Nutzen diskutiert, welche aus dem Prozess des Realitätswechsels entstehen und welche von den betroffenen Personen als genussvoll und angenehm empfunden werden. Beispiele für solche Nutzen sind die zeitweilige Flucht aus der realen Welt (ähnlich dem Eskapismus) oder die Reduktion der individuellen Selbst-Diskrepanz. Letzteres wurde durch den Befund erhärtet, dass Personen, welche häufiger negatives, personenbezogenes Feedback erhalten, öfter fernsehen.

Gemäss der Transportation Theorie ist das erlebte Enjoyment beim Wechsel der Realität mehr als nur rein temporärer Aufschub eines unangenehmen Zustands. Als Beispiele für solche längerfristige Nutzen erwähnen die Autoren eine Horizonterweiterung oder das Durchleben einer potentiell gefährlichen Situation, das

Ausführen potentiell gefährlicher oder illegaler Handlungen oder der Wechsel der Persönlichkeit, welche jedoch in jedem Falle ohne negative Konsequenzen für die Person bleiben. Im selben Kontext werden auch Identifikationsprozesse mit den Medien-Charakteren und die daraus entstehende Illusion der Intimität diskutiert.

Zusammenfassend sagen die Autoren der Transportation Theorie, dass in einigen Fällen das Enjoyment von einem grundlegenden menschlichen Bedürfnis, dem Anschlussbedürfnis, herrührt. Setzen wir diese Aussage in Bezug zur dritten These des Wirklichkeitstransfers wird der Unterschied zwischen den beiden Theorien deutlich: Während im Wirklichkeitstransfer der Wechsel der Realität selber als ein basales, menschliches Bedürfnis beschrieben wird, geht die Transportation Theorie davon aus, dass der Prozess des Realitätswechsels bestehende, grundlegende menschliche Bedürfnisse befriedigen kann, beispielsweise das Bedürfnis der Zugehörigkeit.

Es ist zu erwähnen, dass die Theorie des Wirklichkeitstransfers den Aussagen der Transportation Theorie (dass der Prozess des Wirklichkeitswechsels basale Bedürfnisse befriedigt) nicht grundsätzlich widerspricht. Steinmann (2004) diskutiert ebenfalls weitere Motive in Bezug zum Wirklichkeitstransfer, so z.B. Eskapismus oder Identifikation (Steinmann, 2004: *Sophie's zweite Welt*. Berner Texte zur Medienwissenschaft, Bd. 9).

These 4:

“Dieser Wirklichkeitstransfer führt in einen artifiziellen Medienraum, in welchen der Rezipient eintaucht, dort verweilt und mehr oder weniger intensive von der primären Realität abdriftet (überwiegend in der kommunikativen Phase).”

Während die ersten drei Thesen des Wirklichkeitstransfers eher allgemein gültigen Charakter haben und sich hauptsächlich mit der prä-kommunikativen Phase auseinandersetzen, wird in der vierten These die kommunikative Phase behandelt. Hier wird der eigentliche Prozess des Realitätswechsels beschrieben. In dieser Hinsicht erscheinen die beiden diskutierten Theorien sehr ähnlich. Die Autoren der

Transportation Theorie verwenden folgendes Zitat von (Gerrig, 1993), um den Prozess zu beschreiben:

“Als Resultat bestimmter Handlungen wird eine Person (der Reisende) transportiert, mit welchen Mitteln auch immer. Der Reisende distanziert sich von der Welt, aus der er stammt. Auf diese Weise werden für ihn bestimmte Aspekte dieser Welt unzugänglich. Dann kehrt der Reisende in seine Welt zurück, irgendwie verändert durch die Reise ” (in Green, p.312).

Mit dem Vergleich soll dargestellt werden, was mit dem Rezipienten passiert, wenn er vollkommen in eine Erzählung eintaucht. Obwohl es sich in beiden Theorien um einen sehr ähnlichen, wenn nicht denselben Prozess handelt, wurden unterschiedliche Begriffe für möglicherweise ein und dasselbe Phänomen gefunden. So werden in der Wirklichkeitstransfer-Theorie die beiden Formen der Wirklichkeit in eine „primäre“ und eine „sekundäre“ unterteilt. Die Transportation Theorie bezeichnet dasselbe Phänomen mit den Begriffen “Paramount Reality“ und “Peculiar Reality”.

Grundsätzlich wird in der vierten These die hohe Affinität zwischen den beiden Theorien deutlich. Um so mehr erstaunt es, dass die Autoren bis dato nichts von der jeweilig anderen Theorie wussten.

These 5:

“Die Befähigung, die Realitätsräume zu trennen, ist unterschiedlich und daher folgt eine mehr oder weniger intensive Durchmischung bei den einzelnen Rezipienten. Kinder sind davon wohl mehr betroffen und die Langzeitwirkungen ungewiss.”

Die fünfte These behandelt eine Meta-Ebene. Daraus ergibt sich folgende Frage: Kann eine Person nach dem Abdriften in die Medienrealität noch adäquat zwischen Medienrealität und Wirklichkeit unterscheiden? Die Autoren der Wirklichkeitstransfer-Theorie geben zu bedenken, dass es in gewissen Fällen durchaus zu einer Durchmischung der beiden Realitäts-Ebenen kommen kann. Folgende Grafik veranschaulicht diese Durchmischung.

Annäherung an die verschiedenen Wirklichkeitsebenen



(Figur 1: Das Zusammenspiel verschiedener Realitäts-Ebenen; Steinmann 2004: 10)

Die Transportation Theorie beschäftigt sich mit der Frage nach der individuellen Fähigkeit einer Person, in eine Erzählung einzutauchen. Die Autoren unterscheiden zwischen Personen die mehr oder weniger stark "in Bildern" denken. Sie spekulieren weiter, dass Personen, welche mehr „in Bildern“ denken, bessere und lebhaftere mentale Repräsentationen produzieren können und daher Bücher bevorzugen. Personen einer weniger stark ausgeprägten Bildhaftigkeit der Gedanken hingegen sollten Filme vorziehen.

Die Transportation Theorie befasst sich zwar nicht mit der Mischung zwischen Medienrealität und Wirklichkeit, aber sie behandelt die Frage nach den Effekten, welche die Medienrealität im Alltagsleben haben kann. Bei diesen Effekten konzentrieren sie sich allerdings auf die positiven Phänomene wie den Lerneffekt oder personelle Ressourcen. Dass die Stimuli aus der Medienrealität auch zu erhöhter Gewaltbereitschaft führen können wird nicht erwähnt.

Gemäss der Autorin der Transportation Theorie besteht empirische Evidenz dafür, dass Personen unterschiedlich gut in der Lage sind, die verschiedenen Wirklichkeits-Ebenen zu trennen. Vor allem kleine Kinder haben anfänglich Mühe, Fantasie von der Realität zu trennen.

Grundsätzlich wurde aus dem Vergleich mit These 5 ersichtlich, dass die beiden Theorien den Fokus unterschiedlich setzen. Während sich der Wirklichkeitstransfer auf der individuellen Fähigkeit zur Trennung zwischen Medienrealität und Wirklichkeit konzentriert, beschäftigt sich die Transportation Theorie vermehrt mit der Fähigkeit jedes einzelnen, in eine Erzählung einzutauchen.

Thesen 6 bis 8

6. „Der Einfluss dieses Transfers in die artifizielle Medienwelt nimmt im realen Leben eine zunehmend wichtige Stellung ein, zumal die einschlägigen Angebote der Medien in den letzten Jahren exponentiell angestiegen sind und noch weiter ansteigen werden.“

7. „Die erweiterte Sicht auf das Potenzial der Medien wird die Grenzen der Medienwissenschaft sprengen und auch in anderen Disziplinen von Bedeutung sein, z.B. Psychologie und Sozialpsychologie.“

8. „Eine Wirkung in der postkommunikativen Phase tritt besonders dann auf, wenn sich der Rezipient in einer ähnlichen Situation wiederfindet, wie er sie zuvor in der kommunikativen Phase bereits erlebt hat. Er handelt in der primären Realität unbewusst oder bewusst so, wie er es in der sekundären, medialen Realität täte.“

Ähnlichkeiten

Eine Ähnlichkeit der beiden Definitionen besteht bezüglich der Effekte in der primären Wirklichkeit.

In der Definition des Wirklichkeitstransfers:

„ ... Der Rezipient versetzt sich während der kommunikativen Phase in eine sekundäre mediale Realität, *was (individuell und situativ unterschiedliche) Auswirkungen auf seine primäre Realität haben kann* (Steinmann, 2004).“

In der Metapher, welche die Transportation Theory umschreibt:

“ ... *Dann kehrt der Reisende in seine Welt zurück, irgendwie verändert durch die Reise* (Gerrig, 1993).”

Die beiden Definitionen beschreiben keine expliziten Effekte, gehen aber darin einig, dass solche Effekte durchaus auftreten

Unterschiede

In den beiden Theorien werden unterschiedliche Effekte des Eintauchens in eine andere Wirklichkeit im Detail diskutiert.

Wirklichkeitstransfer

In These 8 des Wirklichkeitstransfers wird von Effekten ausgegangen, welche ihre Wirkung auch noch in der post-kommunikativen Phase entfalten.

Die These wurde nicht empirisch bestätigt. Es wurden jedoch zahlreiche Einzelbeispiele beigezogen, in welchen Personen in der Alltagsrealität so handeln, wie sie es in irgendeiner Weise in der Medienrealität erfahren haben. Dieses Verhalten kann, vor allem im Zusammenhang mit Gewalt, wie bereits erwähnt zu fatalen Konsequenzen für die Person und ihre Umwelt führen.

Es wird zusätzlich betont, dass vor allem Kinder von diesen Effekten betroffen sind und Langzeitwirkungen noch nicht untersucht wurden.

Transportation Theorie

1. Die Theorie geht davon aus, dass Medienerfahrungen, die jemanden in eine Erzählung oder Geschichte eintauchen lassen, die Stimmung beeinflussen und so vom Rezipienten als angenehm erfahren werden können (Green, 2004: *Understanding Media Enjoyment*, 319).

2. Transportation ist möglicherweise die Voraussetzung, um sich mit einem fiktionalen Charakter identifizieren zu können: “Zentral für den Identifikationsprozess ist die Übernahme der Gedanken, Ziele, Emotionen und des Verhaltens des

Charakters. Dies macht es für den Rezipienten notwendig, seine physische, soziale und psychologische Wirklichkeit zu Gunsten der Erzählung und ihrer Protagonisten zu verlassen" (Green, 2004: *Understanding Media Enjoyment*, 318).

Die Identifikation des Rezipienten mit den fiktionalen Charakteren der Erzählung ermöglicht es ihm, diese fiktiven Personen als reale Menschen, seien es Freunde oder Feinde, zu betrachten. Dieser Prozess ermöglicht es dem Rezipienten, sein Bedürfnis nach Zugehörigkeit und Anschluss zu befriedigen (Baumeister & Leary, 1995).

3.2.1. Exkurs: Ergebnisse aus Untersuchungen literarischer Erzählungen

1. Die Transportation Theorie geht davon aus, dass Leser umso mehr von einer Geschichte fasziniert sind, je lebhafter diese Geschichte geschrieben oder erzählt ist (Gerrig, 2004: *Psychological Processes Underlying Literary Impact*, S.280).

2. Desweiteren wird berichtet, dass Leser, die in die Geschichte "eintauchen", mehr Ansichten und Meinungen haben, die mit denjenigen der Charaktere aus der Geschichte übereinstimmen (Green, 2004: *Understanding Media Enjoyment*, S. 313). Darüber hinaus gehen Gerrig und Rapp davon aus, dass die Erwartungen, welche durch Erzählungen geweckt werden, auch einen Einfluss auf das Alltagsleben der Leser hat: Personen werden durch die fiktionalen Inhalte von Geschichten in ihrem Glauben bestätigt, dass ihre Träume und Wünsche auch im realen Leben in Erfüllung gehen können (Gerrig & Rapp, 2004, S. 279). Diesen Sachverhalt untersuchten die Autoren auch in Experimenten.

3. Gemäss Daniel T. Gilbert (1991) führt der Prozess des Verstehens automatisch zur Akzeptanz – alles, was der Rezipient liest, wird automatisch für bare Münze genommen. Nur wenn sich der Leser aktiv mit dem Inhalt auseinandersetzt, kann er seinen anfänglichen Glauben an die Wahrheit des Inhalts revidieren. Diese These kann sowohl auf fiktionale wie auch auf reale Inhalte bezogen werden.

Nur: Unter welchen Umständen sind Leser dazu bereit, ihren anfänglichen Glauben an die Wahrheit der Geschichte zu verwerfen? Eine mögliche Antwort ist der psychologischen Literatur zum Thema Überzeugungen entnommen: "Wenn die

Themen des Gelesenen für den Leser von persönlicher Bedeutung sind, werden sie vom Leser kritischer verarbeitet (Gerrig & Rapp, 2004: S.268).

Die These wurde empirisch überprüft. Die Resultate unterstützen die Aussage, dass das Mass, zu dem Erzählungen einen Einfluss auf unser Alltagsleben haben, zu einem Teil davon abhängt, wie stark sich der Leser kritisch mit dem Inhalt der Geschichte auseinandersetzt (Gerrig, 2004: S. 269).

4. Gerrig und Rapp (2004) argumentieren, dass das Leben der Leser durch die allgemeinen, beobachteten Muster einer Erzählung beeinflusst wird. Besondere Bedeutung messen sie der Tatsache bei, dass die Handelnden in der Geschichte zwar konstant sind, der Ausgang der Geschichte aber flexibel ist; dass sich die Leser also das Ende einer Geschichte bereits ausmalen können, wenn sie noch viele Seiten vom Ende der Geschichte entfernt sind. In Experimenten wurde dieses Verhalten nachgewiesen.

Die Frage bleibt allerdings offen, ob Rezipienten ähnliche Erwartungen auch bei anderen Medien, beispielsweise dem Fernsehen, entwickeln.

4. Vergleich II: Methoden

Um das Wirklichkeitstransfer-Potential eines Medien- und spezifisch: eines Fernseh-Inhalts zu operationalisieren, entwarf Steinmann zahlreiche Hypothesen darüber, welche Eigenschaften des Mediums und dessen Inhalts dem Wirklichkeitstransfer förderlich sind. Die untenstehenden Hypothesen wurden schliesslich (mittels der Kategorien in Klammern) operationalisiert:

- Verlauf („Spannung“)
- Charakter („gezeigte Emotionalität“, „positive Konnotation“, „physische Attraktivität“, „Charakter, der miteinbezieht“)
- Musikalische Gestaltung („Dramaturgie“)
- Visuelle Gestaltung („Ästhetik“)
- Geschichte („räumliche, zeitliche und soziale Nähe“, „emotionale Erregung“)
- Format („Fiktionalität“).

Der Inhalt einer TV-Sendung wurde in jeder Kategorie auf einer 5-stufigen Skala durch unabhängige Coder bewertet. Diese einzelnen Werte wurden anschliessend

gewichtet und in einen Gesamt-Score umgewandelt, dem sog. Wirklichkeitstransfer-Potential des jeweiligen Sendungs-Inhalts.

Das Vorgehen konnte jedoch nur mit gewissen Einschränkungen angewendet werden. Es stellte sich heraus, dass die Kategorien nicht erschöpfend waren und nicht auf alle Sende-Inhalte übertragen werden konnten. So mussten spezifische Anpassungen vorgenommen werden, welche die Generalisierbarkeit der gewonnenen Daten stark einschränkte. Deshalb sollte die Studie als erster Versuch betrachtet werden, die medialen Elemente, welche möglicherweise einen Wirklichkeitstransfer auslösen oder fördern, genauer zu kategorisieren.

In der Transportation Theorie wurde zur Datengewinnung ein Fragebogen mit 15 Items verwendet. Mittels einer 7-stufigen Skala wurde ermittelt, wie stark der Rezipient in die Erzählung eintaucht. Das gemessene Konstrukt wurde als „Immersion“ bezeichnet. Bei der Transportation Theorie (Green & Brock, 2004) wurde ein 15-Item Fragebogen verwendet. In einer 7- Punkte Skala wurde die Immersion in eine Geschichte gemessen. Nach der Auswertung der Daten wurde das Item, welches das Enjoyment mass, mit dem Gesamt-Score des Fragebogens korreliert. Die Korrelation der beiden Werte betrug .60. Diese relative hohe Korrelation ist ein Indiz dafür, dass sich die Konstrukte „Immersion“ und „Enjoyment“ zwar stark überlappen, aber dennoch distinkt voneinander sind.

Trotzdem müssen diese Ergebnisse mit Vorsicht interpretiert werden, da wir keinerlei Literatur oder empirische Daten gefunden haben, welche die Reliabilität und die Validität des verwendeten Transportation-Fragebogens garantieren.

4.1. Theoriebasierte Integration

Durch den Vergleich der Erhebungsmethoden des Wirklichkeitstransfers und der Transportation Theorie wurden die unterschiedlichen Blickwinkel deutlich, aus denen das Phänomen des „Einauchens“ oder „Abdriftens“ in eine artifizielle Realität betrachtet wird. Die Wirklichkeitstransfer-Theorie beschäftigt sich mit transferförderlichen Eigenschaften und Merkmalen des Medieninhalts. Die Transportation Theorie beschäftigt sich mit der Wirkung, welche dieser Medieninhalt auf die Rezipienten hat. Ähnlichkeiten oder Überschneidungen ergeben sich womöglich am ehesten zwischen dem Konstrukt der „Immersion“ und den Kategorien „Spannung“, „Charakter, der miteinbezieht“ und der „emotionalen Erregung“, da

diese Kategorien auch Effekte berücksichtigen, welche beim Rezipienten durch das Verarbeiten des Medieninhaltes ausgelöst werden.

5. Empirischer Teil

5.1. Idee

Parallel zu diesem Kolloquium, in welchem wir die Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen der Wirklichkeitstransfer-Theorie und der Transportations-Theorie ausgearbeitet haben, wurden in einem anderen Seminar Rezeptionsprozesse empirisch untersucht. Dabei wurden experimentelle Designs aufgestellt und ausgeführt. So auch ein Experiment, bei welchem der Einfluss der Bildschirmgröße und der Einfluss der Tonqualität auf den Rezeptionsprozess untersucht wurden. Dabei wurde der Rezeptionsprozess durch physiologische Werte gemessen, aber auch mit Fragebögen, so auch mit der Telepresence-Skala (Kim&Biocca, 2002).

Diese Gelegenheit wollten wir nutzen, um eine empirische Anwendung der Transportations-Skala zu integrieren. Wie bereits erwähnt, gibt die Telepresence-Skala ähnlich wie auch die Transportations-Skala vor, zu messen wie stark sich eine Person in ein Medium transportieren lässt oder wie stark eine Person im Medium präsent ist. Betrachtet man die beiden Fragebögen, sind durchaus gewisse Ähnlichkeiten erkennbar. Sollten also die beiden Fragebögen tatsächlich die Stärke der Anwesenheit im Medium messen können, müssten sie bei derselben Person korrelieren. Konkret bedeutet dies, dass eine Person, welche höhere Werte im Gesamt-Score der Telepresence-Skala aufweist, auch höhere Werte im Gesamt-Score der Transportations-Skala aufweisen sollte. Und genau das wollten wir überprüfen, indem wir den Versuchspersonen beide Fragebögen zum Ausfüllen gaben.

Das Experiment wurde mit 50 Personen durchgeführt. Leider war es aus zeitlichen Gründen nur bei der Hälfte der Versuchspersonen möglich beide Skalen zum Ausfüllen vorzugeben. Dies bedeutet, dass die Korrelation der beiden Skalen nur mit 25 Versuchspersonen vorgenommen werden konnte.

5.2. Resultate

Wie erwartet konnten wir eine Korrelation zwischen der Telepresence-Skala und der Transportation-Skala feststellen. Die Korrelation wies eine Stärke von $r=.476$ auf.

(Tabelle 1/Tabelle2)

Dies bedeutet, dass eine Person, welche einen höheren Wert im Gesamtscore der Telepresence-Skala hat, auch einen höheren Wert im Gesamtscore der Transportation-Skala aufweist.

Nebst der Korrelation der beiden Skalen wollten wir auch die Reliabilität der Transportation-Skala überprüfen. Dabei fanden wir ein $\text{Alpha} = .556$.

(Tabelle 3)

Diese Reliabilität ist so deutlich zu tief; die Zahl muss allerdings mit Vorsicht interpretiert werden, da die Studie zahlreiche Probleme aufweist, welche im nächsten Unterkapitel aufgegriffen und diskutiert werden.

An diesem Punkt erscheint auch noch interessant zu erwähnen, dass Item 9 („*I found my mind wandering while watching the film*“) negativ mit den anderen Item korrelierte (trotz Umpolung wie Vorgegeben).

(Tabelle 4)

Der Grund dafür könnte sein, dass diese Aussage auf zwei verschiedene Arten verstanden werden kann. Die erste Möglichkeit besteht darin, „wandering my mind“ zu verstehen als „ich war mit meinen Gedanken sonst wo, während dem Schauen des Films“. So haben es die Autoren eigentlich gemeint und es würde bedeuten, wenn eine Versuchsperson der Aussage zustimmt, dass sie nicht so stark ins Medium transportiert wurde. Die andere Möglichkeit besteht darin „wandering my mind“ als „Wandern der Gedanken“ im Film zu verstehen. In diesem Fall würde eine Zustimmung natürlich für einen starken Transport ins Medium sprechen. Diese Zweideutigkeit könnte der Grund für die negative Korrelation mit den andern Items sein.

Auch Item 10 („*The events in the narrative are relevant to my everyday life*“) korrelierte äusserst schwach mit den anderen Items. Bedenkt man, dass im Experiment ein fünfzehnminütiger Filmausschnitt einer Auto-Verfolgungsjagd gezeigt wurde, erstaunt es nicht, dass eine Vielzahl der Versuchsperson die Frage mit „überhaupt nicht“ beantwortet hat.

Werden die beiden Items aus der Analyse eliminiert, entsteht ein $\text{Alpha} = .626$, was natürlich immer noch nicht in einem genügend hohen Bereich liegt.

(Tabelle 5)

5.3. Probleme

Wie bereits im vorherigen Abschnitt erwähnt, muss man der Studie einige kritische Anmerkungen anfügen.

Als erstes Problem ist ganz klar die Stichprobengrösse zu nennen. 25 Versuchspersonen reichen nicht aus, um eindeutige Ergebnisse zu liefern. Es darf also höchstens eine Tendenz daraus gewonnen werden.

Als zweites Problem sehen wir die Sprache. Da der Fragebogen in Originalsprache Englisch ist, wurde dieser den Versuchspersonen in Englisch vorgelegt. Dabei wurden aber die Englisch-Kenntnisse nicht systematisch überprüft, die Probanden wurden lediglich abgefragt, ob sie Englisch-Kenntnisse haben oder nicht. Gerade Beispiele wie die Missverständnisse bei Item 9 („*The events in the narrative are relevant to my everyday life*“) zeigen, dass die Probanden wahrscheinlich unterschiedliche Englisch-Kenntnisse aufwiesen. Solche Unterschiede können sich auf die Ergebnisse auswirken und müssten in einer zukünftigen Studie berücksichtigt werden. Ein weiterer Punkt ist das Anwendungsgebiet an sich. Die Transportation-Skala wurde ursprünglich bei literarischen Werken angewendet und ist möglicherweise eher auf die Anwendung für schriftliche Medien konzipiert. Wir halten die Anwendung der Skala auf ein elektronisches Medium nicht für ausgeschlossen, aber möglicherweise ist ein fünfzehnminütiger Ausschnitt eines Films eine zu kurze Sequenz, um die Skala anzuwenden. Das gleiche gilt für die Telepresence-Skala. Auch hier ist umstritten, ob ein fünfzehnminütiger Ausschnitt, dazu noch in einer experimentellen Situation, ausreicht, um dann die Präsenz im Medium via Fragebogen abzufragen.

5.4 Konklusion des empirischen Teils

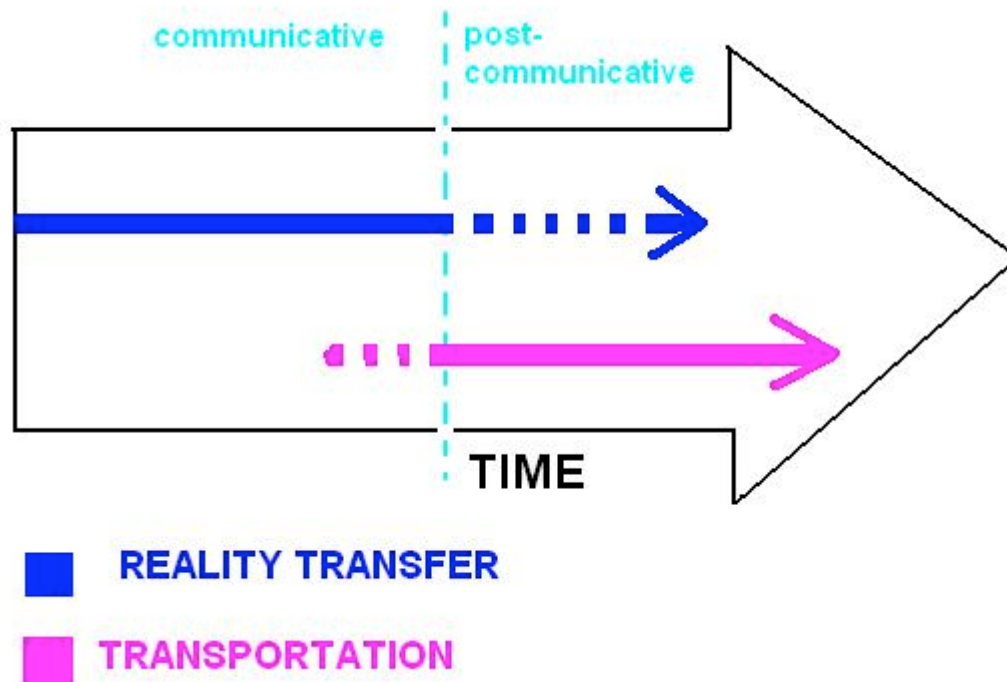
Nebst den genannten Problemen, war es eine gute Erfahrung einmal mit der Transportations-Skala zu arbeiten. Es war ein erster Versuch die Skala in diesem Kontext anzuwenden. Wie bereits erwähnt, wurde das Experiment nicht entworfen, um die Transportation-Skala zu überprüfen und uns ist bewusst, dass es optimalere Möglichkeiten gäbe dieses zu tun. Trotzdem denken wir, dass eine Tendenz daraus zu erkennen ist und dass in Zukunft unbedingt versucht werden sollte, mehr Erkenntnisse über diesen Bereich zu gewinnen.

Die Antwort, ob ein Fragebogen darüber Auskunft geben kann, wie stark eine Person ins Medium transportiert ist oder im Medium anwesend ist, können wir mit unserer Studie nicht geben. Aber wir können zumindest die Tendenz aufzeigen, dass die beiden Skalen etwas Ähnliches messen.

6. Schlusskonklusion

Der Vergleich machte bei den vorgestellten Theorien methodologische Mängel deutlich. Es ist mehr (empirische) Arbeit nötig, um die Reliabilität und Validität der Messinstrumente zu verbessern.

Trotz dieser Mängel und einiger (teilweise fundamentaler) Unterschiede zwischen den Theorien könnte eine interdisziplinäre Integration sehr anregend für weitere Forschung sein, da wir auch auf einige Aspekte stiessen, welche die Theorien miteinander verbindet. Mit untenstehender, stark vereinfachter Grafik soll verdeutlicht werden, wo sich diese Verbindungen befinden und wo die Wirklichkeitstransfer-Theorie und die Transportation-Theorie auf einem Kontinuum am ehesten zu verorten sind. Die ausgezogenen Linien bedeuten ein stärkeres, vermutetes Potential für einen Wirklichkeitstransfer bzw. Transportation.



Die pinkfarbene Linie deutet die gemäss der Transportation Theory länger anhaltenden, kognitiven Effekte in der post-kommunikativen Phase an.

Als Möglichkeit, die Forschungsanstrengungen beider Gebiete zusammen zu bringen, könnten Experimente dienen, welche Messmethoden aus beiden Theorien anwenden. Im Folgenden soll ein solches Experiment beschrieben werden.

In einem ersten Schritt werden zwei TV-Sendungen auf ihr Wirklichkeitstransfer-Potential hin überprüft. Dabei wird darauf geachtet, dass am Ende eine Sendung mit einem grossen und eine mit einem kleinen Potential vorliegen. Anschliessend werden Versuchspersonen die beiden Sendungen gezeigt. Sie sollen mit Hilfe der gezeigten Sendung einen Transportation-Fragebogen (Presence-Fragebogen) ausfüllen. Es wäre äusserst interessant festzustellen, ob zwischen dem Wirklichkeitstransfer-Potential einer Sendung und dem erreichten Wert mit dem Transportation-Fragebogen ein positiver Zusammenhang besteht.

7. Literaturverzeichnis

Green, M. C., Brock, T. C., & Kaufman, G. F. (2004). Understanding Media Enjoyment: The Role of Transportation Into Narrative Worlds. *Communication Theory*, 4, 311-327.

Draper, J. V., Kaber, D. B. & Usher (1998). Telepresence

Steinmann, M. (Hrsg.) (2004): *Sophie's zweite Welt*. Berner Texte zur Medienwissenschaft (Bd. 9).

Steinmann und Hackenbruch (2005)

Flow (z.B. Csikszentmihalyi, 1990)

Eskapismus: Strodthoff, 1976

Gratifikationsansatz (Rosengren, 1974)

Biocca (2003): zur Presenceforschung

Gilbert

Raney (2003): Transportation und Enjoyment

Zitat des Travellers in der Transportation Theory: Gerrig 2003

Gerrig & Rapp 2004

Gerrig 2004

8. Anhang

Table1

Correlations

		tra score	tp score
tra_score	Pearson Correlation	1	.476*
	Sig. (2-tailed)		.016
	N	25	25
tp_score	Pearson Correlation	.476*	1
	Sig. (2-tailed)	.016	
	N	25	25

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Table 2

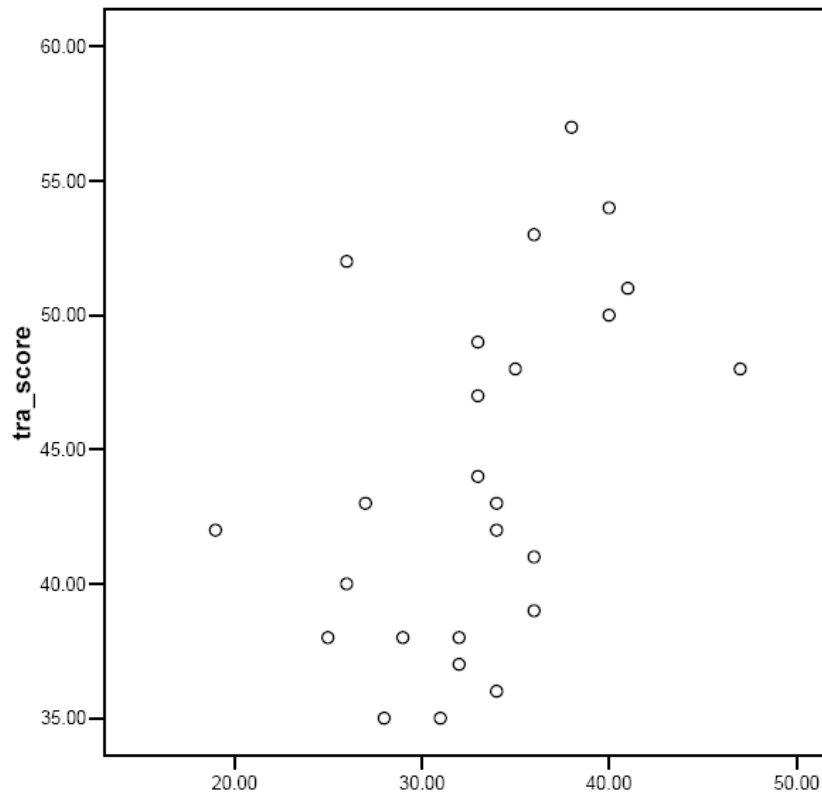


Table 3

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.556	.575	12

Table 4

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
tra1	38.6000	38.583	.158	.628	.534

tra2	39.2000	35.583	.237	.429	.516
tra3	41.1200	37.610	.258	.557	.517
tra4	39.4000	33.000	.483	.665	.458
tra5	40.5600	29.507	.493	.390	.431
tra6	38.8800	33.777	.189	.465	.537
tra7	40.1600	33.307	.542	.599	.454
tra8	40.8800	35.860	.160	.523	.539
tra9	39.2400	43.523	-.226	.502	.621
tra10	42.5600	40.757	.034	.415	.549
tra11	42.8800	40.860	.167	.265	.542
tra12	39.6400	31.657	.289	.471	.502

Table 5

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.626	.639	10