

Florian Mundhenke

### **Erforschung neuer Gestaltungs- und Rezeptionsformen des Dokumentarischen im Netz. Eine Nutzerstudie zur Webdokumentation PRISON VALLEY (2010)**

2016

<https://doi.org/10.25969/mediarep/3638>

Veröffentlichungsversion / published version  
Zeitschriftenartikel / journal article

#### **Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:**

Mundhenke, Florian: Erforschung neuer Gestaltungs- und Rezeptionsformen des Dokumentarischen im Netz. Eine Nutzerstudie zur Webdokumentation PRISON VALLEY (2010). In: *AugenBlick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft*. Heft 65/66: Die Herstellung von Evidenz (2016), S. 23–39. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/3638>.

#### **Nutzungsbedingungen:**

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

#### **Terms of use:**

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

## Erforschung neuer Gestaltungs- und Rezeptionsformen des Dokumentarischen im Netz

### Eine Nutzerstudie zur Webdokumentation *Prison Valley* (2010)

Die Diskussionen, die mit Begriffen wie «transmedia storytelling» oder «convergence culture»<sup>1</sup> in Bezug auf Spielfilme und insbesondere Fernsehserien schon länger angestoßen worden sind, betreffen zunehmend auch den Dokumentarfilm. Nach revolutionären Vorreitern wie etwa *No Lies* (USA 1973, R: Mitchell Block) und *This is Spinal Tap* (USA 1984, R: Rob Reiner) ist auch der populäre Dokumentarfilm gerade im Spiel mit (semi-)fiktionalen Mitteln spätestens in den 2000er Jahren in der öffentlichen Aufmerksamkeit angekommen: Mit zahlreichen Dokumentarspielen in fast allen Fernsehprogrammen oder dem Erfolg des großen, unterhaltenden Kino-Dokumentarfilms von Michael Moore oder den aufwändig produzierten Naturfilmen der letzten Jahre ist eine Festschreibung des Dokumentarischen auf einen verbindlichen Formen- und Stilkatalog kaum mehr möglich. Heute findet die Hybridisierung zunehmend im gesamten medialen Kontext statt. Gemeint ist damit das Spannungsfeld von Kino, Fernsehen und den sogenannten Neuen Medien: Dazu gehören Internet-Webseiten, Apps für Smartphones aber auch die Einbindung filmischer Inhalte in Social-Media-Portale wie YouTube und Facebook.

Zu medienpezifischen Formen des Dokumentarfilms hat es in den letzten Jahren eine Reihe aufschlussreicher Publikationen gegeben, wie etwa zur Rolle des Dokumentarischen im Fernsehen<sup>2</sup> und zu aktuellen Tendenzen des Dokumentarfilms.<sup>3</sup> Auch zu intramedialen Hybridisierungsprozessen – etwa zwischen Dokumentarfilm und Spielfilm – gab es zuletzt einige beachtenswerte Veröffentlichungen, wobei hier insbesondere die Popularisierung und Fiktionalisierung/Dramatisierung von dokumentarischen Angeboten fokussiert wurde.<sup>4</sup> Was aber zuletzt – nicht nur in Bezug auf den Dokumentarfilm – zu beobachten war, sind Verfahren

- 1 Vgl. [jetzt nach Vorgabe des Schüren Verlags] Henry Jenkins (2006): *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York 2006.
- 2 Für Großbritannien etwa Richard Kilborn, John Izod (1997): *An Introduction to Television Documentary. Confronting Reality*. Manchester, für Deutschland: Christian Hißnauer: *Fernsehdokumentarismus. Theoretische Näherungen, pragmatische Abgrenzungen, begriffliche Klärungen*. Konstanz 2011; oder ders., Bernd Schmidt (2013): *Wegmarken des Fernsehdokumentarismus. Die Hamburger Schulen*. Konstanz.
- 3 Vgl. Alan Rosenthal John Corner (2005): *New Challenges for Documentary*. Manchester, Stella Bruzzi (2006): *New Documentary*. London, New York.
- 4 Vgl. Gary D. Rhodes, John Parris Springer (2006): *Docufictions. Essays on the Intersection of Documentary and Fictional Filmmaking*. London, für den englischsprachigen Raum. Und: Kay Hoffmann,

der Hybridisierung, die nicht mehr nur auf Figuren, Darstellungsformen und Erzählstrategien innerhalb der Gattung des Dokumentarfilms fokussiert sind, sondern die intermedial auf den gesamten Bedeutungskontext außerhalb der Medien Grenzen des Films blicken.

Ein Trend dieser Entwicklung sind sogenannte Webdokumentationen (unter anderem auch ‹interactive documentary›, ‹crossmedia documentary›, ‹transmedia documentary›, ‹augmented documentary› oder ‹docu-game› genannt)<sup>5</sup>, deren Aufkommen verstärkt seit etwa 2005 zu beobachten ist. Dass auch eine öffentliche Aufmerksamkeit für diese Form existiert, belegen neu entstandene Initiativen (wie das *i-docs* Symposium in Bristol seit 2011)<sup>6</sup> oder das Interesse bereits etablierter Institutionen an dieser Form (wie die seit 2013 stattfindenden ‹crossmedia screenings› beim ältesten deutschen Dokumentarfilmfestival, dem DOK Leipzig).

Im Folgenden soll versucht werden, dieses noch junge Feld überblickshaft aufzuspinnen. Ein Problem, das dabei prominent im Vordergrund steht, ist die analytische Erforschung von Webdokumentationen. Zunächst wird daher skizziert, welche Entwicklungen es in diesem Bereich in den letzten Jahren gegeben hat. Im Anschluss wird versucht, die Webdokumentation an mediale Traditionen des Dokumentarfilms und des Computerspiels zurückzubinden und deren Konvergenz zu beschreiben. Im Hauptteil wird dann eine Text- und Nutzerstudie zur Webdokumentation *Prison Valley* (F 2010, R: David Dufresne, Philippe Brault)<sup>7</sup> vorgestellt, die an der Universität Leipzig im Jahr 2015 im Rahmen eines Master-Projekts durchgeführt wurde. Ein Fazit zu zukünftigen Forschungsdesideraten schließt die Ausführungen ab.

## 1. Problemfeld Webdokumentation

Der Ausgangspunkt zur Begriffsdefinition der Webdokumentation kann als Schnittpunkt mehrerer konvergierender Linien aufgefasst werden: Neben künstlerischen Formen und Entwicklungen der Games-Industrie, werden hier auch Horizonte des digitalen Journalismus und des TV- bzw. Kino-Dokumentarfilms berührt. Im Folgenden sollen die beiden dominanten Konvergenzlinien des Dokumentarfilms und des Computerspiels fokussiert werden. Einerseits knüpft die Webdokumentation historisch an den Dokumentarfilm an – genauer an die Fernsehdokumentation, insofern viele der weiter unten angesprochenen Arbeiten auch als lineare TV-Fassung vorliegen. Andererseits schließt die Webdokumentation an jene aktuellen

Richard Kilborn, Werner C. Barg (2012): *Spiel mit der Wirklichkeit. Zur Entwicklung doku-fiktionaler Angebote in Film und Fernsehen*. Konstanz, für den deutschsprachigen Raum.

5 ‹Crossmedia Documentary› ist ein Begriff, der vor allem auf Festivals Verwendung findet, da so unterschiedliche Angebotsformen (etwa auch Apps) erfasst werden können. In England ist ‹interactive documentary› recht gebräuchlich (vgl. [www.interactivedocumentary.net](http://www.interactivedocumentary.net)). In Deutschland wird eher von Webdokumentationen gesprochen. Vgl. <http://webdoku.de> (11.03.2016).

6 <http://i-docs.org> (11.03.2016).

7 <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=de> (11.03.2016).

Entwicklungen an, die sich mit Begriffen wie «user generated content» oder «prosumer culture» beschreiben lassen.<sup>8</sup> Die RezipientInnen werden weniger als BetrachtInnen von fertigen Beiträgen angesehen. Vielmehr gestalten sie die Beschäftigung mit dem Material aktiv, und nicht nur das: Sie verändern das Angebot, ergänzen und gestalten es um und sind Teil des Herstellungsprozesses.<sup>9</sup>

Im Sinne von Bill Nichols, der die Gattung als Teil einer umfassenden dokumentarischen Kultur begreift, die nicht nur einzelne Filme betrifft, sondern die ein Spannungsfeld aus Herstellung, Filmtext und Rezeption umfasst,<sup>10</sup> lässt sich feststellen, dass auf allen diesen drei Ebenen Veränderungen zu beobachten sind, die in der Webdokumentation Niederschlag finden. Für den Produktionsprozess ist entscheidend: Es gilt zwar schon für den «traditionellen» Dokumentarfilm wie für den Spielfilm eine ausgeprägte Arbeitsteilung in verschiedene Rollen. Dennoch lassen sich in der historischen Entwicklung immer wieder – sowohl für den Kinofilm wie für das Fernsehen – Protagonisten, Autoren und Bewegungen ausmachen: Dies reicht von John Grierson und dem *British Documentary Movement* der 1930er und 1940er Jahre bis zu den Umbrüchen von *Direct Cinema* und *Cinema vérité* mit ihren Vertretern (Richard Leacock und Robert Drew in den USA, Jean Rouch in Frankreich).<sup>11</sup> Mit all diesen Akteuren sind immer auch Stile und Verfahren verbunden, die sich durch die Wiederverwendung von filmischen Mitteln kondensiert haben; etwa die expositorische Erzählerstimme in den Werken der Grierson-Schule oder die Handkamera im *Direct Cinema*.

Dies ändert sich in Bezug auf die Webdokumentation insofern, als hier durch die mediale Transformation neue Fragen in den Vordergrund rücken, wie zum Beispiel die der NutzerInneneinbindung. Die meisten Beispiele sind keine Arbeiten einzelner, sondern eher institutionell (durch Auftraggeber wie Fernsehsender) oder geografisch geprägt (Schwerpunktzentren sind im Moment Kanada und Frankreich). Während der Einfluss einzelner Akteure in Themen und Stilen von Filmen oft noch klar erkennbar ist, etwa die linkspopulistischen Arbeiten Moores), so ist das in Bezug auf die Webdokumentation zumeist nicht mehr so deutlich auszumachen. Hier sind es dann eher ProduzentInnen – wie das französische Unternehmen Uopian<sup>12</sup> –, Zentren – wie das National Filmboard of Canada, NFB<sup>13</sup> sdf – oder Medienunternehmen – wie ARTE –, die als Förderer dieser Form auftreten. Die Verfahren sind offen und die Möglichkeiten sehr heterogen. Als Macher etablieren sich deshalb zugleich interessierte FilmemacherInnen und Fernsehschaffende, aber auch

8 Vgl. Birgit Blätzel-Mink, Kai-Uwe Heilmann (2009): *Prosumer Revisited: Zur Aktualität einer Debatte*. Wiesbaden.

9 Vgl. zu anderen Modi der Interaktion in Anlehnung Bill Nichols auch Sandra Gaudenzi (2013): *The Living Documentary. From representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*. London. <http://research.gold.ac.uk/7997/> (21.02.2016).

10 Vgl. Bill Nichols (2001): *Introduction to Documentary*. Bloomington, hier besonders: S. 20–41.

11 Vgl. ebd., S. 90–122.

12 Vgl. [www.upian.com](http://www.upian.com) (11.03.2016).

13 Vgl. [www.nfb.ca/interactive](http://www.nfb.ca/interactive) (11.03.2016).

WebdesignerInnen und KünstlerInnen. Klassische Berufsbilder und Rollen verändern sich auch durch den Einfluss von RezipientInnen auf den Produktionsprozess, der in einigen Fällen sehr groß sein kann, etwa, wenn es um die Vollendung des nur von KünstlerInnen angebotenen Materials geht.

Daran anschließend gibt es zudem Veränderungen auf der Ebene der Aufbereitung des Materials auch im Sinne einer Abgrenzung zur Evidenzproduktion. Bill Nichols sieht den Dokumentarfilm nicht als Darstellung von Fakten oder Evidenzen, sondern vielmehr als mehrstimmigen Diskurs über das Reale.<sup>14</sup> Der Dokumentarfilm bildet das Reale nicht in seinem So-Sein ab, sondern er legt einen argumentativ begründeten Fokus auf die Wirklichkeit: «As such they [the documentaries; FM] become one voice among the many voices in an arena of social debate and contestation»<sup>15</sup> Die Stimme des Dokumentarfilms drückt sich in der Fokussierung und damit Artikulation dieses bestimmten Blickwinkels aus: «Voice, then, is a question of how the logic, argument, or viewpoint of a film gets conveyed to us.»<sup>16</sup> Wie Nichols an anderer Stelle – mit Blick auf die von zufälligen Beobachtern gemachten Aufnahmen des Polizei-Einsatzes gegen Rodney King – postuliert, sind es nicht allein die Bilder, die evident werden und damit entweder die Schuld Kings beweisen oder Auskunft über sein schuldloses Verstricktsein in die Situation geben, sondern es ist der Einsatz und die Verwendung dieser Bilder, wie sie bei dem Prozess gegen die Polizisten stattgefunden hat.<sup>17</sup> Diese Argumentation und Perspektive löst den Dokumentarfilm aus seiner reinen Beweisfunktion: «The sense of perspective that is, an informing logic and organization, separates a documentary from mere footage or photographic records.»<sup>18</sup> Im Anschluss an diese Ausführungen von Nichols soll deshalb auch die Webdokumentation als mediale argumentative Struktur begriffen werden, wobei die NutzerInnen aber hier noch mehr als beim Film aufgefordert sind, an diesem Argumentationsprozess mitzuwirken und diesen erstens während seiner Generierung *in situ* zu erleben und zweitens durch eigene Beteiligung zu gestalten und erweitern.

Es leuchtet ein, dass sowohl Kinodokumentarfilme wie Fernsehdokumentationen bestimmten Standards unterliegen: etwa in Bezug auf die Länge oder die strukturierte Aufbereitung der Informationen in einer meist linearen argumentativen und/oder narrativen Struktur. Bei der Webdokumentation vervielfältigen sich die Ebenen der Repräsentation des Materials: ProduzentInnen haben nicht nur die Möglichkeit, Bewegtbilder in verschiedener Länge zu verwenden, sondern genauso auch Texte, Bildergalerien, Hörbeispiele oder Gameplay-Elemente einzubinden. Die non-lineare Anordnung der Elemente erlaubt es, dass die NutzerInnen sich selbst einen Weg durch die jeweilige Dokumentation bahnen und dabei auch

14 Vgl. Nichols (2011), S. 42–60.

15 Ebd., S. 43.

16 Ebd.

17 Vgl. Nichols (1994), S. 17–42.

18 Nichols (2011), S. 48.

Spuren hinterlassen können. Die Online-Verfügbarkeit gestattet es darüber hinaus, Angebote offenzuhalten und regelmäßige Updates – auch auf der Faktenebene – vorzunehmen. Zwar sind filmische Elemente immer noch ein wichtiger Faktor in der Gestaltung von Webdokumentationen, diese müssen aber in einem bestimmten, für NutzerInnen akzeptablen Rahmen bleiben: Einen fünfminütigen Filmclip kann man RezipientInnen online gut zumuten; bei einem zwanzigminütigen Ausschnitt kann die Aufmerksamkeit schnell absinken. Der Webdokumentation ist nicht nur eine multimediale Hybridität der Angebote zwischen Bild, Ton und Text, sondern auch zwischen passiver Rezeption und aktiver Interaktionsmöglichkeit inhärent, die sowohl kreativ wie auch pragmatisch von den GestalterInnen ausgefüllt werden muss. Daher tut sich die Medienwissenschaft mit der Analyse von Webdokumentation noch schwer. Die Untersuchung einzelner Beispiele scheitert oft daran, dass sich die Angebotsmöglichkeiten nicht in dem gleichen Maße verschriftlichen und abbilden lassen, wie das in Bezug auf primär audiovisuelle Medien mithilfe von Filmprotokollen und Ähnlichem bereits gut etabliert ist.

Bei Webdokumentationen verändert sich auch die Rolle der RezipientInnen. Die einzelnen NutzerInnen sind nicht mehr nur BetrachterInnen eines dicht vertexteten und fertig ausgestalteten Diskurses im Rahmen eines etablierten Nutzungsdispositivs, sondern müssen sich aktiv einbringen. Dies kann eine erwünschte Herausforderung sein, aber auch eine Hemmschwelle darstellen, da die eigene Aktivität – gerade in Bezug auf nicht rein unterhaltende Angebote – noch stärker vom Thema und dem spezifischen Interesse abhängt. Überwiegend findet die Nutzung alleine statt und nicht mehr in einer lokalisierbaren Gruppe, die einen direkten Austausch *face-to-face* ermöglicht. Allerdings können andere Formen der Anschlusskommunikation genutzt werden – vom Feedback an die Macher oder einem Chat mit anderen Nutzern bis hin zur Beteiligung im Hochladen eigener Clips oder in der aktiven Veränderung des vorhandenen, dynamischen Angebots.

Zur historischen Entwicklung der Webdokumentation ist festzustellen, dass – wie oft in Zeiten zunehmender Medienkonvergenz und -hybridisierung – kein Punkt ausgemacht werden kann, an dem die Form erstmals präsentiert wurde und von dort an existierte. Louis Villers und Alexis Sarini weisen in ihrer *Very Short History of Webdocs* nach, dass bereits 2002 – also etwa mit dem Begriff «Web 2.0» geprägt durch Tim O’Reilly – auf dem Festival *Cinema du Réel* in Lyon von einer Sektion *Web Documentary* die Rede gewesen ist, wobei hier ausschließlich Projekte vorgestellt wurden, die sich gerade in der Entwicklung befanden.<sup>19</sup> Die bereits erwähnte und bis heute sehr aktive Produktionsfirma Uopian aus Paris stellte 2005 die Arbeit *La Cité des Mortes – Ciudad Juárez* vor,<sup>20</sup> die von einer Mordserie in der mexikanischen Stadt berichtete. Diese Arbeit – wie auch die folgenden Beispiele der

19 Vgl. Louis Villers, Alexis Sarini (2011): «A Very Short History of Webdocs». In: Matthieu Lietaert (Hg): *Web\_Docs. A Survival Guide*. Brüssel. S. 23–28, hier S. 24.

20 [www.lacitedesmortes.net](http://www.lacitedesmortes.net) (11.03.2016).

Firma – sind in enger Zusammenarbeit mit dem französischen Zweig des Fernsehsenders ARTE entstanden: Sie liegen in der Regel sowohl als einstündige Fernsehsendungen wie auch als Webseite vor.

Neben Frankreich ist vor allem Kanada über die Zusammenarbeit mit dem *National Film Board* ein wichtiger Impulsgeber der Webdokumentation. 2009 erschien die von Katerina Cizek gestaltete mehrteilige Arbeit *Highrise*, in deren Rahmen u. a. 2010 auch das Teilprojekt *Out My Window*<sup>21</sup> entstand, das durch die Möglichkeiten des Eintretens in die Wohnungen der gezeigten Figuren deren Geschichten hinter den Hochhausmauern zeigt. Die Webdokumentation ist dabei auch offen für viele Anschlüsse an verwandte Formen: Neben dem Computerspiel sind es dabei vor allem *graphic novels*, die gestalterischen Einfluss haben können, etwa in *Anne Frank im Land der Mangas*<sup>22</sup> (2012), beworben als «interaktiver Doku-Comic<sup>23</sup>», oder die Vermischung von Spielfilm, Dokumentarfilm und Computerspiel, wie in dem niederländischen Beispiel *Collapsus*<sup>24</sup> (N, 2010), welches sich mit den zukünftigen Problemen der weltweiten Energieversorgung beschäftigt und dabei neben interaktiven und dokumentarischen Elementen auch Spielszenen einbindet. Seit 2013 besteht die vom US-amerikanischen MIT gegründete Initiative *Docubase*,<sup>25</sup> die auch eine Besprechung und Archivierung von Webdokumentationen vornimmt. Ein weiteres großes Thema der letzten zwei Jahre ist die Refinanzierbarkeit von Angeboten. Die meisten Webdokumentationen sind für den Nutzer bisher kostenlos bzw. werden von staatlichen Instituten oder Fernsehsendern unterstützt. Einmalig ist in dieser Hinsicht *I Love Your Work*<sup>26</sup> (USA, 2013), in dem der US-Künstler Jonathan Harris sich mit Darstellerinnen lesbischer Pornofilme beschäftigt hat: Hier müssen die NutzerInnen einen Obolus entrichten, um Zutritt zu erhalten.

In Deutschland wird die Webdokumentation erst allmählich zu einem Modell, für das sich die klassischen Medienhäuser interessieren. Der MDR koproduzierte 2011 eine Webdokumentation zur TV-Reihe *Geheimsache Mauer – Die Geschichte einer deutschen Grenze*,<sup>27</sup> während andere Medienhäuser wie die *Süddeutsche Zeitung* Kooperationen erste Kooperationen umgesetzt haben (zum Beispiel mit Uopian für *Fort McMoney*, F 2014).<sup>28</sup> Thematisch bewegen sich Webdokumentationen zum einen im sozialkritischen Bereich, indem sie aktuelle Gegenwartsprobleme aufgreifen: Energieversorgung in *Collapsus* (USA 2010), Wahlen und Korruption in *Jour du Vote*<sup>29</sup> (F 2012), Krieg in *Gaza/Sderot*<sup>30</sup>(F 2008), Wohnen in *Out My Window*

21 <http://highrise.nfb.ca>; <http://outmywindow.nfb.ca/#/outmywindow> (11.03.2016).

22 <http://annefrank.arte.tv/de> (11.03.2016).

23 <http://www.netzdoku.org/2014/01/22/anne-frank-im-land-der-manga/> (11.03.2016).

24 <http://www.collapsus.com> (11.03.2016).

25 Vgl. MIT Open Documentary Lab o.J., <http://docubase.mit.edu/> (11.03.2016).

26 <http://iloveyourwork.net> (11.03.2016).

27 <http://www.geheimsache-mauer.de> (11.03.2016).

28 <http://www.fortmcmoney.com/#/fortmcmoney> (11.03.2016).

29 <http://assemblee-nationale.curiosphere.tv/#/bienvenue> (11.03.2016).

30 <http://gaza-sderot.arte.tv/de> (11.03.2016).

(Can 2010), Arbeitswelt in *Journey to the End of Coal*<sup>31</sup> (F 2008) und *I Love Your Work* (USA 2010) oder Kriminalität in *La Cité des Mortes* (F 2005). Ein anderer Strang von Arbeiten ist eher historisch orientiert und versucht, Traditionen und Entwicklungen der näheren Zeitgeschichte neu und innovativ aufzubereiten (*Anne Frank im Land der Mangas, Geheimsache Mauer*).

## 2. Traditions- und Konvergenzlinien der Webdokumentation

Wie bereits erwähnt, kann die Entstehung der Webdokumentation als ein Konvergenzpunkt in der zunehmenden Hybridisierung unterschiedlicher Medien und Angebote angesehen werden; besonders Computerspiele verdienen hier Aufmerksamkeit. Zunächst erscheint es, als hätten der Dokumentarfilm und das Computerspiel wenig Anknüpfungspunkte. Dennoch lässt sich sagen, dass diese Traditionslinien in der Webdokumentation auf einmalige Weise zusammenlaufen, indem diese – im Sinne eines «best of both worlds» – Elemente beider Traditionen aufnimmt und auf kreative und singuläre Weise neu verschweißt.

Mit dem Dokumentarfilm teilt die Webdokumentation vor allem den Bezug auf Vorgänge, soziale Akteure und Entwicklungen aus der Realität: Wie im Dokumentarfilm (sensu Grierson) – kommt es auch bei der Webdokumentation zu einem «creative treatment of actuality»<sup>32</sup> – also einer kreativen Aufbereitung von der tatsächlichen und gegenwärtigen Wirklichkeit abgerungenem Material. Es geht dabei schon seit den Arbeiten von Grierson nicht nur um eine Sichtbarmachung von Aspekten der Wirklichkeit. Auch das Einnehmen einer Position etwa gegenüber sozialen Problemen seitens der Filmemacher oder eine kognitive emotionale Aktivierung des Rezipienten spielen eine Rolle. Der Zuschauer soll auf Missstände und Problemfelder hingewiesen werden und gegebenenfalls sogar Erkenntnisse in Handlungen in seiner Lebenswelt umsetzen. Auch wenn das umstritten ist – Brian Winston sagt zu Recht: «[T]he underlying assumption of most social documentaries – that they shall act as agents of reform and change – is almost never demonstrated»<sup>33</sup> – ist gerade der aufklärerische und soziale Veränderungen anvisierende Anspruch von Dokumentarfilmen der Gegenwart umfassend präsent. So zum Beispiel in so unterschiedlichen Filmen wie *BOWLING FOR COLUMBINE* (USA 2002, R: Michael Moore) in Bezug auf die US-Waffenpolitik oder *MASTER OF THE UNIVERSE* (D 2013, R: Marc Bauder), in Bezug auf das Finanzwesen.

Dieser Anspruch ist auch für die Webdokumentation, insbesondere die oben genannten gesellschaftskritischen Beispiele, ein wichtiger Bezugspunkt. Das liegt nicht nur an der thematischen Verwandtschaft mancher Beispiele und an der zeitlichen

31 <http://www.honkytonk.fr/index.php/webdoc> (11.03.2016).

32 John Grierson (1932): «The Documentary Producer». In: *Cinema Quarterly*, 2 (1), 1932, S. 7- 9.

33 Brian Winston (2008): *Claiming the Real. Documentary: Grierson and Beyond*. Basingstoke 2008, S. 236.

Nähe der eben genannten Filme zu den aktuellen Webdokumentationen, sondern auch an der Veränderung der Rollenverhältnisse zwischen FilmemacherInnen und ZuschauerInnen. Im Dokumentarfilm wählen die FilmemacherInnen das Material aus und ordnen es an – das kann von äußerst populistischen und effektheisenden Manipulationen (wie etwa in den Filmen Morgan Spurlocks) bis hin zu den relativ offenen Entwürfen ohne jeglichen intrinsischen Kommentar reichen (wie bei Nikolaus Geyrhalter). Die Kontrolle über die zutreffende Aussage liegt dennoch überwiegend bei den FilmemacherInnen. Das fertige Produkt öffnet dann ein Interpretationsfeld bzw. einen in der Öffentlichkeit kondensierten Sinnhorizont, der gegebenenfalls zu alltagsbezogenen Anschlusshandlungen führt. In vielen Webdokumentationen ist das Material zwar auch durch eine endliche Auswahl der MacherInnen bestimmt. Jedoch ist die Erschließung desselben an das Interesse und das Engagement der RezipientInnen gebunden, die sich einen bestimmten Weg durch die Inhalte bahnen müssen, die Abstecher machen und das Material kommentieren und ergänzen können. Die Kommunikationskanäle können dadurch erweitert werden. Neben einer aktiven kognitiven Einzelbeschäftigung und der Kommunikation in BetrachterInnengruppen gibt es im Sinne von Sally J. McMillan insofern auch eine *user-to-user*-Interaktion, wenn nicht sogar eine *user-to-producer*-Interaktion, indem über soziale Medien und Kommentare Feedback-Kanäle auch zu den Herstellern geöffnet werden können.<sup>34</sup>

Es lässt sich daher sagen, dass die Abbildung und Verfügbarmachung der sozialen Realität ähnliche Anliegen von Dokumentarfilm und Webdokumentation sind, wobei aber bei ersterem die Struktur in Bezug auf Linearität und Umfang streng reglementiert ist. Dies ändert sich in Bezug auf die Webdokumentation, insofern hier der äußere Rahmen vorgegeben ist, während sich das Verstehen des Rezipienten erst durch die Interaktion einstellt. In vielen Webdokumentationen kommt es deshalb von einer Angebotsstruktur der *Repräsentation von Realität* zu einer Struktur der *Interaktion mit einer Repräsentation von Realität*. Die Beispiele deuten diesen interaktiven Fokus der Form sogar direkt an, indem etwa *Out My Window* (CAN, 2010) das Bewegen durch den Raum und das Eintreten in bestimmte Wohnungen in einem Wohnblock direkt auf der Ebene der Nutzernavigation visualisiert. Ähnliches gilt bei *Prison Valley*, in welchem der Nutzer mit seinem Avatar in ein Motel eincheckt, bevor er dann seine eigenen Erkundungen im Tal der Gefängnisse vornehmen (sich «umschauen») kann. Auf diese Weise wird eine Lokalisierung und Handlungsermächtigung hergestellt, insofern der Nutzer nicht nur während der Recherchen eingebunden wird (wie im Film etwa durch die Handkamera suggeriert werden kann), sondern sich als handelnder Begleiter des Kamerateams fühlen kann.

Auch das Computerspiel blickt auf eine lange Entwicklungstradition zurück, die bis in die frühen 1960er Jahre zurückreicht. Es gibt mittlerweile eine große Reihe

34 Vgl. Sally J. McMillan (2006): «Exploring Models of Interactivity from Multiple Research Traditions: Users, Documents, and Systems». In: Leah Lievrouw, Sonja Livingstone (Hg): *Handbook of New Media: Social Shaping and Social Consequences of ICTs*. London, S. 205–229, hier S. 211f.

an Genres, die unterschiedliche Unterhaltungs- und Handlungsangebote machen. Schon 1997 hat Jürgen Fritz versucht, diese Formen grundsätzlich voneinander zu differenzieren, indem er vorgeschlagen hat, dass Computerspiele ein Feld zwischen narrativen Merkmalen ‚Geschichten erzählen, eigenen aktiven Nutzerhandlungen ‚etwa kämpferischen Auseinandersetzungen im Spiel, und Denkaufgaben ‚etwa in strategischen Manövern oder Simulationen, öffnen.<sup>35</sup> Je nach Genre kann also ein Computerspiel stärker narrativ ‚etwa in Beispielen, die auf Spielfilme und ihre Handlungsstruktur rekurrieren, oder spiel- ‚z. B. beim Ego-Shooter, bzw. denkorientiert sein ‚etwa in Simulations- und Strategiespielen). Die Rolle des Nutzers ist daher von vornherein sehr stark motiviert: Er ist in der Regel aktiv involviert, kognitiv oder tatsächlich physisch über die Interfaces des Rechners. Neben der *user-to-system*-Interaktion spielt auch die *user-to-user*-Interaktion (etwa bei Online-Spielen) eine Rolle. Der Verlauf von Spielen kann linear und teleologisch, aber auch offen und non-linear sein. Es zeigt sich so, dass das Rollenverhältnis zwischen Programmierer und Nutzer bei Computerspiel und Webdokumentation relativ ähnlich ist: Es gibt einen offenen Rahmen, in dem der Nutzer agieren kann, und es wird zumindest eine relative Entscheidungs- und Handlungsfreiheit suggeriert, entlang derer Pfade beschritten, Aufgaben gelöst oder Geschichten erlebt werden können.

Die meisten Webdokumentationen haben narrative (etwa in Filmclips) und kognitive Elemente (etwa in der Reflexion von Inhalten und deren aktiver Konstruktion), sie können aber auch spielerisch sein. Es lässt sich sagen, dass damit die *inhaltliche Ebene* der Webdokumentation mit ihrer Bezugnahme auf eine äußere Realität weitestgehend auf Traditionen des Dokumentarfilms verweist, während die *formale, gestalterische Ebene* in der Hybridität der Mittel auf Traditionen beruht, die erstmals im Computerspiel zum Tragen gekommen sind.

Aus dem Bereich der Computerspielbranche, aber auch im Bereich von Lernsoftware von Nichtregierungsorganisationen kam ab 2002 schon ein erster Vorstoß in Richtung von Webdokumentationen mit der Etablierung sogenannter *edutainment*, *serious games* oder *docu games*. Diese versuchten, Lerninhalte spielerisch aufzuarbeiten und sich etwa in Schulen oder generell zur Lernunterstützung und zur Verbreitung dokumentarischer Inhalte anzubieten. Sie wurden zumeist auf Datenträgern angeboten und kommerziell vertrieben. Serious games wie etwa *JFK Reloaded* (USA 2004, Traffic Games), ermöglichten eine spielerische Beschäftigung mit realen Begebenheiten, historischen Episoden oder Lerninhalten, in diesem Fall mit den Theorien um die Ermordung von John F. Kennedy. Warum sich diese Spiele nicht durchsetzen konnten, lässt sich sicher nicht auf einen einzelnen Faktor zurückführen. So lässt sich sagen, dass das Interesse an Software zu Ausbildungs- und Informationszwecken generell geringer ist. Deshalb – und auch wegen der einfacheren Verfügbarkeit – bietet

35 Vgl. Jürgen Fritz (1997): *Handbuch Medien – Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis*. Bonn, S. 88–99. Vgl. auch Espen J. Aarseth (2003): *A multi-dimensional typology of games* ([www.digra.org/dl/db/05163.52481](http://www.digra.org/dl/db/05163.52481), 11.03.2016).

sich das Internet als idealer Angebotsort für diese Form an. Hier ist es nicht nur möglich – im Sinne des öffentlichen, für jedermann zugänglichen Forums – eine gute Verfügbarkeit zu gewährleisten. Auch die Eintrittsschwelle ist aufgrund der überwiegend kostenlosen Angebote niedriger. Zugleich können die oft auf aktuelle Entwicklungen fokussierten Arbeiten ständig aktualisiert werden, was etwa in Bezug auf ein Ego-Shooter- oder Strategiespiel nicht unbedingt notwendig ist.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Webdokumentation Elemente des Dokumentarfilms und des Computerspiels mehrschichtig zu integrieren versucht. Dabei spielen vor allem der inhaltliche Bezug auf eine vorgängige Wirklichkeit des Dokumentarfilms und der gestalterische Aspekt der Multimodalität mit verschiedenen Interaktionsniveaus aus dem Computerspiel eine Rolle. Damit sind Webdokumentationen *dokumentarisch* in ihrem Bezug auf Problemfelder der gesellschaftlichen Wirklichkeit. Sie sind *interaktiv*, insofern sie nicht nur eine kognitive, sondern auch eine physische Betätigung vom Rezipienten erfordern. Und sie sind meistens *non-linear* in ihrer Angebotsstruktur. Darüber hinaus sind sie *multimedial* in der Integration von Text, Grafik, Animation und Bewegtbild etc. Und nicht zuletzt sind sie *online verfügbar*, was eine Feedbackmöglichkeit zu Machern und einen Diskussionskanal zu anderen Nutzern eröffnet und Aktualisierungen erlaubt.

### 3. Erforschung der Angebotsproduktion und der interaktiven Potentiale von Webdokus anhand des Beispiels *Prison Valley*

Im Folgenden soll nun ein Beispiel näher vorgestellt werden, welches im Jahr 2015 in einem mehrteiligen Forschungsprojekt am Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft der Universität Leipzig im Rahmen von drei Masterarbeiten durchgeführt wurde. Die Studie bestand aus einer Text- und Kontextanalyse sowie einer modellhaften Erforschung des Nutzerverhaltens zur Erfassung der direkten Interaktion mit dem Beispiel. Bereits erwähnt wurde die Firma Upian, deren bekannteste Produktion *Prison Valley* aus dem Jahre 2010 sein dürfte. Nach einer Idee von David Dufresne und Philippe Brault, entstand das Projekt in den USA in einer Zusammenarbeit mit dem französischen Zweig von *arte*. So wurde dieses Beispiel – wie zuvor auch etwa *Gaza/Sderot* – sowohl als Fernsehfilm wie auch als Webdokumentation umgesetzt.

*Prison Valley* behandelt das Thema des sogenannten Tals der Gefängnisse im Fremont County in Colorado/USA, ein Gebiet, das von seinen 13 Haftanstalten geprägt ist. Viele der Ortsansässigen arbeiten in diesen Einrichtungen als Wärter, Lebensmittelversorger, Putzfrauen oder Priester. Wer den Film anschaut oder mit der Webseite interagiert, hat die Möglichkeit, Geschichten aus dem dortigen Alltagsleben kennenzulernen: Dabei geht es sowohl um die im Tal arbeitenden Menschen als auch um die Inhaftierten.

In der Webdokumentation werden zunächst zwei Filmclips abgespielt, die die Anreise in das Tal und das Einchecken im dortigen Motel versinnbildlichen, dann

können sich die NutzerInnen relativ frei bewegen und sich von Geschichte zu Geschichte einen Weg durch das interaktive Angebot bahnen. Bestimmte Bonus-Optionen eröffnen sich erst nach der Rezeption jeweiliger Geschichten; zusätzlich gibt es die Möglichkeit, Abstecher zu machen und andere Informationen zu sammeln, die einzelne Themen oder Stationen vertiefen. Dreh- und Angelpunkt der Reise ist dabei immer wieder das eigene Motelzimmer: Hier können die NutzerInnen sich mit anderen NutzerInnen austauschen, Feedback geben, eigene Informationen hochladen oder den aktuellen ‹Stand› speichern und später zu der Webdoku zurückkehren.

Die vorzustellende NutzerInnenstudie erfolgte in zwei Schritten. Im ersten Schritt wurden Protokolle der auf der Webseite hinterlegten Daten und Informationen gemacht. So sollte auf der Textebene deutlich werden, welche Angebote das Projekt macht. Es wurden dabei zwei Aspekte fokussiert: Erstens auf die Art von Angeboten (Filme, Spielelemente) und zweitens auf die Wege, die bei der Rezeption der Angebote von den NutzerInnen gewählt werden können. In einem weiteren Schritt wurde auch auf die Arten der Interaktion und deren Reichweite eingegangen. Da es den Rahmen der Studie gesprengt hätte, dies im kompletten Spiel durchzuführen, wurden hierzu zwei Räume/Sequenzen ausgewählt, eine zu Anfang und eine gegen Ende der Webdokumentation, da diese als Einstieg und Schlusspunkt am Bedeutsamsten erschienen. Diese protokollierten Ergebnisse wurden in einem weiteren Schritt mithilfe der bereits erwähnten Ausführungen zur Typologie von Computerspielen und Dokumentarfilmen interpretiert.<sup>36</sup> Drei Hypothesen waren bei der Durchführung forschungsleitend: Die erste bezog sich auf die Linearität der Nutzung (*H1*: Die überwiegend lineare Erfahrung der Webdokumentation wird der non-linearen vorgezogen), die zweite fokussierte Interaktionen (*H2*: Interaktionen auf niedrigem *level of engagement* werden eher genutzt als solche auf hohem Level) und die dritte Hypothese befasste sich mit Bewertung der Interaktionen (*H3*: Die Interaktionsmöglichkeiten werden von den NutzerInnen in Bezug auf den Wissensgewinn positiv bewertet. Die Fülle der Interaktions- und Entscheidungsmöglichkeiten kann jedoch zur Überforderung der NutzerIn führen).

Zur Methodik ist zu sagen, dass in Bezug auf die Text-Auswertung ein klassisches Sequenzprotokoll zur Anwendung kam, wie es auch in der Film- und Fernsehanalyse üblich ist.<sup>37</sup> Für den empirischen Teil der Studie wurde auf die nicht-teilnehmende Beobachtung der Probanden zurückgegriffen, die eine zurückgezogene Observation der Interaktion mit dem Projekt erlaubte. Danach wurde ein Leitfadenterview zur Einschätzung des Spiels durch die Nutzenden und zur eigenen

36 Vgl. zur Durchführung und zu den Ergebnissen: Hannah-Ruth Kappes (2014): *Die Webdokumentation Prison Valley. Eine explorative Studie zur Gestaltung und Nutzung von Interaktionsmöglichkeiten*. Unveröffentlichte Masterarbeit an der Universität Leipzig im Studiengang Kommunikations- und Medienwissenschaft. Es entstanden zwei weitere Arbeiten zu den bereits erwähnten Webdokumentationen *Out My Window* und *Fort McMoney*.

37 Vgl. Werner Korte (2010): *Einführung in die systematische Filmanalyse – ein Arbeitsbuch*. Berlin.

Spielerfahrung durchgeführt, gegliedert in die drei oben explizierten Themenbereiche Linearität, Interaktion und Bewertung der Interaktion.<sup>38</sup> Die ProbandInnen haben sich auf einen Aufruf bei Facebook sowie eine Anzeige in einer Lokalzeitung gemeldet. Sie wurden nicht etwa nach Sozialfaktoren wie Alter und Geschlecht selektiert, sondern nach ihrer Erfahrung im Umgang mit Internetangeboten. Menschen, die etwa keinen Facebook- und E-Mail-Account haben und keine regelmäßige Internetnutzung betreiben, wurden ausgeschlossen, weil es darum ging, Menschen zu befragen, die potentiell tatsächlich mit einem solchen Angebot in Berührung kommen können. Das Vorhandensein von Kenntnissen über Webdokumentationen war kein Auswahlkriterium, *Prison Valley* durfte ihnen jedoch nicht bekannt sein, da es um die Beobachtung eines Erstkontakts gehen sollte.

In Bezug auf die Text-Analyse konnten folgende Ergebnisse erzielt werden: *Prison Valley* ist in der Typologie von Jürgen Fritz zufolge eher im Bereich Narration/Strategie angesiedelt, denn notwendige und im Vordergrund stehende ludische Elemente (im Sinne eines Ziels/Siegs) gibt es nicht.<sup>39</sup> Zwar besteht die Möglichkeit, die Räume ähnlich eines Computerspiels eigenständig und allmählich zu erfahren. Es handelt sich aber eher um ein Flanieren in diesen Orten als um ein Lösen von Problemen oder das Erreichen eines Punktestands. Die einzelnen Geschichten sind dabei als Erfahrungsberichte gestaltet. Die insgesamt zehn Clips müssen nacheinander, in einer bestimmten Reihenfolge, erfahren werden: Erst wenn man sich an einer bestimmten Stelle befindet, ist es möglich, den Weg von dieser Stelle aus weiter fortzusetzen. Damit ist die Bewegung durch den Raum in der Gesamtsicht doch wieder überwiegend linear. Fast jeder Raum weist darüber hinaus ein interaktives Element auf (bis auf den zentralen Anfangsraum des Motelzimmers, der in dieser Hinsicht eine Sonderstellung einnimmt und vielfältige Möglichkeiten bietet). Durch das Aufrufen des fakultativen interaktiven Materials erhält man weitere Informationen, etwa zu den Vorgeschichten der im Projekt Porträtierten oder zu Hintergrundkenntnissen zu verschiedenen Arten von US-Haftanstalten (Hightech-Gefängnisse, Privatgefängnisse). Nach Ende des zehnten Clips kommt man wieder im Motelzimmer an und hat damit die Mission *Prison Valley* inhaltlich abgeschlossen.

In Bezug auf die NutzerInneninteraktion gibt es sowohl Elemente der Beschäftigung mit dem Material (*user-to-document*: Kommentieren des Materials, Durchklicken durch fotografische Aufnahmen), als auch des Austausches mit Mitnutzern (*user-to-user*: Chat, Facebook-Anbindung). Was die Grade des Engagements anbelangt, gibt es diverse, niedrig angesiedelte Interaktionsmöglichkeiten (Bildergalerien durchklicken, Antworten liken), einige ein mittleres Interaktionsniveau erfordern (Souvenirs und Dokumente ansehen, externen Links folgen) und wenige Elemente, die ein hohes Engagement fordern (Kontakt zu ProtagonistInnen

38 Vgl. zur Methodologie: Hans-Bernd Brosius u. a. (2009): *Methoden der Empirischen Kommunikationsforschung. Eine Einführung*. Wiesbaden, S. 193–199.

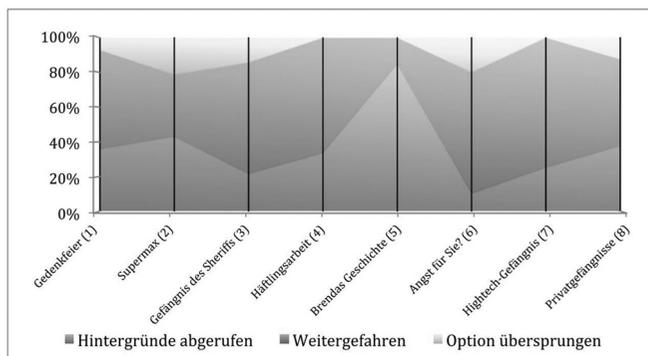
39 Vgl. Fritz (1997).

aufnehmen, eigene Videos hochladen). Damit entspricht die Grundstruktur dem Anspruch der MacherInnen, eine niedrige Hemmschwelle zum Einstieg bereitzustellen und somit möglichst viele NutzerInnen anzusprechen und diese für längere Zeit an das Angebot zu binden.

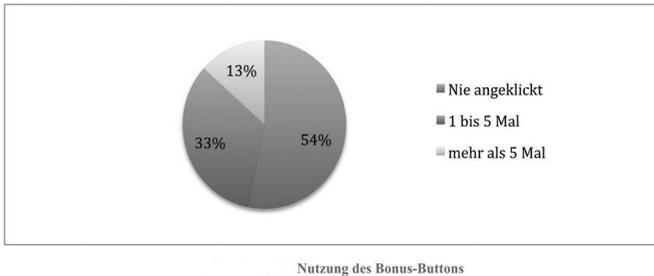
In einem weiteren Schritt wurde nun in einer Laborsituation der Umgang der NutzerInnen mit den Angeboten von *Prison Valley* zu erschließen versucht. Dazu wurden jeweils in zwei Gruppen fünf ProbandInnen, die das Projekt zuvor nicht kannten, zwei Stunden Zeit gegeben, sich mit den Angeboten zu beschäftigen und ihren Weg durch das Projekt zu bestreiten. In einer parallelen Beobachtung wurde darauf Rücksicht genommen, welche Arten von Interaktion von den ProbandInnen gewählt wurden (Interaktion mit anderen NutzerInnen, Interaktion mit den Inhalten wie das Anklicken des jeweiligen Zusatzmaterials) und es wurde auch darauf fokussiert, welche Intensität des Engagements für die ProbandInnen akzeptabel war. Die Ergebnisse dieses Schritts sind zunächst kaum überraschend: 81 Prozent aller NutzerInnen haben sich die Videos in der vorgegebenen Reihenfolge angesehen. Etwa 41 Prozent haben dabei in den jeweiligen Räumen zumindest einmal ein Zusatzangebot genutzt. Fast 88 Prozent der interaktiven Elemente, die Interesse wecken konnten, betreffen *user-to-document*-Interaktionen, in denen es darum geht, weiteres vorhandenes Material auf der Seite eigenständig zu erkunden, etwa in Bildergalerien oder anklickbaren Zusatzfilmen. Bei der inhaltlichen Auswertung der interaktiven Elemente zeigt sich, dass Angebote, die eher menschliche Erfahrungen umfassen, also individuell-emotionaler Natur sind, deutlich häufiger wahrgenommen wurden als Fakten, etwa zu Gefängnisformen in den USA. So hat die Geschichte der Protagonistin Brenda aus Clip 5 mehr als 70 Prozent der Nutzer zu einem Anklicken des Zusatzmaterials motiviert, die Daten zu den High-Tech-Gefängnissen in Clip 7 wurden hingegen durchschnittlich nur von 20 Prozent der NutzerInnen aufgerufen (vgl. Abb. 1).

Es ist also in der Tat bedeutend, welche Beschaffenheit die Inhalte haben und in welchem Kontext sie erscheinen, um zu einer Interaktion und Weiterbeschäftigung

1 Verlaufsdiagramm der Nutzung von *Prison Valley*



Verlaufsdiagramm



2 Nutzung des Bonus-Buttons in *Prison Valley*

zu führen. Vergleichbar mit den Erfolgen der großen Kinodokumentarfilme der letzten Jahre sind individuelle Geschichten, die ein emotionales Involvement des Zuschauers fordern, auch ein Schlüssel, um weitere Inhalte attraktiv zu machen.

In einem weiteren Schritt wurde nicht nur erfasst, an welcher Stelle Interaktionen mit dem Bonusmaterial erfolgten und ob das Material auf die diegetische Welt des Projekts bezogen ist oder darüber hinausgeht (etwa in der Chat-Funktion oder einer Facebook-Weiterleitung), sondern auch, welche Reichweite (*low, mid, high level of engagement*) die geklickten Angebote hatten. So zeigte sich, dass zwar der weitaus größte Teil der NutzerInnen (54 Prozent) gar kein Bonusmaterial angeklickte, aber immerhin 33 Prozent der NutzerInnen wenigstens einmal auf diese Angebote eingegangen sind, 13 Prozent sogar mehrfach (zwei bis fünf Mal) (vgl. Abb. 2).

In diesen letzten beiden Gruppen konnte interessanterweise festgestellt werden, dass zwischen niedrigem und mittlerem Engagement (also etwa dem Anklicken eines Films oder dem Nachverfolgen externer Links) kein großer Unterschied auszumachen ist (51 zu 47 Prozent). Diesen Zahlen gegenüber stehen aber nur zwei Prozent, die auch Angebote wahrgenommen haben, die ein hohes Engagement erfordern (etwa in einen Chat einzutreten oder eigenes Material hochzuladen). Hierzu ist natürlich zu sagen, dass ein solches, eher offenes und komplexes Verhalten in einer Modellsituation auch weniger zu erwarten ist. Dennoch kann konstatiert werden, dass die größeren Abstecher außerhalb des Kernangebots (so wurde zuletzt in einem kurzen Gespräch mit den ProbandInnen erörtert) von vielen auch als nicht zielführend angesehen wurden, da sie vom Thema und den zentralen Fragen des Projekts eher wegführten.

Die Mehrheit der ProbandInnen war der Ansicht, dass solche Angebote eher für RezipientInnen geeignet sind, die sich aus Gründen des eigenen Interesses mit dem Thema beschäftigt haben oder beschäftigen wollen oder die wiederholt zu dem Projekt zurückkehren, um dessen weiteren Verlauf zu erkunden. 67 Prozent der ProbandInnen fanden das Projekt aufschlussreich, würden aber in der Zukunft keine weitere Beschäftigung damit erwägen, allerdings können sich über 89 Prozent vorstellen, andere Webdokumentationen zu nutzen. Die meisten antworteten so, weil sie dachten, sie hätten in den zwei Stunden bereits genug Informationen zum

### 3 Rolle des Nutzers in *Prison Valley*



Thema erhalten. Der Aufbau und die Angebotsmöglichkeiten des Projekts wurden als nutzerInnenfreundlich eingeschätzt. Ganz am Schluss wurde das eigene Empfinden der Handlungsfreiheit in Bezug auf die Angebote zur Interaktion erfragt. So wurde die Frage gestellt, ob sich die NutzerInnen selbst als Teil des ReporterInnen-Teams gefühlt haben (was grundsätzlich durch das Einchecken in das Motel und das eigene Navigieren in den Räumen von der Machart anvisiert wird) und ob sie sich durch ihre Interaktionen als aktive Gestalter des entstehenden dokumentarischen Diskurses gefühlt haben. Es gab hier drei Antwortmöglichkeiten: Nur 13 Prozent hatten das Gefühl von Handlungsfreiheit, weitere 13 Prozent hatten dieses Gefühl zumindest teilweise, bei 67 Prozent ist dieses Gefühl jedoch nicht aufkommen; sieben Prozent konnten diese Frage nicht beantworten (vgl. Abb. 3).

Es zeigt sich also, dass die relativ linear-geradlinige und niedrigschwellige Angebotsstruktur des Beispiels zwar zu einer längeren Beschäftigung Anreiz bietet, ohne zu viel zu fordern, zugleich aber bei vielen ProbandInnen nicht der Eindruck aufkam, dass *Prison Valley* eine völlig neue Form der Rezeption dokumentarischer Inhalte bietet – auch im Gegensatz zu der einstündigen Fernsehdokumentation, die ARTE produziert hat und welche zumindest zwei NutzerInnen kannten. Ein Proband meinte zum Schluss des Gesprächs gar, dass er keinen Sinn darin gesehen habe, die Geschichte in klickbare Blöcke zu unterteilen, da Zweckdienlichkeit und Absicht dieser relativ willkürlichen Einteilung ihm nicht ganz deutlich geworden seien. Er äußerte darüber hinaus, dass die von den MacherInnen vor Ort gedrehten Aufnahmen auf einem größeren Fernsehschirm wahrscheinlich besser gewirkt hätten und er sich für ein solches Thema – zu dem er nur wenig Vorkenntnisse hatte – eher eine von den MacherInnen vorgegebene, also klassisch dokumentarisch-argumentative Struktur gewünscht hätte. Eine solche eindeutige Stellungnahme haben die anderen NutzerInnen nicht abgegeben. Es hat sich jedoch gezeigt, dass die Rezeptionsgewohnheiten der ProbandInnen noch stark von der Linearität der Wahrnehmung und der einhergehenden kognitiven Nachverfolgung geprägt sind. Unterbrechungen (vor allem, wenn sie eigene Aktivität wie Chatten oder Foren nutzen beinhalten) werden eher als störend empfunden. Ein neuer Zugang zu Wissen (das auch auf unterschiedlichen Ebenen angesiedelt ist, etwa Haupt- und

Hintergrundinformationen) wurde von den meisten ProbandInnen hier (noch) nicht als wünschenswert empfunden. Für viele der TeilnehmerInnen wäre ein einfacheres und bekannteres Thema (etwa auf Deutschland oder aktuelle politische Debatten bezogen) für eine solche hybride Aufbereitung im Sinne von unterschiedlichen Informationsangeboten und unter Einbeziehung von Interaktionsmöglichkeiten eher geeignet.

Damit haben sich auch die drei Hypothesen als zutreffend erwiesen: Erstens ist das lineare Verfolgen der Informationen – sicher auch aufgrund einer Habitualisierung – angenehmer, da so auch eine argumentative und informationsergänzende Kausalstruktur aufgebaut werden kann. Zweitens wurden zu große Unterbrechung und zu viel Eigenengagement während der Erstrezeption als störend empfunden; allerdings konnten sich die NutzerInnen vorstellen, bei einer Rückkehr und weiteren Beschäftigung auf solche Möglichkeiten einzugehen. Der Wissenszuwachs, etwa in Bezug auf Hintergrundinformationen einzelner Geschichten, hat sich eher an einer emotionalen Bedürfnisbefriedigung orientiert, war aber durchaus erkennbar. Zu viele dicht auftretende Interaktionsmöglichkeiten und zu viele Entscheidungsvariablen wurden dabei in der Tat nicht sehr positiv eingeschätzt. Insgesamt wurde für eine hybride Angebotsstruktur ein eher bekanntes Thema gewünscht, zu dem eine Webdokumentation ausgewogene Informationen auf verschiedenen Niveaus bieten kann.

#### 4. Fazit

Der vorliegende Text konnte in der gegebenen Kürze nur einen ersten Aufriss des umfassenden Kontextfelds Webdokumentation machen. Es lässt sich zusammenfassen, dass es für die Analyse dieser Art dokumentarischer Vermittlung notwendig sein wird, das aus der bereits gut erforschten Betrachtung von Dokumentarfilmen und Computerspielen existierende Instrumentarium zu verbessern und zu verfeinern, gegebenenfalls unter Einbeziehung der Untersuchungstools aus der Analyse von Webseiten (etwa in Bezug auf den Faktor *usability*). Darüber hinaus ist es sinnvoll, neben der textuellen Beschaffenheit der angebotenen Inhalte (Bewegtbilder, Text, Grafiken, Animationen, Musik) auch die unterschiedlichen Richtungen von Interaktion (*user-to-document*, *user-to-user*) zu erfassen sowie die Tiefe und den Umfang der Interaktionsreichweite (*low, mid, high level of engagement*).

Mit Blick auf die an der Universität Leipzig durchgeführte Studie zu Webdokumentationen und das Beispiel *Prison Valley* wird deutlich, dass das Interesse und die Bereitschaft für eine Beschäftigung mit der Form bei Nutzenden durchaus gegeben sind. Andererseits gibt es noch Hemmschwellen in Bezug auf tiefer gehende und vom Vermittlungsstrang wegführende Interaktionen und eine größere Struktur Offenheit. Angebote, die linear und auf umfassende Orientierung hin ausgelegt sind, finden im Moment noch mehr Zuspruch. Diesem Bedürfnis kommt eine Arbeit wie *Prison Valley* entgegen, indem klassisch-lineare Elemente (längere Filmclips)

und neue Funktionen der Einbindung sozialer Medien<sup>40</sup> gleichermaßen zu finden sind, man letztere aber auch ignorieren kann, wenn man nur auf den Hauptstrang fokussiert ist. Für die weitere Erforschung von Webdokumentationen ist es deshalb wichtig, zunächst ein detaillierteres Analyseinstrumentarium zu entwerfen, das sich gleichermaßen auf Traditionen der Film- und Webanalyse beruft und damit sowohl auf die Angebotsbasis, als auch auf Interaktionsmöglichkeiten eingeht. Zugleich muss ge- und hinterfragt werden, welche Methoden in der empirischen Untersuchung (etwa die Schaffung einer Laborsituation oder eine freie Rezeption im eigenen Lebenskontext) anvisiert werden sollten und wie die unterschiedlichen Rezeptions- und Interaktionsqualitäten der Formen umfassend erforscht werden können.

40 Man kann sich etwa auch über seinen Facebook-Account in die Webdokumentation einloggen.