

# Die triadisch-dynamische Unterhaltungstheorie (TDU)

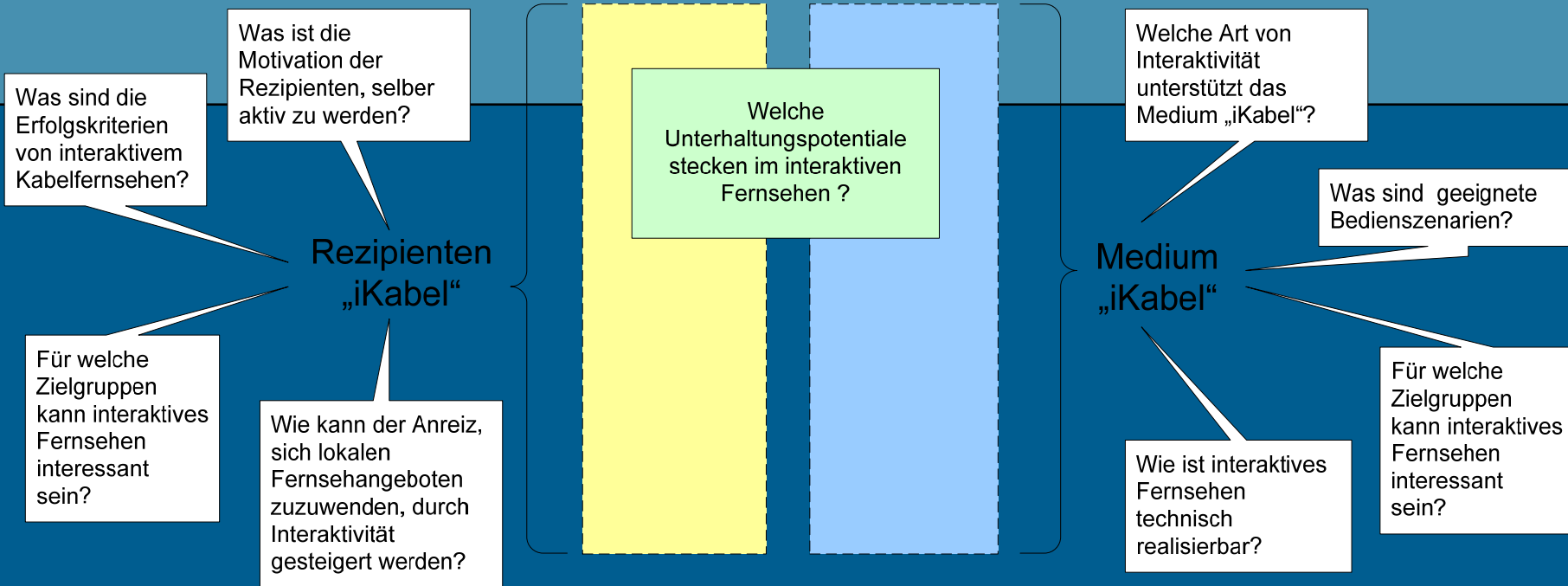
Werner Früh, 2002/2003

Dipl.-Medienwiss. Imke Hoppe

Imke.Hoppe@tu-ilmenau.de

MeZ 216

# Erwartungen



## Fähigkeiten und Kenntnisse über:

- Prozess der Entwicklung und Umsetzung von Konzepten (für interaktives Fernsehen)
- Kenntnisse über mediale und rezipientenorientierte Bedingungen von Medienproduktion
- interdisziplinäres Denken/Schnittstellenkompetenz

## Unterhaltung – was ist das?

*„Das vielzitierte Informationszeitalter ist mindestens ebenso ein Zeitalter der Unterhaltung“*

(zit. nach Vorderer, 2003: 138)

**Information ≠ Unterhaltung?**

**Unterhaltung ≠ Ernst?**

**Unterhaltung ≠ Langeweile?**

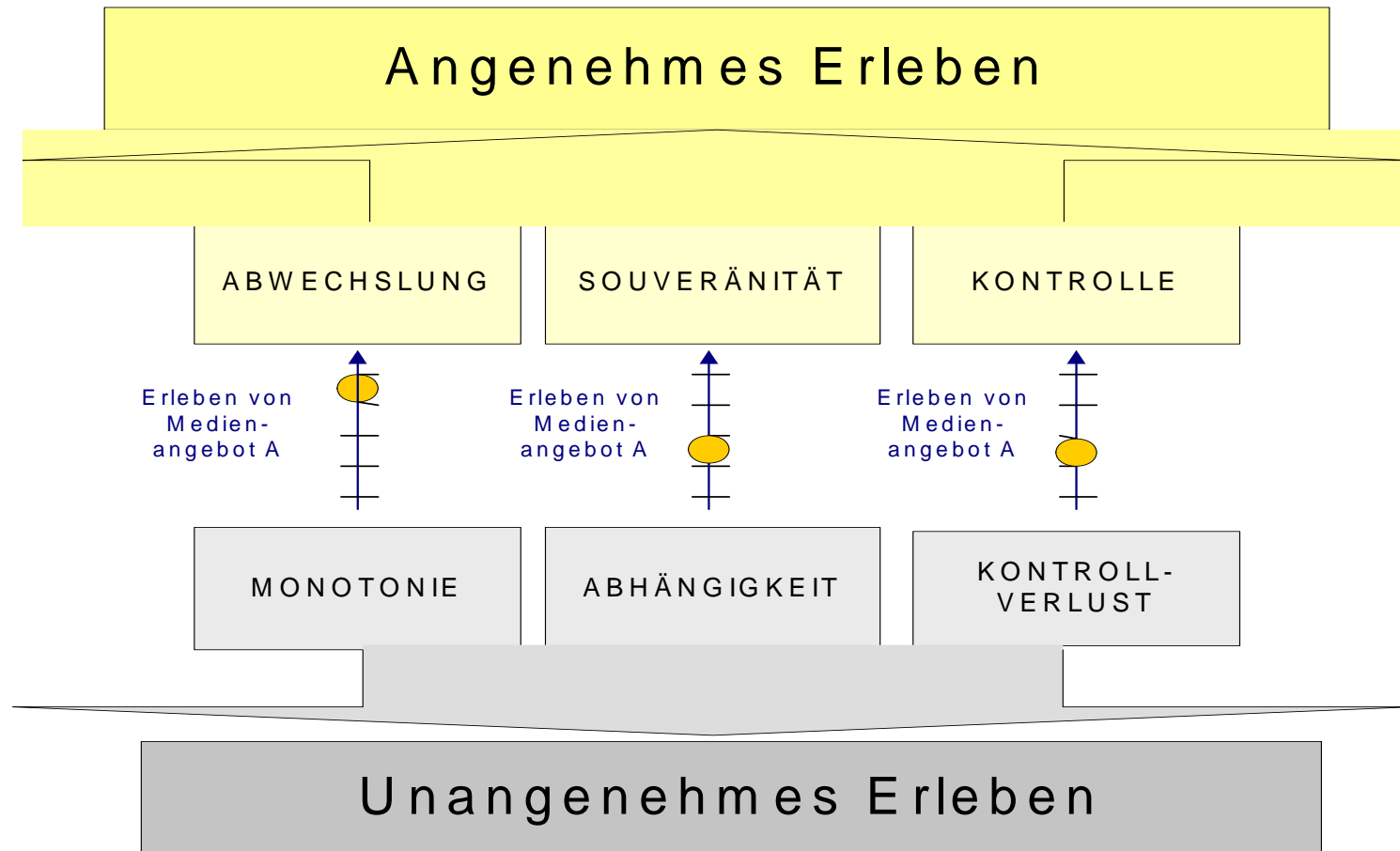
(vgl. Brosius, 2003: 74)

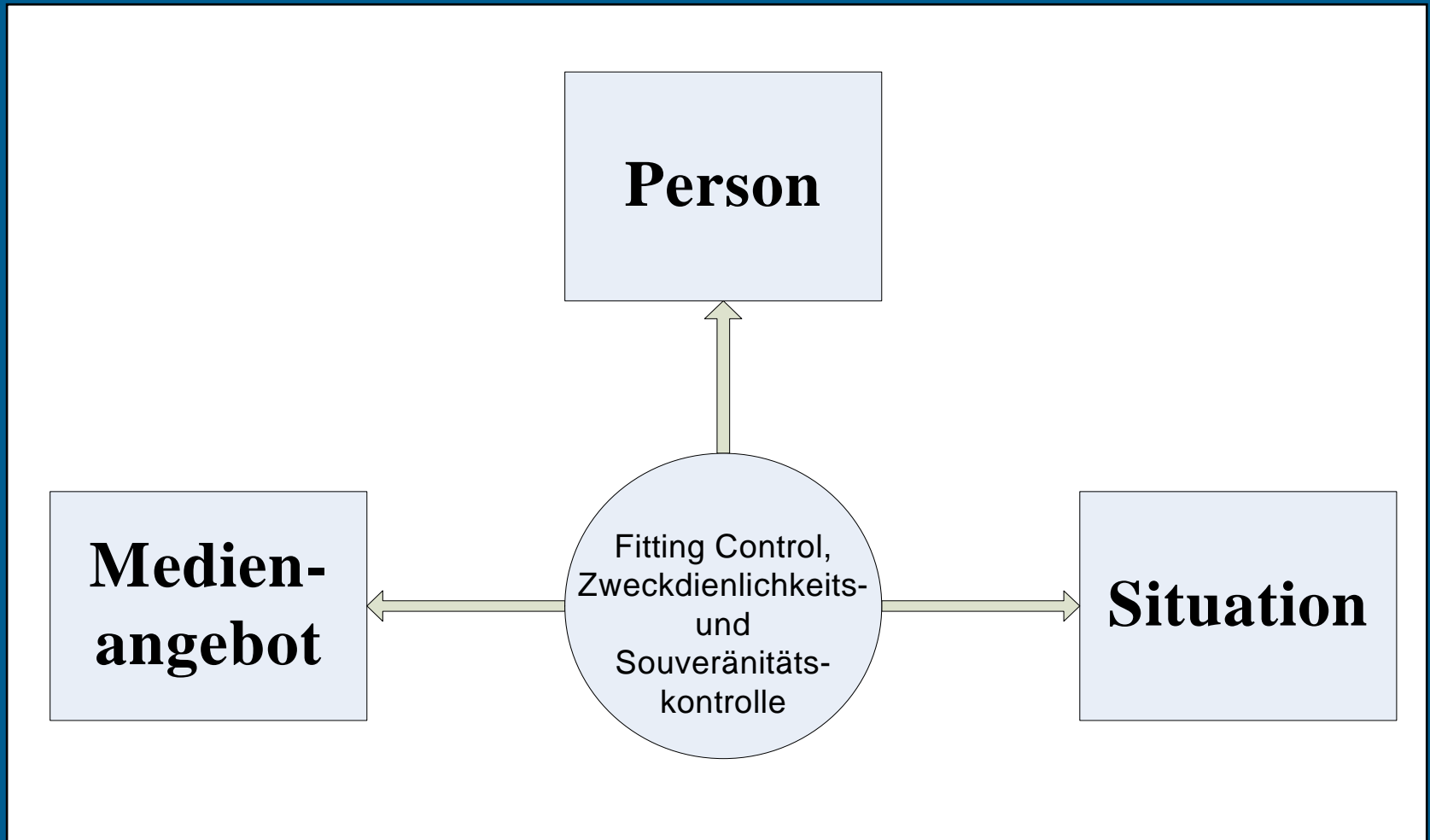
## Unterhaltung – warum eigentlich?

- Streben nach angenehmem Erleben
- Energiebudget regulieren
- Optimierung verschiedener Denk-, Erlebens- oder Handlungsziele

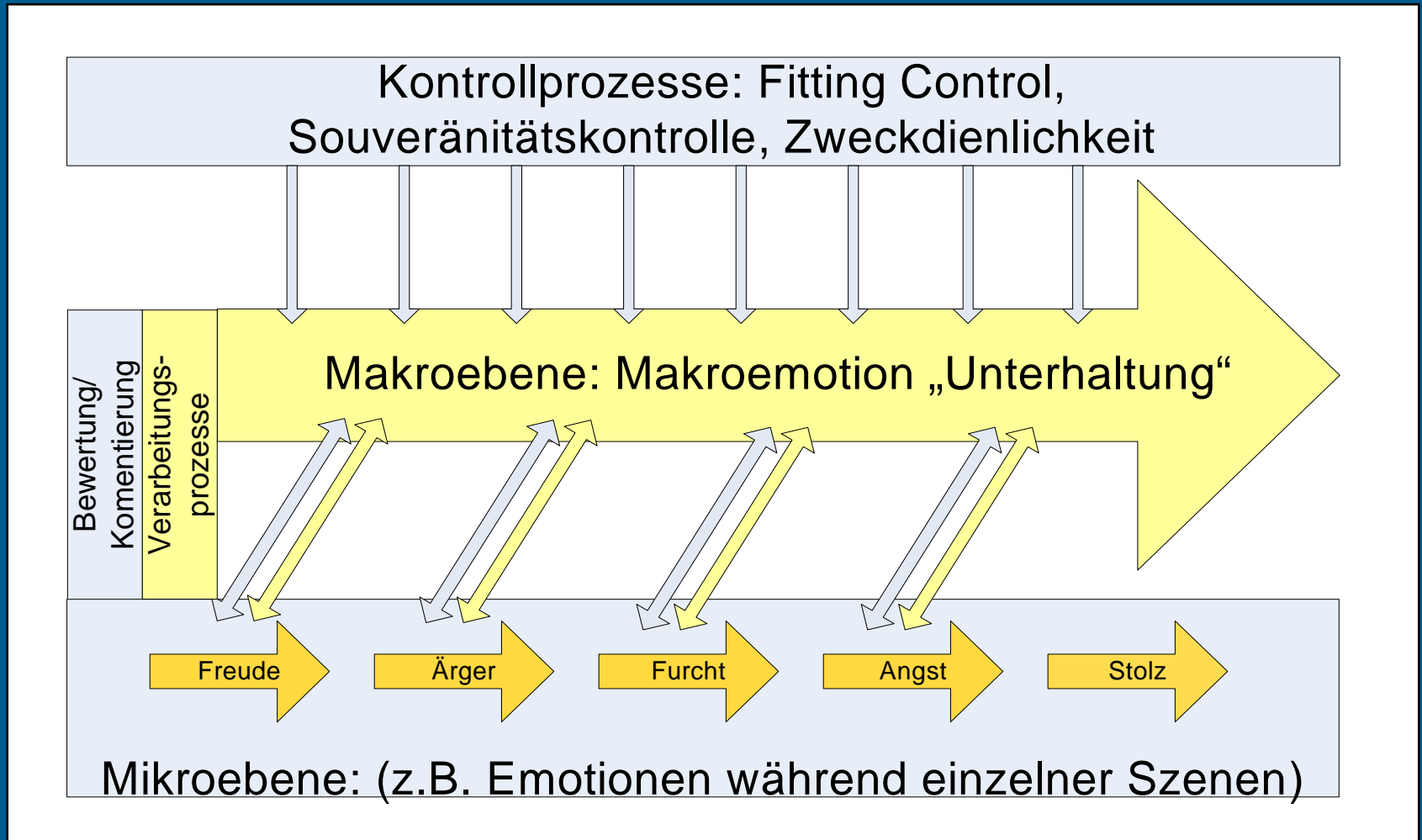
- **Unterhaltung – wie eigentlich?**
- **Unterhaltung ist selbstbestimmt**
- **Unterhaltung ist ein positives, kognitives – affektives Erleben mit emotionsähnlichem Charakter**
- **Unterhaltung entsteht durch untereinander abhängige Faktoren Situation, Person und Stimulus**
- **Medienvermittelte Kommunikation ist dynamisch und entsteht durch Informationsverarbeitungs- und Kommentierungsprozesse** (vgl. Früh, 2003: 29)

# Angenehmes Erleben

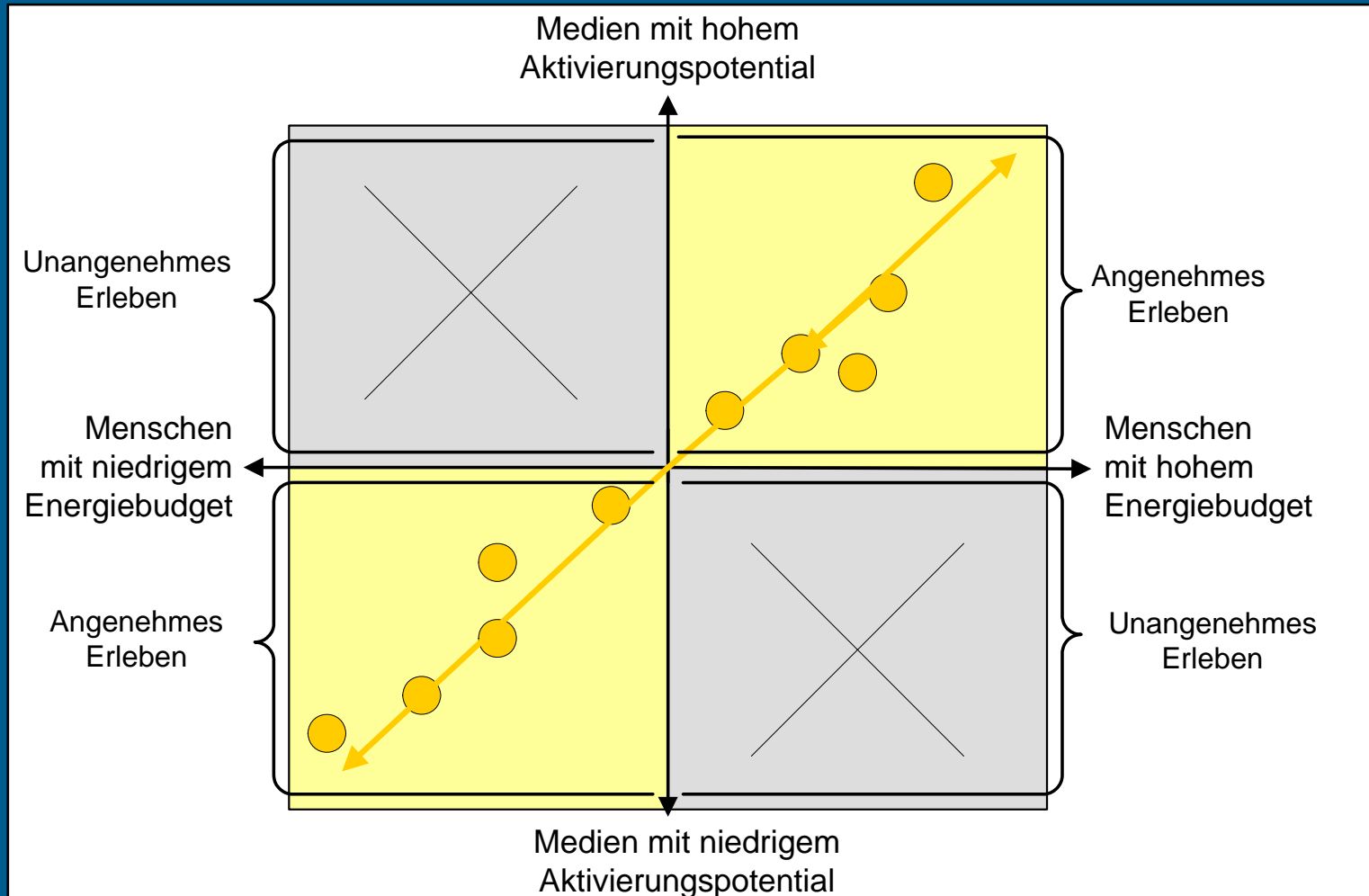




# Emotionales Erleben



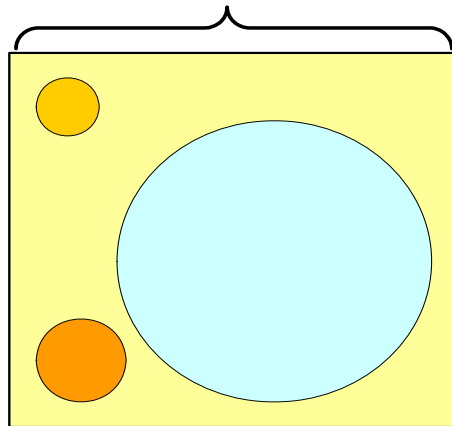
# Regulierung des Energiebudgets



# Kombination & Dynamik

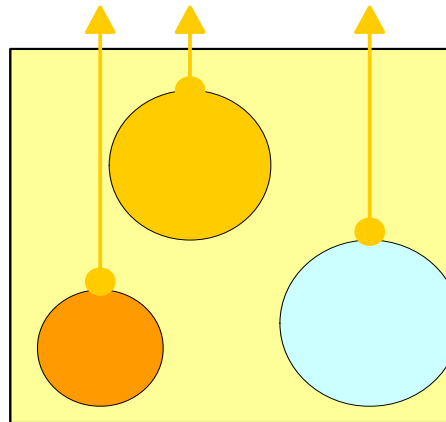


Fokus der Aufmerksamkeit

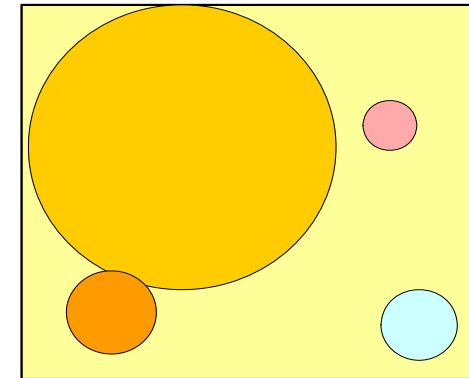


Zeitpunkt 1

Kombination verschiedener Ziele in einem Medienangebot




Zeitpunkt 2





Zeitpunkt 3

Dynamischer Fokus der Aufmerksamkeit während der Medienrezeption

 = Information

 = Spannung

 = Voyeurismus

 = Spaß

## **Interaktion:**

**wechselseitig aufeinander bezogen  
Handlungen von Menschen  
(Schulmeister, 2002)**

## **Interaktivität:**

**Eigenschaften eines Computersystems,  
das dem Benutzer Eingriffs- und  
Steuermöglichkeiten eröffnet,  
idealerweise sollen diese einen Dialog  
zwischen Menschen und Computern  
oder zwischen Menschen ermöglichen  
(Strzebkowski, 2002)**



## **(1) Multilateralität (als räumliche Dimension)**

- Anzahl der Akteure der Kommunikation
- Anzahl der kommunikativen Handlungen
- Größe und Qualität der Kommunikation

## **(2) Synchronizität (als zeitliche Dimension)**

- Zeit zwischen verschiedenen aufeinanderbezogenen Handlungen (Turns)
- Verteilung der Größe der aufeinanderbezogenen Handlungen



## **(3) Kontrolle (als verhaltensbezogene Dimension)**

**Grad der Gleichberechtigung in der Wahl**

- **der Kommunikationsarten**
- **der Geschwindigkeit und der Kontinuität der Kommunikation**
- **der Form und des Inhalts sowie ihrer Änderungsmöglichkeiten**

## **(4) Verstehen (als mentale Dimension)**

**Ausbau der Verständigung über**

- **die Bedeutung der Aktionen anderer**
- **die Bedeutung des Kontextes der Aktionen anderer**

# Ebenen von interaktivem Fernsehen

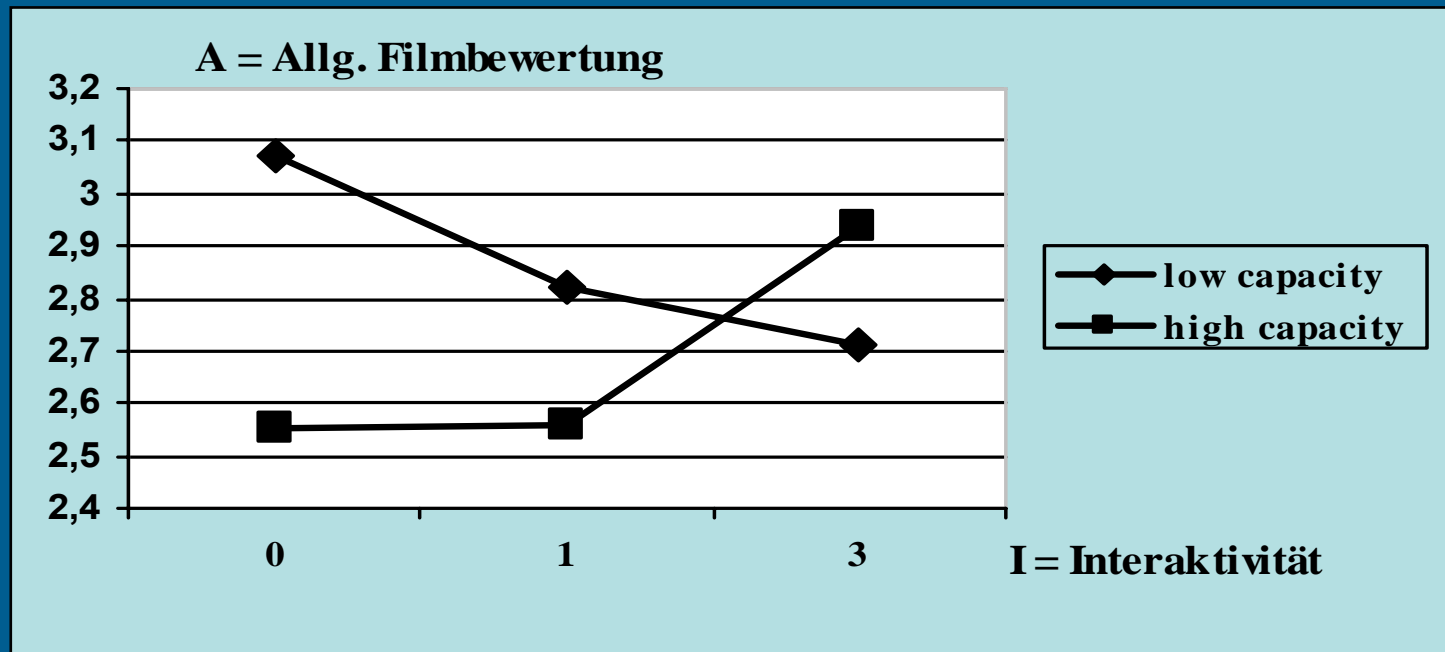


| Art der Aktivität                          | Anwendung   | Ebene der Interaktivität |
|--|---|--------------------------|
| Auswahl an Kanälen und Programmen          | Conditional-Access-Systeme  | 0 = digitales Fernsehen  |
| Auswahl an Menüs und Transaktionsangeboten | Video-On-Demand<br>Anpassung an Kundenwünsche<br>(Kamerawinkel, Wiederholung, Texttafeln)<br>Zusatzkanäle<br>E-Commerce/ Shopping | 1-3 = iTV                |
| Inhaltlicher Beitrag                       | Teilnahme am Programm<br>Reaktion auf/Kommentar zu Programm<br>Inhaltlicher Beitrag zur Sendung<br>Produktion eigener Sendungen   | 3 = iTV                  |
| Kommunikation                              | Kommunikation in/über laufende Fernsehsendungen   | 4 = iTV                  |

Abbildung 3: Ebene der Interaktivität für interaktives Fernsehen (vgl. van Dijk & de Vos, 2001: 450)

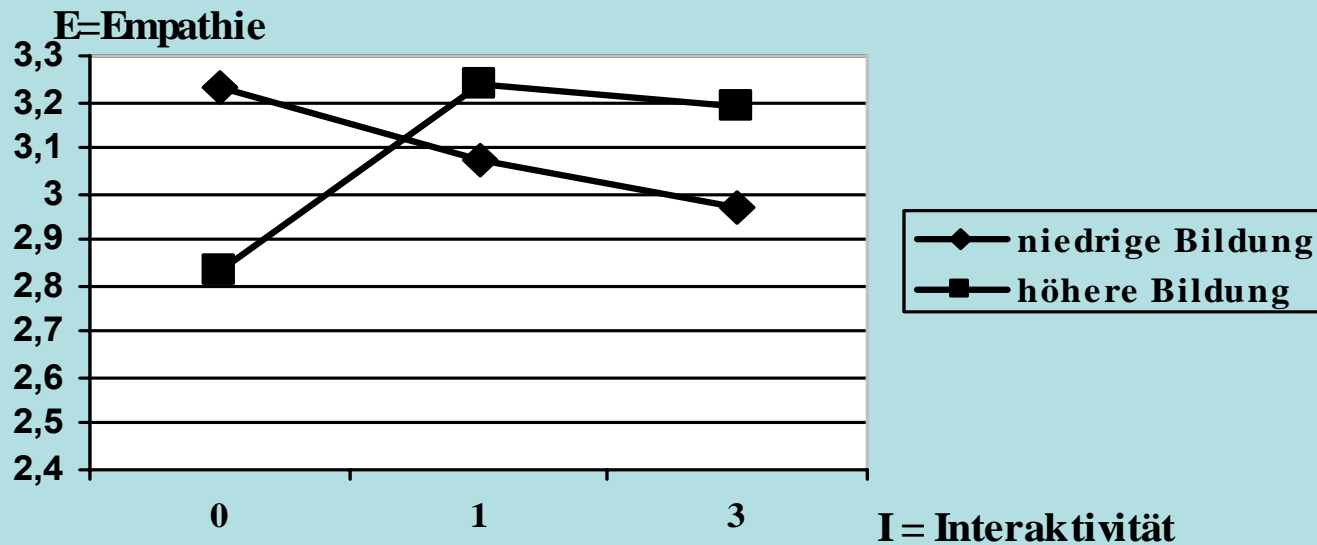
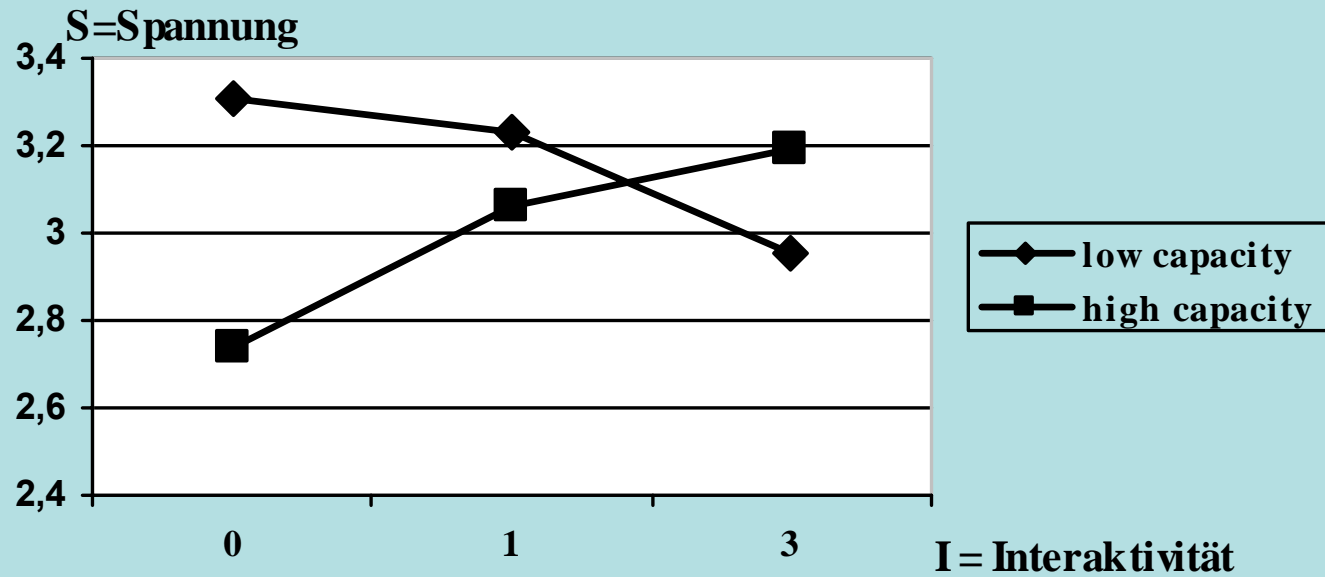
## „Does Entertainment suffer from interactivity?“

(vgl. Vorderer, 2001)



*N = 427 ; 5 Punkte Likert – Skala, Interaktivität von 0-3 Stufen*

*Die kognitive Kapazität wurde anhand des Schulabschlusses und einem Informationsverarbeitungstest gemessen*



Van Dijk, J.A., & de Vos, L. (2001) Searching for the holy grail: Images of interactive television. *New Media Society* 3(4) 443-465.

Früh, W., Schulze, A.K., & Wunsch, C. (2002) Unterhaltung durch das Fernsehen: Eine molare Theorie. *Kommunikationswissenschaft*. Konstanz: UVK.

Früh, W., & Stiehler, H.J. (2003) Theorie der Unterhaltung: Ein interdisziplinärer Diskurs. Köln: von Halem.

Vorderer, P., Knobloch, S., & Schramm, H. (2001). Does entertainment suffer from interactivity? The impact of watching an interactive TV movie on viewers' experience of entertainment. *Media Psychology* 3, 343—363.

-