

Magisterarbeit

Titel der Magisterarbeit

Grenzen der Mediatisierung in der Formel 1
Eine qualitative Analyse der Auswirkungen der neuen
Regeln in der Formel 1 auf die Rezeptionsqualität von
Formel 1-Fans

Verfasser

Filip Sedláček, Bakk. phil.

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 066 841

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Publizistik- und Kommunikationswissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Jürgen Grimm

Das Inhaltsverzeichnis

1	Die Einleitung	5
2	Das Erkenntnisinteresse	5
2.1	Forschungsfragen.....	8
2.2	Kommunikationswissenschaftliche Relevanz.....	9
3	Theoretischer Teil	11
3.1	Die Theorie von Spiel	12
3.1.1	Phänomenologie des Spiels.....	13
3.1.2	Theoretische Grundlagen von Medienspielen.....	19
3.1.3	Sportübertragungen im Fernsehen als (Medien-)Spiel	21
3.2	Der „Uses- and Gratifications-Approach“	23
3.2.1	Gesuchte und erhaltene Gratifikationen.....	24
3.2.2	Die Gratifikationen der Mediensportrezeption	27
3.3	Die Theorie von Flow	33
3.3.1	Empirische Erfassung von Flow	39
3.3.2	Flow im Zusammenhang mit der Fernsehrezeption.....	43
3.4	Exkurs in die Neuropsychologie und Ästhetikforschung	48
3.5	Mediatisierung des Sports.....	55
3.6	Reglementänderung in der Formel 1 für das Jahr 2011	59
4	Empirischer Teil.....	61
4.1	Methodologischer Zugang	61
4.1.1	Begründung der Methodenauswahl.....	61
4.1.2	Das Untersuchungsmaterial	64
4.1.3	Die Methodenbeschreibung	65
4.2	Ergebnisse — deskriptive Befunde.....	71
4.2.1	Die gesuchten Gratifikationen von Formel 1-Rezipienten.....	71
4.2.2	Die erhaltenen/nicht-erhaltenen Gratifikationen von Formel 1- Rezipienten vor dem Hintergrund der neuen Regeln.....	75
4.3	Interpretationen im Bezug auf Qualitätsmerkmale der F1-Rezeption	102
4.3.1	Unterhaltung.....	102
4.3.2	Spannung.....	104
4.3.3	Ästhetik	109
4.3.4	Anschluss-Intimität	113
4.3.5	Fairness	117

4.4	Zusammenfassung	119
4.4.1	Grenzen der Mediatisierung bei der Rezeption von Formel 1.....	119
4.4.2	Zusammenfassung der Ergebnisse und Formulierung der Hypothesen	122
5	Evaluation der angewandten Methode und Ausblick bezüglich der weiteren Forschung.....	126
6	Die Literaturliste.....	128
6.1	Die Primärliteratur.....	128
6.2	Die Sekundärliteratur	130
	Der Anhang.....	132

1 Die Einleitung

Im Verlauf der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts kam es mit der zunehmenden Verbreitung des Fernsehens parallel zu einer steigenden Popularität des Mediensports. Heutzutage gehören Live-Sportübertragungen zu den dominantesten Flaggschiffen im Rahmen des Programmangebots von Fernsehsendern. Vor allem in Jahren, wo große Sportveranstaltungen wie Olympische Spiele oder Welt- und Europameisterschaften im Fußball stattfinden, dominieren die Live-Übertragungen aus diesen Veranstaltungen die Fernseheinschaltquotenrankings.

Die Formel 1 als Sportart hat auch schon eine lange Fernsehtradition und heutzutage kann sie weltweit hinter Fußball als eine der Top-Fernsehsportarten betrachtet werden. Die weltweite Beliebtheit macht diese Sportart interessant und relevant für eine wissenschaftliche Untersuchung. Die diesjährigen revolutionären Reglementänderungen, die zu einem stark veränderten Bild der Rennwochenenden geführt haben, stellen zusätzlich eine gute Gelegenheit dar, sich mit den Gründen für die (Fernseh-)Attraktivität dieser Sportart bei Rezipienten auf einer wissenschaftlichen Ebene zu beschäftigen.

Was genau das wissenschaftliche Erkenntnisinteresse und die konkreten Ziele dieser Untersuchung sind, soll im nächsten Kapitel beschrieben und erläutert werden.

2 Das Erkenntnisinteresse

In der vorliegenden Arbeit befasst man sich mit der Auswirkung der diesjährigen Reglementveränderung in der Formel 1 (neue Reifen „Pirelli“, DRS) auf die von Zuschauern wahrgenommene Rezeptionsqualität und die erhaltenen Gratifikationen während der Formel 1-Rezeption. Wir suchen die Antwort auf die Frage, wo liegen die Grenzen der Mediatisierung von Formel 1. Im Kontext der theoretischen Grundlagen wird die Rezeption von Formel 1 als Spiel und als eine Flow-induzierende Tätigkeit analysiert.

Wenn im Bereich des Sports innerhalb einer Sportart von Vereinen und Verbänden Regeln geändert werden, um die jeweilige Sportart für eine mediale Präsentation attraktiver zu machen, spricht man in diesem Zusammenhang von Mediatisierung des Sports. Otmar Weiß definiert die Mediatisierung des Sports als „den Prozess seiner Anpassung an die Eigengesetzlichkeiten der Medien“ (Weiß 1990, S. 229, zitiert nach Gellner 2009, S. 43). Die in diesem Jahr in der Formel 1 stattgefundene Regelveränderung kann in die Kategorie der Mediatisierung eingeordnet werden. Ihr primäres Ziel war ja die Erhöhung der Attraktivität des Renngeschehens und die damit erhofften Steigerungen in den Zuschauerzahlen. Gerade bei Sportarten, die bereits eine lange Fernsehtradition haben, können Regelveränderungen

fehlschlagen und negative Reaktionen bei dem Publikum hervorrufen. Die neuen Regeln können zum Beispiel artifizielle Elemente in die Rennen bringen, die für viele Zuschauer mit ihren bestehenden Erfahrungen und Vorstellungen von Formel 1 unvereinbar sind. Oder können die neuen Regeln die Sportart so komplex machen, dass diese von Rezipienten nicht mehr nachvollzogen wird und somit die Rezeptionsqualität gesenkt wird. Zusätzlich kann die angestrebte Erhöhung der Fernsehattraktivität auch zu Regeln führen, die die berechtigten Interessen von Sportlern gefährden (vgl. Lammprecht/Stamm 2002, S. 147). Negative Äußerungen der Sportler über neue Regeln können auf die Rezipienten abfärben und sich somit negativ auf das gratifizierende Potential der Rezeption bei Zuschauern auswirken. Das gilt umso mehr bei Sportarten, die eine lange Fernsehtradition haben und in der die Sportler bereits zu weltbekannten Stars und Idolen für viele Zuschauer geworden sind. Die obigen Ausführungen laufen auf einen Punkt hinaus: die Grenzen der Mediatisierung.

Volker Gehrau und René Weber unterscheiden die Attraktivität von Sportübertragungen auf der Makro- und Mikroebene. Während es auf der Makroebene zu untersuchen gilt, welche allgemeinen Motive hinter der Zuwendung der Rezipienten zu Sportangeboten liegen, betrifft die Mikroebene die Bewertung der Attraktivität einzelner Sendungssequenzen (vgl. Gehrau/Weber 2004, S. 62). Beide Ebenen knüpfen an den „Uses- and Gratifications-Approach“ (Katz/Blumler 1974, für den Bereich des Mediensports z. B. Raney 2004) an, dabei kommt es aber aufgrund der Ebenenunterscheidung zu einer Aufteilung der jeweils relevanten Rezeptionsmotive. Während auf der Makroebene Gratifikationen wie Eskapismus oder soziale Interaktion im Vordergrund stehen, werden im Zusammenhang mit der Mikroebene vorwiegend Rezeptionsmotive wie Unterhaltung oder Spannung untersucht (vgl. Gehrau/Weber 2004, S. 62-64). Die Untersuchungen auf der Mikroebene befassen sich also mit dem Gratifikationspotential von einzelnen Spielzügen, Spielaspekten und Elementen einer Sportübertragung.

In der Formel 1 handelt es sich dabei zum Beispiel um den Start, die Überholmanöver auf der Rennstrecke, die von Fahrern und Teams eingesetzten Strategien im Hinblick auf die Anzahl der Boxenstopps, die Durchführung von Boxenstopps, die Fähigkeit der Fahrer die Reifen zu schonen und in den Runden unmittelbar vor oder nach dem Boxenstopp schnelle Rundenzeiten fahren zu können, etc. Da die neuen Regeln in der Formel 1 mit der primären Absicht eingeführt wurden, einzelne Elemente des Renngeschehens zu verändern, wird der wissenschaftliche Fokus in dieser Arbeit hauptsächlich auf den Gratifikationen auf der Mikroebene liegen. Da aber, wie im Methodologieteil dargestellt wird, die Untersuchungsmethode in dieser Arbeit eine qualitativ-explorative ist, sollen, falls vorhanden,

die möglichen Auswirkungen der neuen Regeln auf die Rezeptionsmotive auf der Makroebene auch berücksichtigt werden. Wie bereits erwähnt, werden die Gratifikationen auf der Mikroebene hauptsächlich im Hinblick auf die Rezeptionsmotive wie vor allem Unterhaltung und Spannung interpretiert. Durch die Analyse der Bewertung der einzelnen Rennaspekte und -elemente durch Rezipienten auf der Mikroebene kann man Schlussfolgerungen darüber ziehen, welche Elemente der Rennen denn genau spannend und unterhaltend sind und welche konkreten Ausprägungen und Merkmale diese Rennelemente haben müssen, damit sie die Rezipientenbedürfnisse optimal befriedigen. In diesem Zusammenhang soll untersucht werden, wo die Grenzen der Mediatisierung bei der Formel 1-Rezeption liegen. Bei welcher Ausprägung wird ein Element des Rennens positiv, sehr positiv oder negativ bewertet. So wie ein Speisegericht zu wenig oder zu viel Salz haben kann, so kann auch ein Formel 1-Rennen in Abhängigkeit von Regeln entweder langweilig oder so komplex, unübersichtlich oder unvorhersehbar sein, dass es nicht mehr gratifizierend ist. Man wird also im Zusammenhang mit den nicht-befriedigten Gratifikationsausprägungen Rennelemente und -aspekte suchen, welche die Grenzen der Mediatisierung überschreiten und auch der Frage nachgehen, warum die jeweiligen Elemente von Formel 1-Fans als nicht unterhaltend, spannend und so weiter wahrgenommen werden.

Zusammenfassend lässt sich also festhalten, dass es in dieser wissenschaftlichen Arbeit primär darum gehen wird, die Reaktionen von Formel 1-Fans auf die durch die neuen Regeln veränderten Aspekte und Elemente von Formel 1-Rennen qualitativ zu untersuchen. Daraus wird man versuchen auf die konkreten Ausprägungen der gesuchten und erhaltenen Gratifikationen der Formel 1-Fans während der Rezeption zu schließen, um dann anschließend den Erfolg der neuen Regeln im Hinblick auf ihr Ziel das Renngeschehen zu mediatisieren zu evaluieren.

Zusätzlich soll in Anlehnung an die Spieltheorie auch untersucht werden, inwieweit die Rezeption von Formel 1-Rennen die Merkmale von Spiel erfüllt und inwieweit die Rezeption als Tätigkeit geeignet ist, Flow-Erlebnisse bei den Rezipienten zu erzeugen. Diese Fragen sollen wieder einmal vor dem Hintergrund der neueingeführten Regeln behandelt werden. Grundsätzlich kann die Medienrezeption beziehungsweise die Fernsehrezeption, in diesem Fall die Rezeption von Formel 1-Rennen, als Spiel klassifiziert werden. Schließlich handelt es sich um eine Tätigkeit, die in den meisten Fällen rein intrinsisch motiviert ist, das heißt die Tätigkeit wird wegen der Tätigkeit selbst ausgeübt und hat somit autotelischen Charakter, was auch das dominante Merkmal von Spiel ist (vgl. Huizinga 1956, S. 16). Flow-Erlebnisse treten wiederum sehr oft bei Tätigkeiten mit autotelischem Charakter auf. Innerhalb der

Kommunikationswissenschaft sind Ansätze, die Medien- und konkret die Fernsehrezeption mit Spiel verbinden und als Spiel definieren, nicht mehr so selten (zum Beispiel Ohler/Niending 2001, Früh 2002, Wunsch 2002, Rössler 2004, Friess 2011). Die Sportübertragungen gehören dabei zu Fernsehangeboten, deren Rezeption zu einem relativ großen Ausmaß die Merkmale von Spiel erfüllt (vgl. Schramm 2004, S. 44). Im Zusammenhang mit Flow wird Fernsehen wegen der geringen Anforderungen dieser Tätigkeit seltener erwähnt. Trotzdem hat sich in einer Untersuchung von Csikszentmihalyi ergeben, dass Teenager 13 % ihrer Flow-Erlebnisse, die sie in ihrer Freizeit erleben, beim Fernsehen haben (vgl. Csikszentmihalyi 1997, S.4). Das ist zwar ein kleiner, aber nicht vernachlässigbarer Anteil, der eine Untersuchung der Flow-Erlebnisse bei der Fernsehrezeption rechtfertigt. Zusätzlich muss man in Hinblick auf das Flow-erzeugende Potential von Fernsehen auch zwischen einzelnen Programmangeboten unterscheiden. In diesem Zusammenhang können sich Formel 1-Rennen durch eine Komplexität auszeichnen, die die Aufmerksamkeit und die Fähigkeit des Rezipienten das Rennen zu verfolgen gut fordern und somit eine Balance zwischen Anforderungen der Situation und den Fähigkeiten des Akteurs, was eine der zentralen Voraussetzungen von Flow ist (vgl. Kiechle 1996, S. 11), bestehen kann. Zusätzlich kann Flow beim Rezipienten auch dadurch erzeugt werden, dass er symbolisch an der Perspektive eines oder mehrerer Fahrer teilnimmt, die im Verlauf der Rennen Flow mit großer Wahrscheinlichkeit erleben und somit kann der Rezipient am Flow-Erlebnis des Fahrers partizipativ teilhaben. Die Spiel- und Flow-Theorie werden bei dieser Arbeit auch deshalb herangezogen, weil sie sich mit dem Uses- and Gratifications-Approach gegenseitig überschneiden und ergänzen und zusammen somit ein theoretisches Fundament bilden, dass die Operationalisierung von relativ abstrakten Begriffen wie Unterhaltung, Spannung und anderen erleichtert. Somit kann man durch die Integration dieser drei theoretischen Ansätze die Bewertungen und Äußerungen der Rezipienten im Hinblick auf ihre Rezeptionsqualität und die potentielle Überschreitung von Mediatisierungsgrenzen besser verstehen und fokussierter und nachvollziehbarer interpretieren.

Aus den obigen Ausführungen werden jetzt folgende forschungsleitende Fragestellungen abgeleitet.

2.1 Forschungsfragen

1. Was sind die konkreten Ausprägungen der einzelnen Gratifikationsmotive der Formel1-Fans im Hinblick auf die Rezeption von Formel 1?

2. Inwieweit haben sich die neuen Regeln in der Formel 1 (neue Reifen „Pirelli“, DRS) auf die Befriedigung der gesuchten Gratifikationen bezüglich der Formel 1-Rezeption bei F1-Fans ausgewirkt?
3. Welche durch die neuen Regeln erzeugten Aspekte und Elemente von Formel 1-Rennen führen zu einer Überschreitung oder Unterschreitung der Mediatisierungsgrenzen bei Formel 1-Fans?
4. Inwieweit haben die neuen Regeln in der Formel 1 zur Erhöhung des Spielcharakters der Formel 1-Rezeption bei Formel 1-Fans beigetragen?
5. Inwieweit haben die neuen Regeln in der Formel 1 das Erleben von Flow während der Rezeption der Rennen bei Formel 1-Fans wahrscheinlicher gemacht?

2.2 Kommunikationswissenschaftliche Relevanz

Wie bereits in der Einleitung erwähnt macht ihre weltweite Beliebtheit die Formel 1 interessant und relevant für eine wissenschaftliche Betrachtung. Die diesjährigen revolutionären Reglementänderungen, die zu einem stark veränderten Bild der Rennwochenenden geführt haben, stellen im Hinblick auf die Rezeptionsforschung einen weiteren Grund für eine wissenschaftliche Untersuchung dar. Mit der Untersuchung der Reaktionen von Formel 1-Fans und der daraus resultierenden Beantwortung der oben angeführten Forschungsfragen wird eine Erweiterung des vorhandenen Forschungsstands zur Rezeption von Fernhesport und hauptsächlich zur Rezeption von Formel 1, die konkret im Rahmen der Medienrezeptionsforschung fast noch überhaupt nicht behandelt wurde, angestrebt.

Zusätzlich handelt es sich auch beim theoretischen Zugang, der den Uses- und Gratifications-Approach, die Spiel- und die Flow-Theorie integriert, um eine Kombination, die im Rahmen der Kommunikationswissenschaft bislang nicht so oft vorzufinden war. Es handelt sich hier also um ein theoretisch-empirisches Neuland, dessen Betreten eventuell neue Wege in der Fernhesportrezeptionsforschung, aber auch in der Fernsehrezeptionsforschung allgemein, eröffnen könnte.

Im Hinblick auf die praktische Relevanz dieser Studie muss das Potential des Erkenntnisgewinns in Form von konkreten Vorstellungen über die erhaltenen Gratifikationen der Formel 1-Fans und deren spezifische Ausprägungen während der Rezeption der Rennen hervorgehoben werden. Zusätzlich kann diese qualitative Studie als Basis für anschließende repräsentative quantitative Untersuchungen dienen, die selbst dann als ein Feedback für die

FIA und Bernie Ecclestone bezüglich des Erfolgs der neuen Regeln und als potentielle Inspirationsquelle für weitere Regelmodifikationen dienen könnten.

3 Theoretischer Teil

Im Rahmen der Erläuterungen zum forschungsleitenden Erkenntnisinteresse wurden die dominanten theoretischen Ansätze, die in dieser Arbeit angewandt werden, bereits kurz vorgestellt und ihre Applizierung im Zusammenhang mit dieser Arbeit auch argumentiert. An dieser Stelle sollen die einzelnen eingesetzten theoretischen Zugänge noch einmal kurz zusammengefasst werden. Anschließend werden die theoretischen Konzepte separat detailliert erläutert.

Wie bereits erwähnt, sollen die Konzepte von Spiel, Flow und die Grundlagen des Uses- and Gratifications-Approach (speziell bezogen auf die Mediensportrezeption) die theoretischen Grundsteine dieser Arbeit darstellen.

Bezüglich der Spieltheorie werden phänomenologische Ansätze im Vordergrund stehen. Es wird darum gehen, das Phänomen Spiel zu definieren und dessen charakteristische Merkmale darzustellen. Theoretische Ansätze von Johan Huizinga (1956), Roger Caillois (1982) und Hans Scheuerl (1977) stehen hierbei im Mittelpunkt. Zusätzlich wird auch der vorhandene Forschungsstand bezüglich der theoretischen und empirischen Verbindung von Spieltheorie und Fernsehrezeption, und konkret der Fernsehsportrezeption, präsentiert werden. Das Sammelwerk „Nutzung von Medienspielen - Spiele der Mediennutzer“ herausgegeben von Patrick Rössler (2004) soll hier als Grundlage dienen.

Da der Flow-Zustand am öftesten bei autotelischen Aktivitäten, zu denen eben auch Spiel gehört, auftreten kann, soll auch auf die Theorie von Flow näher eingegangen werden. Die Voraussetzungen und Merkmale, durch die sich eine Situation beziehungsweise eine Aktivität auszeichnen muss, damit bei ihr Flow auftritt, werden hier näher erläutert. Es werden hauptsächlich die Studien des Pioniers in diesem Bereich, Mihaly Csikszentmihalyi (1985, 1997), herangezogen.

Diese Arbeit soll sich auch auf den konkret auf die Medienrezeption und -wirkung bezogenen Uses- and Gratifications-Ansatz stützen. Die Grundlagen dieses Ansatzes (Katz/Blumler/Gurevitch 1974) und dessen Erweiterung in Form des Erwartungs-Bewertungs-Modells von Palmgreen et al. (1985) und auch mediensportbezogene Rezeptionsmotivstudien (z. B. Raney 2004) werden vorgestellt.

Sowohl die Merkmale von Flow und Spiel als auch die Zuwendungsmotive zum Mediensport zeichnen sich in den Ausführungen der Autoren durch eine gewisse Abstraktheit, Unpräzision und schwere Erfassbarkeit aus. Dieses Defizit wird versucht durch das Heranziehen der Erkenntnisse aus der Neuropsychologie und Ästhetikforschung kompensiert zu werden. Definitionen von Stimulusmerkmalen wie Neuartigkeit, Ungewissheit,

Komplexität und deren Auswirkungen auf die affektive Bewertung des Stimulus werden dargestellt und sollen hauptsächlich bei der empirischen Analyse ermöglichen einzelne Merkmale von Flow und generell die Auswirkungen der neuen Regeln auf die Intensität und Richtung der einzelnen Gratifikationen während der Rezeption fokussierter zu interpretieren. Zu diesem Zweck soll das Buch „Conflict, arousal, and curiosity“ von Daniel E. Berlyne (1960) herangezogen werden.

Ergänzend soll im theoretischen Teil auch die Mediatisierung von Sport behandelt werden. In diesem Zusammenhang wird man sich hauptsächlich darauf konzentrieren, wie es innerhalb von Sportarten zu Reglementänderungen kommt um die jeweilige Sportart telegener, also attraktiver für Fernsehübertragungen, zu machen und überhaupt den Unterhaltungswert der Sportart für die Rezipienten zu erhöhen. Hier wird der Artikel von Thorsten Schauerte und Jürgen Schwier (2004) als Grundlage dienen. Die in der Formel 1 für das Jahr 2011 eingeführten Regelveränderungen, die im Mittelpunkt des Forschungsinteresses dieser Arbeit stehen, sollen auch detailliert beschrieben werden.

3.1 Die Theorie von Spiel

Einführend soll hier auf die Theorie des Spiels eingegangen werden. Andreas Flitner (1972) unterscheidet 4 Hauptrichtungen der modernen Spielforschung.

1. Erstens handelt es sich um Untersuchungen zur *Phänomenologie des Spiels*. Hier ist das Anliegen der Forscher die Beobachtung und Beschreibung von Spiel und Festlegung dessen zentraler Merkmale. Als Hauptvertreter dieser Forschungsrichtung gilt Johan Huizinga.
2. Beiträge zur *Entwicklungspsychologie und Lernforschung* – eine zentrale Position wird hier von der Theorie der kognitiven Entwicklung eingenommen, vor deren Hintergrund das kindliche Lernen und in diesem Zusammenhang auch das Kinderspiel untersucht wird. Einen hohen wissenschaftlichen Stellenwert haben in diesem Bereich vor allem die Arbeiten von Jean Piaget.
3. *Psychoanalytische Spieltheorie – Kinderforschung* – hier werden die therapeutischen Möglichkeiten, die das Kinderspiel enthält, untersucht.
4. *Sozialpsychologie und Gruppenforschung* – besondere Beachtung finden hier in erster Linie die unterschiedlichen Sozialformen des Spiels, wobei hier vor allem das kindliche Rollenspiel im Vordergrund steht.

(vgl. Flitner 1972, S. 18, zitiert nach Thornton 1996, S. 18-19)

3.1.1 Phänomenologie des Spiels

Von den hier dargestellten Forschungsrichtungen werden für diese Arbeit hauptsächlich die Untersuchungen zur Phänomenologie des Spiels von Bedeutung sein. Es werden hier die Merkmale des Spiels vorgestellt und es wird der Frage nachgegangen inwieweit diese Merkmale des Spiels auch auf die Tätigkeit der Fernsehrezeption, in diesem Fall der Rezeption von Sportübertragungen, zutreffen.

Wie schon erwähnt heißt einer der bedeutendsten Theoretiker in diesem Bereich der holländische Kulturhistoriker Johan Huizinga. In seinem Buch *Homo Ludens* widmet er sich der Beziehung zwischen Kultur und Spiel. Konkret sieht er den Ursprung von Kulturen im Spiel verhaftet. „Kultur beginnt nicht als Spiel und nicht aus Spiel, sondern in Spiel. Die antithetische und agonistische Grundlage der Kultur ist im Spiel gegeben, das älter und ursprünglicher ist als alle Kultur“ (Huizinga 1987, S. 88, zitiert nach Thornton 1996, S. 20). Damit meint der Autor, dass Spiel ein Phänomen ist, das nicht nur der Menschheit anhaftet, sondern es ist auch für die Tiere charakteristisch und somit existierte das Phänomen Spiel bereits vor der Menschheit und somit auch vor der Kultur. Huizinga unterscheidet sechs zentrale formale Kennzeichen von Spiel. Es sind freies Handeln, ungewöhnliches Leben, Abgeschlossenheit und Begrenztheit, Wiederholbarkeit, Ordnung und Spannung.

Das Merkmal freies Handeln bedeutet, dass der Mensch immer frei entscheiden kann, ob, wann und wie er spielt. Befohlenen Spiel ist kein Spiel mehr. Im Zusammenhang mit dem Determinismus dieses Handelns, muss die absolute Freiheit des Spiels hinterfragt werden. So müssen Kinder und Tiere spielen um ihre körperlichen, geistigen und sozialen Fähigkeiten zu entwickeln; es handelt sich also nicht um eine rein autotelische Tätigkeit, sondern sie ist in gewisser Hinsicht auf äußere Zwecke hingerrichtet. Huizinga macht die Freiheit des Spiels aber daran fest, dass die Spielenden daran Vergnügen haben (vgl. Huizinga 1956, S. 15).

Unmittelbar mit dem Kennzeichen der Freiheit ist das Merkmal ungewöhnliches Leben verbunden. Es ist nicht das eigentliche Leben. Wieder steht der autotelische Charakter des Spiels im Vordergrund. Das Spiel „steht außerhalb des Prozesses der unmittelbaren Befriedigung von Notwendigkeiten und Begierden, ja es unterbricht diesen Prozess“ (Huizinga 1956, S. 16). Man tritt aus dem gewöhnlichen Leben für eine Zeitlang heraus und widmet sich einer Tätigkeit, die nur wegen des Vergnügens an der Tätigkeit willen verrichtet wird. Gleichzeitig ist es aber eine Tätigkeit, die in der Erholungszeit gemacht wird und zur Erholung dient. Es schmückt und ergänzt das Leben und ist somit unentbehrlich für die Einzelperson als eine biologische Funktion und für die Gemeinschaften wegen der geistigen und sozialen Verbindungen, die es schafft: kurzum als Kulturfunktion (vgl. Huizinga 1956, S.

16). Trotz seiner Kulturfunktion verliert das Spiel aber nicht sein Merkmal des Uninteressiertseins, denn „die Ziele denen es dient, liegen selber außerhalb des Bereiches des direkt materiellen Interesses oder der individuellen Befriedigung von Lebensnotwendigkeiten“ (Huizinga 1956, S. 16). Diese Differenz zum eigentlichen Leben zeigt sich auch in der Tatsache, dass bereits ein kleines Kind in seinem tiefsten Inneren weiß, dass es sich beim Spiel oft bloß um eine „als ob“ Tätigkeit handelt, dass es „bloß so tut“, dass alles „bloß zum Spaß“ ist. Das bedeutet nicht aber, dass im Spiel kein Ernst ist. Ganz im Gegenteil, Spiel kann oft sehr ernsthaft sein. Bis zu einem gewissen Grad ist sogar der Ernst des Spiels eine Voraussetzung für die empfundene Spannung beim Spiel (vgl. Huizinga 1956, S. 16).

Vom gewöhnlichen Leben trennt sich das Spiel ab durch seine Abgeschlossenheit und Begrenztheit. Es findet innerhalb bestimmter Grenzen von Zeit und Raum statt. Ein Spiel kann nicht ewig dauern. Nach einer gewissen Zeit ist es zu Ende und die Spielenden kehren in das gewöhnliche Leben zurück. Mit der zeitlichen Begrenztheit ist gleichzeitig ein weiteres Merkmal von Spiel verbunden: seine Wiederholbarkeit. Nach dem es beendet ist, kann es unmittelbar oder nach einer längeren Zwischenpause wiederholt werden. Die räumliche Abgrenzung äußert sich in einem materiell oder nur ideell, absichtlich oder wie selbstverständlich abgesteckten Spielraum oder Spielplatz, der zur Ausführung einer in sich abgeschlossenen Handlung dient (vgl. Huizinga 1956, S. 17).

Innerhalb dieser zeitlich und räumlich eingerahmten Tätigkeit herrscht Ordnung. Dies ist gleichzeitig ein Merkmal und eine Voraussetzung des Spiels. Wird die Ordnung nicht erhalten, dann ist die Vollkommenheit des Spiels gestört. Unter Ordnung versteht man in erster Linie die Einhaltung von Spielregeln. Die Regeln bestimmen die Grundlage des Spiels, geben ihr Ordnung und Gestalt. Werden die Regeln übertreten, ist das Spiel unterbrochen, die Spielwelt stürzt zusammen. Huizinga verbindet mit dem Merkmal der Ordnung auch das Ästhetische des Spiels. Wörter, mit denen wir die Elemente des Spiels benennen können sind gleichzeitig Wörter, mit denen wir Wirkungen von Schönheit bezeichnen suchen (vgl. Huizinga 1956, S. 18). Es sind Wörter wie „Spannung, Gleichgewicht, Auswägen, Ablösung, Kontrast, Variation, Bindung und Lösung, Auflösung. Das Spiel bindet und löst. Es fesselt. Es bannt, das heißt: es bezaubert“ (Huizinga 1956, S. 18).

Das letzte Kennzeichen von Spiel ist die Spannung. Im ideellen Fall soll das Spiel die Elemente wie Ungewissheit und Chance enthalten. Im Verlauf des Spiels soll es zur Steigerung von Spannung kommen, die in einer belohnenden Entspannung resultieren soll. Das Ausmaß der Spannung nimmt mit dem zunehmenden Wettkampfcharakter des Spiels zu.

In dieser Spannung werden die Fähigkeiten des Spielers geprüft. Beim Einsatz seiner Fähigkeit muss er sich allerdings innerhalb der vorgeschriebenen Regeln halten und somit teilt das Spannungselement dem Spiel einen gewissen ethischen Gehalt mit (vgl. Huizinga 1956, S. 18).

Huizinga versucht die aufgezählten Merkmale in einer zusammenfassenden Definition des Spiels wiederzugeben. „Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als nicht <so gemeint> und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders als die gewöhnliche Welt herausheben“ (Huizinga 1956, S. 20).

Roger Caillois versucht in seinem Werk objektivierbare Kriterien für die Einteilung der Spiele zu finden (Röhrs 1981, S. 28, zitiert nach Thornton 1996, S. 22). Zuerst versucht er wie Huizinga durch die Aufzählung seiner grundlegenden formalen Merkmale das Spiel zu definieren. Im Vergleich zu Huizinga zeigt sich seine Definition sowohl um einige Aspekte ergänzt als auch gestrafft (vgl. Kreuzer 1983, S. 8, zitiert nach Thornton 1996, S. 23). Er definiert Spiel als eine freie, abgetrennte, ungewisse, unproduktive, geregelte und fiktive Tätigkeit (vgl. Caillois 1982, S. 16, zitiert nach Thornton 1996, S. 23-24). Im Vergleich zu Huizinga kann hier die Unproduktivität als ein neuzugekommenes Merkmal hervorgehoben werden, wenngleich dieses Merkmal auch bei Huizinga in Ansätzen diskutiert wurde. Im Unterschied zu Huizinga zählt Caillois auch Glücksspiele und Wetten zu Spielen, wo man Geld gewinnen oder verlieren kann, was dem Merkmal der Ungebundenheit an materielle Interessen, die von Huizinga proklamiert wird, und auch dem Merkmal der Unproduktivität widersprechen würde. „Es findet eine Verschiebung des Eigentums, aber keine Güterproduktion statt“ (Caillois 1982, S. 11-12, zitiert nach Thornton 1996, S. 24), argumentiert Caillois in diesem Zusammenhang für die Unproduktivität des Spiels. Im Hinblick auf die Geregelttheit der Spiele räumt er ein, dass nicht alle Spiele unbedingt feste Regeln haben müssen, sondern bei vielen die reine Fantasie und Improvisation im Vordergrund steht und wiederum im Hinblick auf die Fiktivität verweist er darauf, dass viele Spiele wie zum Beispiel Schach oder Sport nicht nur „als ob“, sondern tatsächlich gespielt werden (vgl. Caillois 1982, S. 5, zitiert nach Thornton 1996, S. 24).

Der zentrale Mehrwert von Caillois' Auseinandersetzung mit dem Phänomen Spiel liegt in dessen Klassifizierung. „Ich schlage eine Einteilung in vier Hauptrubriken vor, je nachdem, ob innerhalb des jeweiligen Spiels das Moment des Wettstreits, des Zufalls, der Maskierung oder des Rausches vorherrscht. Ich bezeichne sie als Agon, Alea, Mimicry und Ilinx“ (Caillois 1982, S. 19, zitiert nach Thornton, S. 26). Beim Agon ist das zentrale Merkmal des Spiels der Wettkampf. Als typische Beispiele für diese Spielart gelten alle Arten von Sportwettkampf einschließlich von Schach und Billard. Beim Agon steht die Messung der eigenen Leistung und der Vergleich mit anderen unter für alle Mitspielenden gleichen Bedingungen im Mittelpunkt (vgl. Caillois 1982, S. 21, zitiert nach Thornton 1996, S. 27). Bei Alea stehen der Zufall und die Chance im Vordergrund, wobei aber auch ein geschicktes Mitwirken der Spieler gefragt ist. Unter diese Kategorie fallen Glücksspiele wie Roulette, Zahl oder Adler, manche Kartenspiele und so weiter. Ein gewisses Zufallselement spielt immer auch bei Agon mit. Mimicry charakterisiert sich durch Verkleidung, Improvisation, Imitation und Rollentausch aus. Diese Spielform kann man hauptsächlich bei Kindern beobachten, die oft Personen und Dinge ihrer Umwelt nachahmen. Außer Imitationsspielen zählen zu Mimicry auch Phantasiespiele und auch Theateraufführungen (vgl. Caillois 1982, S. 27, zitiert nach Thornton 1996, S. 28). Unter Ilinx zählt man Spiele, die den Spielenden in einen tranceartigen Betäubungszustand versetzen. Darunter zählen verschiedene Drehspiele oder die Schaukel. Diese Spiele werden gerade wegen des Rauschzustands willen aufgesucht. Dieser Zustand kann aber im gewissen Ausmaß auch bei den anderen drei Spielarten auftreten (vgl. Caillois 1982, S. 32, zitiert nach Thornton 1996, S. 28). Abgesehen von dieser Gliederung schlägt Caillois nochmals zwei unterschiedliche Spielkategorien ein, nämlich „Paidia“ und „Ludus“. Paidia meint dabei das „primär Spontane, variantenreich erfinderische, das die bewegende Seele des Spiels ausmacht, während Ludus das regelhaft Begrenzte bezeichnet, das dem Spiel Gestalt und Dauer verleiht“ (Röhrs 1981, S. 30, zitiert nach Thornton 1996, S. 28). Die Zuteilung der Spiele in die hier vorgestellten Kategorien ist oft nicht einfach, da die einzelnen Wesensmerkmale des Spiels nicht wechselseitig ausschließbar sind. Oft muss man nach dem dominanten Wesensmerkmal suchen um das Spiel im Spielquadrant positionieren zu können (vgl. Röhrs 1981, S. 30, zitiert nach Thornton 1996, S. 28). Trotzdem liefert die Klassifizierung von Caillois eine gut nachvollziehbare und relativ umfassende Strukturierung der einzelnen Spielformen.

Einen wichtigen Beitrag zur phänomenologischen Spieldeutung lieferte auch der deutsche Wissenschaftler Hans Scheuerl. In seinem zuerst als Dissertation erschienen Buch „Das Spiel“ versucht er eine Zusammenfassung der bisher erschienen Spieltheorien zu liefern.

Auch er definiert 6 zentrale Kennzeichen, sogenannte Momente des Spiels, die in einem großen Ausmaß mit den bereits vorgestellten Merkmalsdefinitionen von Huizinga und Caillois übereinstimmen. Als kennzeichnend für das Spiel nennt er die Momente der Freiheit, inneren Unendlichkeit, der Scheinhaftigkeit, Ambivalenz, Geschlossenheit und Gegenwärtigkeit. Für diese Arbeit ist hauptsächlich das Moment der Ambivalenz von Interesse. Scheuerl definiert dieses folgendermaßen: „Wer von einem Wesen, einem Ding, einem Geschehnis sagt „es spielt“, der sagt formal nichts anderes aus, als dass es nicht entschieden festgelegt sei ..., sondern dass es sich allen Richtungspolen gegenüber in einem kreisenden, pendelnden, schwebenden „Zwischen“ befinde“ (Scheuerl 1977, S. 93, zitiert nach Thornton 1996, S. 32). Die ambivalenten, entgegengesetzten Tendenzen müssen sich also in einem Gleichgewicht halten. Ist dies nicht der Fall, kommt es zur Eindeutigkeit und somit wäre das Spiel kein Spiel mehr. Die Ambivalenz steht für Spannung, die von der Offenheit des Ausgangs des Spiels ausgeht. Diese Spannung darf aber nicht zu groß sein und zu lange aufrechterhalten bleiben, da dadurch die Ambivalenz aufgehoben werden könnte und somit auch die Momente der Freiheit, der inneren Unendlichkeit und freien Wiederholbarkeit und der Freude am ästhetischen Schein gefährdet werden (vgl. Thornton 1996, S. 32-33). Mit dem Moment der Ambivalenz weist Scheuerl auf die Grenzen des Spiels hin, die sich auf den gegensätzlichen Polen von Eindeutigkeit/Langeweile auf der einen Seite und zu hoher Spannung und damit verbundener Unvorhersehbarkeit auf der anderen befinden. Damit die Ambivalenz des Spiels aufrechterhalten bleibt, muss auch das Moment der Geschlossenheit und damit einhergehender Ordnung zutreffen. Diese kann durch zeitliche und räumliche Begrenzung, feste Regeln oder durch eine Konstellation gleich starker Kräfte gesetzt werden. Ist dies nicht der Fall, verliert das Spiel seine Gestalt (vgl. Thornton 1996, S. 33). Das Moment der Gegenwärtigkeit weist auf das Potential des Spiels den Spielenden in einen Zustand der Zeitvergessenheit zu bannen. Das Spiel ist „aus der Kontinuität der Zeitreihe herausgelöst. Es bildet keine Brücke zwischen Vergangenheit und Zukunft“ (Scheuerl 1977, S. 98, zitiert nach Thornton 1996, S. 33). Während des Spiels wird der Spielende über die Ebene der Zeit hinweggehoben. Im Rahmen eines Spiels sind die Handlungen auf unmittelbare, relativ kurzfristig absehbare Wirkungen bezogen. Ein Feedback über das Gelingen oder Scheitern der einzelnen Spielbewegungen erfolgt schnell, es lassen sich auf Grund der Ambivalenz des Spiels keine Prognosen über den endgültigen Ausgang des Spiels machen. Damit bleibt man immer in den einzelnen Momenten des Spiels verhaftet. Es zieht uns in seinen Bann (vgl. Thornton 1996, S. 34). Das Spiel wird als „zeitlose Gegenwärtigkeit“ (Scheuerl 1977, S. 98, zitiert nach Thornton 1996, S. 34) erlebt. Wie an den vorangegangenen

Ausführungen ersichtlich ist, stehen die einzelnen Momente des Spiels im wechselseitigen Zusammenhang und erläutern sich gegenseitig.

Scheuerl hat auch eine Klassifizierung der Spiele vorgeschlagen, obwohl er gleichzeitig einräumt, dass Einteilungen im Hinblick auf das Spiel „immer mehr oder weniger willkürlich und sind bestenfalls brauchbare Wegweiser, um die Menge der Erscheinungen aufzufinden.“ (Scheuerl 1977, S., zitiert nach Thornton 1996, S. 38) In seiner Einteilung unterscheidet er 4 dominante Spielarten.

Erstens sind es die Bewegungsspiele, die Scheuerl für die Grundform der Spiele haltet. In diese Kategorie gehören Spiele mit etwas und erfordern das Treffen von Input und Gegeninput (z. B. ein Hin- und Herwerfen). Zu den Bewegungsspielen zählt Scheuerl auch das Laufen, Hüpfen und Springen (vgl. Thornton 1996, S. 38-39).

Eine weitere Gruppe bilden die Leistungsspiele, wobei es sich hier um eine Kategorie handelt, die nicht wirklich trennscharf ist. Jedes Spiel fordert vom Spielenden zumindest ein Minimum an Leistung, sonst verkümmert das Spiel zur Spielerei (vgl. Scheuerl 1977, S. 149-150, zitiert nach Thornton 1996, S. 39). Leistungsspiele zeichnen sich dadurch aus, dass die Spielenden während des Spiels die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit auszuschöpfen versuchen um somit in neue Bereiche vorzustoßen. Dadurch wird die Spannung im Spiel aufrechterhalten. Wenn sich als einzige Funktion des Spiels Leistung zu zeigen herausstellt, verliert das Spiel seinen Spielcharakter und wird zum Sport umfunktioniert (vgl. Scheuerl 1977, S. 149, zitiert nach Thornton 1996, S.39).

Die dritte Kategorie bilden die Spiele mit Darstellungscharakter. Dabei handelt es sich um „materiell überhöhte Bewegungsspiele, deren Überhöhung im Bildhaften an die Stelle einer realen Leistungssteigerung tritt“ und wo die Bilder als „Grenz- und Regelsetzungen für virtuelle oder in Ansätzen reale Bewegungen“ (Scheuerl 1977, S. 157, zitiert nach Thornton 1996, S. 40) dienen. Das ist so zu verstehen, dass jedem Kind Regeln und Grenzen auferlegt werden, wenn es versucht zum Beispiel einen jagenden Tiger darzustellen (vgl. Thornton 1996, S. 40). Als eine besondere Form innerhalb dieser Kategorie gilt das Schauspiel. Bei dieser Art des Spiels hebt Scheuerl auch die Unterscheidung zwischen Darstellern und Zuschauern, die an diesem Spiel teilnehmen, hervor (vgl. Scheuerl 1977, S. 155, zitiert nach Thornton 1996, S. 40). Gerade der Verweis auf die Rolle der Zuschauer ist im Zusammenhang mit dieser Arbeit von besonderer Bedeutung, da man so die Rezeption von Fernsehen als eine Form vom Darstellungsspiel klassifizieren kann.

Als letzte Kategorie von Spiel unterscheidet Scheuerl die Spiele mit Schaffenscharakter, wobei hier das Ziel nicht die Schaffung von etwas, sondern die Handlung selbst ist (vgl. Thornton 1996, S. 40).

3.1.2 Theoretische Grundlagen von Medienspielen

Nachdem die einzelnen phänomenologischen Zugänge zum Spiel vorgestellt wurden, soll anschließend geklärt werden, inwieweit mediale Angebote und deren Rezeption den Merkmalen von Spiel entsprechen, inwieweit es also berechtigt ist im Zusammenhang mit Medieninhalten und deren Rezeption vom Spiel zu sprechen. Diesen Zusammenhang hat zum ersten Mal Stephenson (1967, 1973) erläutert. Er beschreibt Massenkommunikation im Allgemeinen als Spiel. „Es ist meine These, dass Massenkommunikation es im Wesentlichen den Menschen gestattet, in subjektivem Spiel absorbiert zu werden“ (Stephenson 1973, S. 335, zitiert nach Wunsch 2002, S. 16-17). In seinen weiteren Ausführungen schreibt Stephenson der Medienrezeption sehr ähnliche Merkmale zu, welche für das Phänomen der Unterhaltung charakteristisch sind, wobei Unterhaltung und Spiel sehr eng verbundene Begriffe sind. Erstens entzieht man sich bei der Medienrezeption wie beim Spiel den Prinzipien der sozialen Kontrolle, zweitens generiert Medienrezeption Freude, Befriedigung, heitere Gelassenheit, sie ist freiwillig, ohne Zweck, keine Pflicht, zeitlich begrenzt, involviert und charakterisiert durch Vergnügen, Individualität, Wünsche und Bedürfnisse (vgl. Wunsch 2002, S. 17).

Holger Schramm (2004) unterscheidet bei der Betrachtung des Zusammenhangs zwischen Medienrezeption und Spiel zwei Perspektiven. Einerseits muss determiniert werden, ob das Medienangebot Spielcharakteristika aufweist und andererseits muss auf die Frage eingegangen werden, wann und wie die Rezeption eines Medienangebots von den einzelnen Nutzern als Spiel beziehungsweise Spielen empfunden wird (vgl. Schramm 2004, S. 41). Schramm versucht in seinem Aufsatz das Medienspiel zu definieren und dabei festzulegen, bei welchen Medienangeboten man sowohl im Hinblick auf die Angebotsstruktur als auch die Nutzungsperspektive vom Spiel sprechen kann. Zu diesem Zweck zieht er drei zentrale Merkmale von Spiel nach Oerter (1997) heran. Dabei handelt es sich erstens um den autotelischen Charakter der Spieltätigkeit und deren intrinsische Motivation. Zweitens geht mit dem Spiel ein Wechsel des Realitätsbezugs einher, der durch die spezifischen, allgemein anerkannten Spielregeln vorgegeben wird und innerhalb dieses neuen Realitätsbezugs das 'Tun als ob' zum obersten Handlungsprinzip der Spieltätigkeit stilisiert wird. Als drittes

Merkmal nennt Oerter den Wiederholungs- und Ritualcharakter von Spielen (vgl. Schramm 2004, S. 41-42).

Bezieht man diese Merkmale auf den medialen Rezeptionsprozess, so lässt sich vermuten, dass einerseits je nach Situation und Personentyp alle drei Merkmale auf die Rezeption von sämtlichen Medienangeboten zutreffen könnten und dass es umgekehrt immer vom einzelnen Rezipienten abhängen wird, ob die Rezeption einer Sendung als Spiel wahrgenommen wird. So kann auch die Rezeption der *Tagesschau* von manchen Rezipienten als ein Spiel wahrgenommen werden, obwohl die *Tagesschau* Informationen vermittelt, die sich auf die reale Welt beziehen und deren Rezeption im Hinblick auf die Funktionen der Sendung wie Information, Orientierung, Integration und Sozialisierung vorwiegend extrinsisch motiviert sein sollte. Umgekehrt können bei der Rezeption von Quizsendungen, die von der Angebotsstruktur her zu großem Ausmaß einen reinen Spielcharakter aufweisen, auch extrinsische Rezeptionsmotive vorliegen, wie zum Beispiel Informationsgewinn oder die Möglichkeit im Bekannten- und Freundeskreis bei Diskussionen über die Sendung mitreden zu können. Wie an obigen Ausführungen deutlich wird, lässt eine rezeptionsseitige Definition von Medienspiel eine Eingrenzung auf konkrete Medienangebote nur schwer zu und die Frage welche Medienangebote bei welchen Menschen wann die obigen Merkmale erfüllen muss in erster Linie empirisch geklärt werden (vgl. Schramm 2004, S. 42-43).

Konzentriert man sich lediglich auf die Angebotsstruktur, lassen sich die Medieninhalte im Hinblick auf das Ausmaß des ihnen inhärenten Spielcharakters leichter klassifizieren. So besitzt ein Film, dessen primärer Zweck die Generierung von Spannung bei Rezipienten ist, einen höheren autotelischen Charakter als zum Beispiel eine Ratgebersendung, die Tipps für den Alltag abseits der Medienrealität gibt. Während des Spiels soll ein Realitätswechsel stattfinden und zu diesem Zweck ist ein Science-Fiction-Film auf alle Fälle mehr geeignet als die *Tagesschau*. Ob eine bestimmte Sendung oder anderer Medieninhalt Wiederholungs- und Ritualcharakter aufweist, kann an der Periodizität des Sendens, Erscheinens, etc. festgemacht werden und braucht an dieser Stelle nicht weiter ausgeführt werden. Der angebotsseitige Zugang eignet sich also besser für eine pragmatische Definition von Medienspiel (vgl. Schramm 2004, S. 43-44). „In diesem Sinne wären Medienspiele eine besondere Art von Medienangeboten, deren Eigenschaften und Merkmale so beschaffen sind, dass davon auszugehen ist, dass die meisten Nutzer sie zweckfrei und intrinsisch motiviert, wiederholt und ritualisiert sowie mit einem Wechsel des Realitätsbezugs einhergehend nutzen“ (Schramm 2004, S. 44).

Basierend auf dieser Definition von Medienspielen drängen sich folgende Medienangebote am meisten in den Vordergrund. Allen voran sind es die Computerspiele, die sowohl von der Angebots- als auch Nutzungsperspektive die Kriterien des Spiels erfüllen. Im Hinblick auf die Fernsehangebote werden in den wissenschaftlichen Kreisen im Zusammenhang mit Spiel hauptsächlich Spiel- und Quizshows und Sportübertragungen behandelt, obwohl bei diesen Formaten eine eindeutige Einordnung in die Kategorie von Medienspielen noch zu klären bleibt (vgl. Schramm 2004, S. 44).

Die Betrachtung von Fernsehangeboten und deren Rezeption aus der Sicht einer spieltheoretischen Perspektive ist im Rahmen der Kommunikationswissenschaft ein relativ neuer und wenig entwickelter Untersuchungszugang. Zwar ist die Herstellung einer Verbindung zwischen Fernsehrezeption und Spiel nicht so leicht wie es der Fall bei Computerspielen ist, da die aktive Handlungskomponente, die auch einen der Merkmale von Spiel darstellt, bei der Fernsehrezeption nicht so stark ausgeprägt ist. Jedoch weisen die aktiven Prozesse der intentionalen Programmauswahl, der Interpretation, Bedeutungskonstruktion und symbolischen Teilnahme während der Rezeption auf einen genügend großen Handlungsspielraum für den Rezipienten hin. Im Rahmen dieser wissenschaftlichen Arbeit steht der Fernhesport, konkret die Formel 1, im Mittelpunkt des Forschungsinteresses. Deswegen sollen anschließend Fernhesportübertragungen aus der spieltheoretischen Perspektive näher betrachtet werden.

3.1.3 Sportübertragungen im Fernsehen als (Medien-)Spiel

Sportübertragungen im Fernsehen gehören also zu jenen Fernsehangeboten, die sowohl von der Perspektive der Angebotsstruktur als auch des Rezeptionsprozesses Spielmerkmale zu einem relativ großem Ausmaß besitzen. Zieht man wieder die drei zentralen Spielcharakteristika von Oerter (1997) heran, so lässt sich Folgendes festhalten.

Von der Angebotsstruktur her handelt es sich beim (Fernseh-)Sport um ein typisches Spiel mit der einzigen Ausnahme des nicht-spielerischen Aspekts der Professionalität. Dadurch, dass für die Sportler die von ihnen ausgeübte Sportart für sie gleichzeitig auch ein Beruf ist, konkurriert hier der autotelische Charakter der Tätigkeit mit dem extrinsischen Zweck der Sicherung des Lebensunterhalts. Auf der anderen Seite kann man argumentieren, und dieser Gedankengang wird auch durch Aussagen von vielen professionellen Sportlern unterstützt, dass bei der Ausübung einer Sportart die Lust an der Tätigkeit und das Spielerische beim Athleten im Vordergrund steht und eigentlich Voraussetzung für Erfolg in diesem Bereich ist. Als ein gutes Beispiel kann hier die Formel 1 angeführt werden. Das Leben eines Formel 1-

Fahrers besteht neben Rennfahren aus vielen sonstigen Aktivitäten wie zum Beispiel PR- und Werbeaufgaben, Kontakt mit Medien und einige Fahrer haben sich in diesem Zusammenhang geäußert, wie sehr sie den Augenblick genießen, wenn die Motoren starten, der Helmvisier heruntergeht und sie auf der Rennstrecke mit anderen Fahrern ganz allein und abgeschottet von all dem Rummel der Außenwelt gelassen werden. Auch kann man im Zusammenhang mit Spielmerkmalen von Formel 1-Rennfahrern nicht von einem Wechsel des Realitätsbezugs sprechen, da Sport für die Athleten ihre primäre Realität darstellt. Auf der anderen Seite sind noch mit dem Vorhandensein von festen Regeln und dem Wettstreitcharakter (siehe auch die Spielklassifizierung von Caillois, wo *Agon* als Wettstreitspiel unterscheidet wird) zwischen mindestens zwei Sportlern oder Teams zwei weitere spielspezifische Merkmale auf den Sport übertragbar.

Für unsere Forschungsfrage ist jedoch hauptsächlich der Spielcharakter des Rezeptionsprozesses vom Interesse. Bei der Fernsehsportrezeption handelt es sich grundsätzlich immer um eine intrinsisch motivierte autotelische Tätigkeit. Die Ausnahme stellen hier Sportjournalisten und professionelle Sportler dar, bei denen die Rezeption im Hinblick auf ihre Profession extrinsische Zwecke erfüllt oder erfüllen könnte. Das Kriterium eines Wechsels des Realitätsbezugs kann ambivalent bewertet werden. Einerseits hebt sich die Fernsehsportrealität von der Realität eines gewöhnlichen Rezipienten eindeutig ab, andererseits handelt es sich im Gegensatz zu den Realitäten der fiktionalen Filme und Serien um eine objektiv vorhandene Wirklichkeit. Das 'Tun als ob' kann beim Rezipienten zum obersten Handlungsprinzip der Tätigkeit nur über den Prozess der Identifikation mit einem Sportler hervorgehoben werden. Der Ritual- und Wiederholungscharakter ist bei Fernsehsportübertragungen vorhanden.

Die drei zentralen Spielmerkmale von Oerter (1997) und die damit zusammenhängende Einstufung des Spielcharakters von Fernsehsportübertragungen sind im Hinblick auf das Forschungsinteresse dieser Arbeit nicht besonders relevant. Das liegt hauptsächlich daran, dass eine Veränderung der technischen Regeln innerhalb einer Sportart (in diesem Fall Formel 1) grundsätzlich keine Auswirkungen auf diese drei Merkmale haben kann. Deswegen müssen auch sonstige Merkmale von Spiel betrachtet werden. Zieht man wieder die phänomenologischen Zugänge von Huizinga (1956), Scheuerl (1977) und Caillois (1982) heran, drängt sich hauptsächlich das Merkmal Spannung in den Vordergrund. Schlussendlich war das primäre Ziel der Implementierung der neuen Regeln in der Formel 1 die durch die Rennen produzierte Spannung und Unterhaltung während der Rezeption zu erhöhen. Diese Merkmale finden sich auch unter den Rezeptionsmotiven, beziehungsweise Gratifikationen

der Fernsehsportübertragungen bei den Rezipienten. Deswegen soll anschließend eine der zentralen Theorien der Medienrezeptionsforschung, der „Uses- and Gratifications-Approach“, kurz vorgestellt werden und hauptsächlich seine Applikation auf die Fernsehsportrezeption erläutert werden.

3.2 Der „Uses- and Gratifications-Approach“

Der theoretische Ansatz „Uses- and Gratifications-Approach“ markiert innerhalb der Kommunikationswissenschaft einen Perspektivenwechsel im Hinblick auf die Wahrnehmung der Rolle des Publikums und damit einhergehende Deutung des Rezeptionsprozesses. Das von S-R-Modell postulierte Bild eines ohnmächtigen, den Wirkungen der Massenmedien schutzlos ausgeliefertem Rezipienten wurde zunehmender Kritik ausgesetzt und in seiner originellen Version vollkommen verworfen. Der Perspektivenwechsel, der sich innerhalb der Medienwirkungsforschung durchgezogen hat, lässt sich am besten mit dem Verweis auf den Wechsel der zentralen Fragestellung verdeutlichen: nicht mehr die Frage „Was machen Medien mit den Menschen?“, sondern die Frage „Was machen Menschen mit den Medien?“ (Katz/Foulkes 1962, S. 378, zitiert nach Burkart 2002, S. 219) stand im Mittelpunkt des Forschungsinteresses.

Der „Uses- and Gratifications-Approach“ (Katz/Blumler/Gurevitch 1974) stellt einen der zentralen Ansätze innerhalb der Forschungsrichtung Gratifikationsforschung dar. Mit der Gratifikationsforschung wurden die Bedürfnisse, die durch die Medienrezeption befriedigt werden sollen, zur zentralen Erklärungsursache für die Zuwendung der Menschen zu den Medien. Das primäre Ziel dieser Forschungsrichtung ist, die der Medienrezeption zugrundeliegenden Bedürfnisse zu erfassen (vgl. Schenk 2002, S. 627). Die erste Studie dieser Art datiert auf das Jahr 1940 zurück. Damals untersuchte Hertha Herzog „Gratifikationen, die das Publikum aus 1. Quizsendungen im Radio erhält, und die 2. Hausfrauen aus den täglichen Hörfunkserien beziehen“ (Schenk 2002, S. 627).

Die Perspektive des Nutzen- und Belohnungsansatzes stützt sich auf der Vorstellung vom „aktiven Publikum“ und lässt sich nach Katz et al. durch folgende Annahmen kennzeichnen:

1. Der Rezipient der Massenmedien ist aktiv, zielstrebig und besitzt Eigeninitiative. Er geht an die Massenmedien mit bestimmten Erwartungen heran, die von seinen psychischen Dispositionen und sozialer Rolle geprägt sind.
2. Der Rezipient entscheidet, ob ein Kommunikationsprozess stattfindet oder nicht.
3. Die Massenmedien befinden sich in Konkurrenz mit anderen Quellen zur Bedürfnisbefriedigung.

4. Die Rezipienten sind in der Lage, ihre Bedürfnisse anzugeben, die hinter ihrer Medienrezeption stehen, zumindest, wenn sie damit innerhalb einer wissenschaftlichen Befragung direkt konfrontiert werden.
5. Es wird erhoben, wie die Rezipienten ihre Mediennutzung und die dahinter liegenden Bedürfnisse selbst verstehen (vgl. Schenk 2002, S. 630-631).

Der Nutzen- und Belohnungsansatz, sowie die gesamte Gratifikationsforschung, beschäftigt sich also mit „1. den *sozialen* und *psychologischen Ursprüngen* von 2. *Bedürfnissen*, die 3. *Erwartungen* erzeugen an 4. die *Medien* oder andere (*nicht-mediale*) Quellen. Die Erwartungen führen dann zu 5. verschiedenen Mustern der *Medienexposition* (oder zu anderen Aktivitäten), woraus 6. *Bedürfnisbefriedigung* und 7. andere *Konsequenzen* (meist unbeabsichtigte) resultieren“ (Schenk 2002, S. 631-632).

Die Kritik des Nutzen- und Belohnungsansatzes bezieht sich auf die Tatsache, dass es sich um einen relativ stark atheoretischen Beitrag handelt, der sich hauptsächlich für eine empirische Datengewinnung und -analyse eignet. Entgegen dieser Behauptung betonen McQuail und Gurevitsch, dass ein Anknüpfungspotential dieses Ansatzes auf andere kommunikationswissenschaftliche Theorien durchaus besteht. Dabei halten sie drei verschiedene Grundpositionen für denkbar: (1) Funktionalismus, (2) strukturell-kulturelle Position und (3) Handlungs- und Motivationstheorien (vgl. Schenk 2002, S. 634-635). Im Zusammenhang mit dieser Arbeit ist vor allem die Anknüpfung an die Handlungs- und Motivationstheorien relevant. Bei dieser theoretischen Verknüpfung stehen die Handlungen des Individuums bezüglich seiner Medienrezeption, die rein individuellen Zielen dienen, im Vordergrund. Durch die Verbindung des Nutzen- und Belohnungsansatzes mit Handlungstheorien wie zum Beispiel dem symbolischen Interaktionismus kann man die Wahrnehmungs- und Interpretationsprozesse während der Rezeption besser erfassen und interpretieren (vgl. Schenk 2002, S. 636). Bei den theoretischen Ansätzen von Flow und Spiel, die neben dem Nutzen- und Belohnungsansatz die zwei weiteren zentralen theoretischen Ansätze dieser Arbeit darstellen, ist die aktive Handlung auch von zentraler Bedeutung und diese Theorien können durchaus unter Handlungs- und Motivationstheorien eingeordnet werden. Dass die Verbindung der drei erwähnten Ansätze sinnvoll und angebracht ist, wird auch auf diese Weise bestätigt.

3.2.1 Gesuchte und erhaltene Gratifikationen

Anfang und Mitte der 70er Jahre wurde von vielen Forschern (z. B. Katz et al., 1973; Greenberg, 1974; Lometti et al., 1977) die Notwendigkeit betont bei der Mediennutzung

zwischen den gesuchten Gratifikation (GS - gratifications sought) und den erhaltenen Gratifikationen (GO – gratifications obtained) der Rezipienten zu unterscheiden (vgl. Palmgreen 1984, S. 53). Wahrscheinlich den größten Beitrag, um dieser Forderung gerecht zu werden, wurde von der Forschungsgruppe rund um Philip Palmgreen geleistet. Durch eine theoretische und anschließend empirisch applizierte Unterscheidung der gesuchten und erhaltenen Gratifikationen konnten sie wichtige Erkenntnisse im Hinblick auf die Medienrezeption gewinnen. So hat sich zum Beispiel in einer Studie das GS-GO-Maß als der zweit wichtigste Prädiktor für die Nutzung des nichtkommerziellen Fernsehens erwiesen (vgl. Palmgreen 1984, S. 53). Grundsätzlich zeigt sich, dass zwischen den gesuchten und erhaltenen Gratifikationen der Rezipienten zwar recht große Korrelationen (.40 bis .60) bestehen, dass aber gleichzeitig eine völlige Zufriedenheit der Rezipienten während der Rezeption kaum antrifft. Dieser Befund lässt laut den Autoren auf die Existenz motivierender Kräfte schließen, die den Rezipienten dazu veranlassen eher nach einer Veränderung als der Aufrechterhaltung des Status quo zu streben (vgl. Palmgreen 1984, S. 53-54). Der bedeutendste theoretische und praktische Beitrag der von Palmgreen et al. durchgeführten Gratifikationsunterscheidung liegt im Befund, dass die Programmwahl der Rezipienten „stark mit der Wahrnehmung der Gratifikationen zusammenhängt, die man von den verschiedenen konkurrierenden Programmen erhält oder potentiell erhalten kann“ (Palmgreen 1984, S. 54). Die Auswahlentscheidung des Rezipienten ist also eng verbunden mit von ihm durchgeführten Vergleich zwischen den Gratifikationen, die er von seinem präferierten Programm zu erhalten glaubt und denen, die er potentiell vom Konkurrenzprogramm erhalten kann (vgl. Palmgreen 1984, S. 54). Im Hinblick auf dieses erweiternde Modell der Gratifikationsforschung muss seine große medienpraktische Relevanz hervorgehoben werden. Durch eine Gegenüberstellung der GS und GO bei den Rezipienten lässt sich für die Medienpraktiker leicht prüfen, inwieweit die Rezipienten mit dem Kommunikat zufrieden sind und was genau am Kommunikat gefällt oder nicht. Dadurch kann anschließend das Medienprodukt den Rezipientenbedürfnissen besser angepasst werden (vgl. Schenk 2002, S. 639).

Palmgreen et al. haben das GS-GO-Modell in den Erwartungs-/Bewertungs-Ansatz erweitert. Die Erwartung des Rezipienten an die Medieninhalte ist eine der zentralen Komponenten im Rahmen des Nutzen- und Belohnungsansatzes. Grundsätzlich kann Verhalten, Verhaltensabsichten oder Einstellung im Hinblick auf ein Objekt, in unserem Fall ein Medienangebot, einerseits als eine Funktion der Erwartung (oder Vorstellung), das heißt der wahrgenommenen Wahrscheinlichkeit, dass ein Objekt eine bestimmte Eigenschaft hat

oder dass ein Verhalten eine bestimmte Folge nach sich zieht und andererseits als eine Funktion der Bewertung, das heißt der Stärke einer affektiven Einstellung gegenüber einer Eigenschaft oder der Folge eines Verhaltens definiert werden (vgl. Palmgreen 1984, S. 55). Bei dem Erwartungs-/Bewertungs-Ansatz handelt es sich um ein „Prozessmodell, dem zufolge das Produkt von Vorstellungen (Erwartungen) und Bewertungen die Suche nach Gratifikationen beeinflusst, die dann auf die Mediennutzung einwirkt“ (Palmgreen 1984, S. 56). Während der Mediennutzung werden dann die erhaltenen Gratifikationen wahrgenommen und wirken sich anschließend auf die Erwartungen und Vorstellungen bezüglich der Eigenschaften des betreffenden Medienangebots zurück, was wiederum die zukünftige Zuwendung des Rezipienten zu dieser Art des Medienangebots beeinflusst. Die Bewertung der Medieneigenschaften wird durch die wahrgenommenen erhaltenen Gratifikationen jedoch nicht beeinflusst (vgl. Palmgreen 1984, S. 56).

Im Hinblick auf die empirische Forschung wird die Anwendung des Erwartungs-/Bewertungs-Ansatzes vor allem dann empfohlen, „um bestimmen zu können, welche der mit Gratifikationen verbundenen Eigenschaften von bestimmten Programmen, Zeitschriften, Zeitungen etc. am ehesten zu Zufriedenheit bzw. zu Unzufriedenheit führen“ (Palmgreen 1984, S. 56). Da in dieser Arbeit die Auswirkungen der neuen Regeln in der Formel 1 auf die Bewertung der Eigenschaften der Formel 1-Rennen im Mittelpunkt des Forschungsinteresses stehen, erweist sich dieser Ansatz als besonders gut auf diese Arbeit applizierbar.

Die größte Herausforderung im Zusammenhang mit der Gratifikationsforschung liegt in der Messung der Gratifikationen. Die Forscher sind methodisch darauf angewiesen, dass den Rezipienten ihre Bedürfnisse und Motive im Hinblick auf den Medienkonsum bewusst sind und sie diese auch verbalisieren können (vgl. Schenk 2002, S. 641). Es werden drei zentrale Strategien zur Messung von Gratifikationen unterschieden.

Erstens handelt es sich um die sehr anspruchsvolle Inferenzmethode. Dabei wird versucht durch separate Messung anderer Variablen Rezeptionsmotive abzuleiten. Zweitens ist die Manipulation der Bedürfnisse im Labor möglich. Die Rezipienten geben dabei Auskunft über ihre Bedürfnisse hinsichtlich bestimmter Kommunikationsinhalte. Durch experimentelle Labormanipulationen können einerseits interindividuelle Unterschiede im Hinblick auf die Gratifikationen der Rezipienten untersucht werden und andererseits kann auch das gratifizierende Potential von verschiedenen Medienangeboten eingeschätzt werden. Die am häufigsten verwendete Methode zur Erfassung der Rezeptionsgratifikationen ist der Selbstbericht. Hier werden Rezipienten mit Hilfe offener oder geschlossener Fragen auf ihre Gratifikationen bei der Rezeption gefragt. Diese Methode bringt ihre offensichtlichen

Nachteile mit sich. Einerseits ist es das Problem der sozialen Erwünschtheit, der die Antworten der Respondenten unterliegen können. Zusätzlich können mit Hilfe dieser Methode die Konsequenzen der dauerhaften kumulativen Mediennutzung weniger gut erfasst werden (vgl. Schenk 2002, S. 641-642).

3.2.2 Die Gratifikationen der Mediensportrezeption

Die Gratifikationsforschung findet ihre Anwendung auf verschiedene Mediengattungen und innerhalb der Gattungen wiederum auf verschiedene Genres. Der Mediensport bildet dabei keine Ausnahme. Es wurde in diesem Bereich durch Befragungen von Sportrezipienten eine Vielzahl an Klassifikationen und Listen von Rezeptionsmotiven und Gratifikationskategorien zusammengestellt, zwischen denen es viele Überschneidungen gibt. Alle Rezeptionsmotivklassifizierungen darzustellen wäre an dieser Stelle obsolet und würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Deswegen soll hier lediglich die Klassifizierung von Arthur Raney (2004) vorgestellt werden, da er einerseits versucht in seinem Kategoriensystem die Ergebnisse aus den einzelnen vorangegangenen Untersuchungen zu Sportrezeptionsmotiven zusammenzufassen und andererseits die entstandene Liste von Motiven relativ umfassend und gut strukturiert ist. Die einzelnen Motive der Sportrezeption werden anschließend auch vor dem Hintergrund der vorhandenen sportrezeptionsspezifischen oder allgemein auf Medienrezeption bezogenen Theorieansätze erläutert.

Raney unterscheidet drei Überkategorien von Rezeptionsmotiven. Es handelt sich um die emotionalen, kognitiven und Verhaltens- oder sozialen Motive. Anschließend werden diese Motive und deren Ausprägungen näher erläutert.

Emotionale Motive

Zieht man die Umfrageergebnisse der Mediensportrezipienten heran, wird innerhalb der Rezeptionsmotive eine dominante Position von emotionalen Motiven eingenommen. Sportfans erwarten sich von Sportübertragungen eine emotionale Stimulierung, wobei hauptsächlich die Erhaltung positiver Emotionen erhofft wird und zur Rezeption veranlasst. Diese emotionalen Reaktionen werden durch die affektive Disposition zu einem oder mehreren Spielern/Teams, die an der übertragenen Sportveranstaltung teilnehmen, erzeugt (vgl. Raney 2004, S. 52-53). Grob können die emotionalen Sportrezeptionsmotive unter die Mood-Management-Theorie (Zillmann, 1988) subsumiert werden. Diese Theorie besagt grundsätzlich, dass Menschen motiviert sind positive Stimmungen während ihres Lebens zu maximieren und die negativen wiederum zu minimieren. Auch sind sie bestrebt ihre

Erregungszustände zu regulieren und immer auf einem individuell angenehmen Niveau zu halten. Im Falle hoher Erregung werden sie versuchen diese zu verringern und bei Langeweile werden sie wiederum nach stimulierenden Reizen suchen. Zum Zweck der Stimmungs- und Erregungsregulierung wenden sich Menschen häufig mehr oder weniger unbewusst verschiedenen Medienangeboten zu, da diese einerseits leicht zugänglich sind und andererseits Menschen mit ihnen bereits Erfahrung haben und damit gut einschätzen können wie sich das eine oder andere Medienangebot auf ihren affektiven Zustand auswirken wird (vgl. Schramm 2004, S. 45-46).

Innerhalb der Kategorie der emotionalen Motivation unterscheidet Raney folgende Motive.

- Entertainment Motiv – Der entscheidende Faktor, der bei Rezipienten Unterhaltung, Vergnügen und Spaß an der Sportübertragung erzeugt, ist ihre Anhängerschaft zu einer beliebten Mannschaft oder einem Sportler. Die emotionale Satisfaktion kommt vom Anfeuern des Teams oder des Sportlers auf ihrem Weg zu einem ungewissen, doch vom Rezipienten erhofften Sieg. Dieses Phänomen ist detailliert in der „disposition theory of sports spectatorship“ (Bryant/Raney, 2000; Zillmann/Bryant/Sapolsky 1989; Zillmann/Paulus 1993) erklärt worden. Gemäß dieser Theorie steigt das Vergnügen an einer Sportübertragung, wenn das vom Rezipienten favorisierte Sportssubjekt gewinnt. Im Fall, dass es dem beliebten Sportler oder Team nicht so gut geht, kommt es beim Rezipienten zu einer negativen affektiven Bewertung des Kommunikats. Für unbeliebte Teams und Sportler gilt dieser Prozess umgekehrt. Je größer die Intensität der affektiven Beziehung des Rezipienten zum Sportssubjekt, umso intensiver fallen auch die Rezeption begleitenden Emotionen aus. Das größte Vergnügen an einer Sportübertragung sollte also dann zustandekommen, wenn ein besonders beliebter Spieler/Team einen besonders unbeliebten besiegt (vgl. Raney 2004, S. 53-54). Im Hinblick auf das Entertainment Motiv sollte zusätzlich das von Whannel postulierte Kriterium, das Fernsehsender bei ihrer Auswahl von Sportveranstaltungen zur Übertragung heranziehen, angeführt werden. Dieses Kriterium lautet „Maximum an Aktion in minimaler Zeitspanne“ (Whannel 1992, S. 112, zitiert nach Shauerte/Schwier 2004, S. 165). Mit zunehmender Anzahl an Elementen und Spielsequenzen auf der Mikroebene sollte der Unterhaltungswert einer Sportübertragung steigen. Natürlich gibt es diesbezüglich Grenzen, die durch die Kapazität der menschlichen Wahrnehmung determiniert sind. Als ein weiteres theoretisches Konzept, das für das Unterhaltungsmotiv der Sportrezeption relevant sein kann, ist die Theorie der Sensationssuche von Marvin Zuckerman (z. B. 1979; 1996). Dem Ansatz zufolge gibt

es Individuen, die sich chronisch auf der Suche nach neuen, intensiven und auch risikoreicheren Reizen und Erfahrungen befinden, um eine optimale Stimmung zu erreichen (vgl. Kunczig/Zipfel 2006, S. 66). Sportprogramme bieten intensive, erregende und überraschende Inhalte an, die für Rezipienten mit hoher Sensationssuche attraktiv sein können.

- Eustress Motiv – Als ein weiteres Motiv gilt die erhöhte Erregung und Anspannung der Rezipienten während der Sportübertragung, da dadurch die Unterstimulierung der Menschen während des Alltags kompensiert wird. In diesem Zusammenhang spielt vor allem die Ungewissheit des Ausgangs eine Rolle. In einer Studie von Gan et al. (1997) konnte für die männlichen Zuschauer eines Basketballspiels eine linear sich erhöhende Empfindung von Spannung mit einer steigenden Ausgeglichenheit des Spiels nachgewiesen werden. Ein ähnlicher Trend zeigte sich auch für weibliche Rezipientinnen, mit der Ausnahme, dass bei ihnen die besonders ausgeglichenen Spiele negatives Empfinden und Missfallen bewirkten. Das positive Wirkungspotential der auf diese Weise generierten Erregung kann durch die Excitation-Transfer-Theorie (Zillmann, 1991) erklärt werden. Diese Theorie, appliziert auf Sportübertragungen, besagt, dass sich die Erregung im Verlauf einer Sportübertragung allmählich erhöht, da jede (Spiel-)sequenz eine bestimmte Erregung beim Rezipienten induziert. Diese Erregung klingt nach dem Ende der Spielsequenz nicht völlig ab, sondern sie flaut allmählich ab und bildet die Erregungsbasis für die weitere Spielsequenz und es kommt zur Kumulierung der einzelnen durch die Spielszenen induzierten Erregungen. Insbesondere bei einer späten Entscheidung eines ausgeglichenen Sportwettkampfs wird die während des Spiels kumulierte Erregung auf den Augenblick nach dem Spiel transferiert und im Falle positiver Bewertungen des Ausgangs als Euphorie empfunden (vgl. Schramm 2004, S. 46-47). Als ein weiterer Faktor, der Auswirkung auf die Erregung während der Sportübertragung hat, ist die vom Rezipienten wahrgenommene Gewalttätigkeit des Spielverlaufs. Der generelle Trend der positiven Korrelation zwischen Gewalttätigkeit des Spielverlaufs und der Höhe an empfundener Spannung wurde bei beiden Geschlechtern beobachtet. Einen statistisch signifikanten Zusammenhang gab es allerdings nur für die Männer. Als ein weiterer spannungsdeterminierender Faktor hat sich die Darstellung der Beziehung zwischen den am Sportereignis teilnehmenden Sportakteuren herauskristallisiert. Aus den drei Varianten der freundlichen, neutralen und feindlichen Beziehung führte die feindliche Beziehung zur Bewertung der Sportübertragung durch Rezipienten als signifikant

spannender, involvierender, interessanter und genussvoller als die anderen zwei Versionen (vgl. Raney 2004, S. 55-57).

- Self esteem Motiv – Viele Sportrezipienten führen an sich diesem Medienangebot deswegen zuzuwenden, weil es ihnen die Möglichkeit anbietet ihren Selbstwert zu verbessern (Wann, 1995; Wenner/Gantz, 1989). Studien haben wirklich nachgewiesen, dass Rezipienten nach dem Sieg ihrer beliebten Mannschaft oder Sportlers ein erhöhtes Vertrauen in ihre mentalen, sozialen und physischen Fähigkeiten hatten. Ein negativer Ausgang des Spiels führte bei Rezipienten im Gegensatz zu einem verringerten Selbstvertrauen und Selbstwert. Ein weiteres theoretisches Konstrukt, der in diese Kategorie hineinpasst ist BIRG (basking in the reflected glory), also das Sonnen im Ruhm der siegreichen Mannschaft (Cialdini / Borden / Thorne / Walker / Freeman / Sloan, 1976). Dieser symbolische Nachvollzug des Erfolgs eines beliebten Teams kann zu einer verbesserten Wahrnehmung des eigenen öffentlichen Images führen. Manche Sportfans denken also, dass wenn sie als Anhänger von siegreichen Teams identifiziert werden, werden sie selbst von ihrer Umgebung als siegreiche Personen wahrgenommen (vgl. Raney 2004, S. 58).
- Escape Motiv – Bei diesem Motiv steht die Flucht vom Stress des Alltags im Vordergrund. Während Eskapismus die wichtigere Rolle in Zeiten des persönlichen Stress spielt, der Wunsch danach tritt bei Rezipienten auch im Zustand der Langeweile oder Monotonie, die durch den Alltag induziert werden kann, auf (vgl. Raney 2004, S. 59-60).

Kognitive Motive

- Learning Motiv – Sportübertragungen sind Quellen an einer Unmenge von Informationen und Fakten über Teams und Sportler. Sportrezipienten suchen diese Sportübertragungen gezielt auf, um diese Informationen aufzunehmen. Dabei suchen sie hauptsächlich nach Informationen, die ihren Lieblingssportler oder Lieblingsteam betreffen, es gibt jedoch auch Rezipienten, die gezielt möglichst viel Sportfakten aufnehmen um sich dann an einem Status eines besonders wissenkundigen Sportfans zu erfreuen. Die Informationen, die man den Sportübertragungen entnehmen kann, können dann auch als Gesprächsstoff für soziale Interaktionen dienen. Einige Rezipienten geben als einen Grund für ihre Zuwendung zu Sportübertragungen an ihre Motivation mehr über eine Sportart zu lernen. Diese gesuchte Gratifikation wird

hauptsächlich von Frauen und Rezipienten, die keine Sportfans sind, angeführt (vgl. Raney 2004, S. 60-61).

- Aesthetic Motiv – Eine weitere Motivation der Sportrezeption ist die ästhetische Qualität der Sportwettbewerbe. Parallelen zur Kunst und die artistische und stilistische Schönheit werden im Laufe der Sportübertragungen oft akzentuiert. Natürlich gibt es zwischen einzelnen Sportarten Unterschiede im Hinblick auf das Ausmaß der in ihr erhaltenen ästhetischen Komponenten. Bei Sportarten mit fließenden Bewegungen von Athleten, wie zum Beispiel Eiskunstlauf, Gymnastik oder Kunstspringen berichten Rezipienten höhere ästhetische Werte. Unter ästhetische Merkmale von Sport gehört auch die Erotik. Ästhetik wird aber auch im Zusammenhang mit einzelnen Spielszenen oder Spielzügen wahrgenommen, und damit muss es sich dabei gar nicht um eine Sportart handeln, die per se als ästhetisch eingeschätzt wird. Ein Fallrückzieher im Fußball, Slam Dunks im Basketball oder Bodychecks im Eishockey werden auch wegen ihres ästhetischen Wertes von Rezipienten geschätzt. Ästhetik wird auch im Zusammenhang mit Neuartigkeit und Risiko der Spielzüge wahrgenommen. Solche Spielzüge haben einen großen Überraschungswert und generieren Ungewissheit bei den Rezipienten. Gehen diese Spielzüge dann auch wirklich auf, sollte das Vergnügen an der Sportübertragung besonders hoch sein. Zwar wird die ästhetische Motivation unter kognitive Motive eingeordnet, muss die Verbindung der ästhetischen Merkmale der Sportübertragung mit affektiven Reaktionen der Rezipienten auch betont werden. Abschließend lässt sich zu diesem Motiv festhalten, dass die genauen Mechanismen, die der ästhetischen Motivation der Sportrezeption zugrundeliegen, weitgehend unbekannt sind (vgl. Raney 2004, S. 61-63).

Verhaltens- und Sozialmotive

- Release Motiv – Viele Menschen führen als einen weiteren Motiv der Sportrezeption die Freigabe von Emotionen. Einerseits wendet sich der Rezipient einer Sportübertragung mit einem bestimmten Vorrat an in ihm angesammelten Emotionen zu und andererseits werden diese Emotionen während der Sportübertragung noch weiter eskaliert. Die Freigabe der Emotionen während der Rezeption erfolgt durch verschiedene Verhaltensweisen wie Klatschen, Jubel- und Ärgerschreien oder Kritisieren der Spieler, Trainer und Schiedsrichter. Die Intensität der Emotionsfreigabe scheint mit der Anwesenheit von Freunden zu steigen (vgl. Raney 2004, S. 63-64).

- **Companionship Motiv** – Wie bereits beim Release Motiv angedeutet wird das Vergnügen an der Rezeption von Sportübertragungen auch von der sozialen Situation während der Rezeption abhängen. Sportübertragungen werden von vielen Fans bevorzugt im Kollektiv ihrer Freunde rezipiert. Im Vergleich zu anderen Fernsehprogrammen sind Sportübertragungen sehr gut dafür geeignet, während der Rezeption mit anderen über den Spielverlauf zu diskutieren. Zusätzlich eignen sich Sportübertragungen auch sehr gut um Interaktion zwischen gegenseitig unbekannten Menschen zu initiieren. Die Rahmenbedingungen im Hinblick auf den Inhalt und die Struktur der Kommunikation werden durch die gemeinsam rezipierte Sportübertragung vorgegeben und die Partizipanten sind sich davon bewusst. Wenn sich einer von ihnen an die Gesetzmäßigkeiten dieser Situation nicht hält und vom Thema der gemeinsam rezipierten Sportübertragung abweicht, kann es zu Kommunikationsstörungen kommen. Sonst bietet diese Art der Interaktion eine der wenigen Möglichkeiten für freundliche Auseinandersetzungen innerhalb des öffentlichen Diskurses (vgl. Raney 2004, S. 64). Von Raney wird innerhalb dieses Rezeptionsmotivs auf das Phänomen der parasozialen Interaktion nicht hingewiesen, in anderen Motivstudien der Fernsehsportrezeption wird auf diese Theorie der Kommunikationswissenschaft jedoch eingegangen. So zum Beispiel in der Studie von Thomas Beyer, der parasoziale Interaktionen zwischen Rezipienten und Sportlern im Zusammenhang mit dem Anschluss-Intimitäts-Motiv erwähnt (vgl. Beyer 2006, S. 92). Die Kommunikationstheorie der parasozialen Interaktion geht davon aus, „dass RezipientInnen die medial präsentierten Personen ganz ähnlich wahrnehmen, wie Personen ihrer realen Umwelt“ (vgl. Horton/Wohl 1956, zitiert nach Cornelißen 1998, S. 29). Inwieweit eignen sich allerdings Sportler für die Rolle der Interaktionspartner im Rahmen einer parasozialen Beziehung? Sportwissen und Sportkompetenz wird zu einem großen Ausmaß nicht von Klassen-, Bildungs- und ökonomischen Unterschieden tangiert und deshalb ist Sport neben Wetter zum gewöhnlichsten Smalltalk-Thema avanciert. Es ist somit ein sehr häufiges Thema der Gespräche zwischen bekannten, aber auch unbekannten Menschen. Da sich parasoziale Beziehungen zu Medienakteuren auch über reale Interaktionen mit anderen Menschen entwickeln können, ist es sehr wahrscheinlich, „dass parasoziale Beziehungen zu Sportlern angesichts der Eignung des Themas in sozialen Interaktionen ein alltägliches Phänomen bilden“ (Hartmann/Daschmann/Stuke 2006, S. 153). Der serielle Charakter von Sportübertragungen, der ein wiederholbares Treffen des Rezipienten mit seinem parasozialen Interaktionspartner ermöglicht, die besonderen Fähigkeiten, der Vorbildcharakter von Sportlern und die mediale

Berichterstattung, die Licht auch auf die private Welt des Sportlers wirft sind allersamt Faktoren, die eine Herausbildung von parasozialen Beziehungen zwischen Rezipienten und Sportlern begünstigen. Hartmann et al. haben eine Studie zu parasozialen Beziehungen am Beispiel von Formel 1 durchgeführt. Die zentrale Erkenntnis ihrer Studie war, dass „Beziehungen zu Fahrern der Formel-1 eher von einer distanzierten Bewunderung des Könnens und der Leistung geprägt werden und weniger intensive, positive sozio-emotionale Qualitäten aufweisen“ (Hartmann/Daschmann/Stuke 2006, S. 164).

- Group affiliation Motiv – Hier ist die integrative Funktion von Sportrezeption im weiteren Sinne gemeint. Die Fans eines bestimmten Sportlers oder Mannschaft vereinen sich in Fanclubs und bilden somit kleinere Gemeinschaften. Die integrative Funktion kann sogar bis auf die Ebene von gesamten Nationen reichen, denkt man zum Beispiel an große Sportereignisse wie Olympische Spiele oder Fußballweltmeisterschaften. Die ganze Nation steht hinter ihren sportlichen Nationalhelden und im Falle eines Erfolgs kann das nationale Bewusstsein und Ehre von Menschen größer werden (vgl. Raney 2004, S. 64-65).
- Family Motiv – Ein weiteres Motiv für die Rezeption von Sport im Fernsehen ist die Möglichkeit Zeit mit der Familie zu verbringen. In diesem Zusammenhang sind Sportübertragungen eine der wenigen Fernsehangebote, die noch gemeinsam von der Familie rezipiert werden. Dieses Motiv wird wenig überraschend hauptsächlich von den weiblichen Rezipienten angegeben (vgl. Raney 2004, S. 65).
- Economics Motiv – Unter dieses Motiv fällt das Wetten auf die Ergebnisse von Sportereignissen. Studien haben gezeigt, dass Rezipienten, die sich Sportübertragungen primär wegen der ökonomischen Motivation zuwenden, gar nicht als Sportfans im eigentlichen Sinne qualifizieren (vgl. Raney 2004, S. 66-67).

3.3 Die Theorie von Flow

Der Gründer der Flow-Theorie ist der amerikanische Psychologe und Soziologe mit ungarischen Wurzeln Mihaly Csikszentmihalyi. Hinter seiner langjährigen Beschäftigung mit dem Phänomen des Flow und den zahlreichen Untersuchungen, die er zu diesem Thema durchgeführt hat, stand die Beobachtung, dass sich Menschen sehr gerne Tätigkeiten zuwenden, die scheinbar auf keine extrinsischen Ziele gerichtet sind. Durch qualitative Interviews von Kletterern, Komponisten, Schachspielern, Tänzern, Chirurgen und Basketballspielern kam er zur Erkenntnis, dass während all dieser Aktivitäten bei den

Befragten ein ähnlicher, durch typische Merkmale charakterisierter Zustand auftritt. Csikszentmihalyi hat diesen Zustand Flow genannt. „In der Schwebe zwischen Langeweile und Angst ist das autotelische Erleben eines des völligen Aufgehens des Handelnden in seiner Aktivität“ (Csikszentmihalyi 1985, S. 58). So hat der Autor dieses Phänomen grob beschrieben. Ihr autotelischer (vom Griechischen auto = selbst und telos = Ziel, Absicht) Charakter macht Tätigkeiten prädestiniert für das Erlebnis von Flow-Zuständen. Menschen geraten ins Flow hauptsächlich bei Tätigkeiten, die wegen der Tätigkeit willen getrieben werden. So haben die Befragten, die über das Erlebnis von Flow berichtet haben, zwei zentrale Gründe für die Ausübung der Flow-evozierenden Tätigkeiten angeführt: „(1) Lust an der Aktivität und an der Anwendung von Können. (2) Die Aktivität selber, das Muster, die Handlung, die darin liegende Welt“ (Csikszentmihalyi 1985, S. 35). Wird auf einer Seite die Wichtigkeit des autotelischen Charakters als Voraussetzung für das Erlebnis von Flow vom Autor eingeräumt, rekurriert er in seinen Abhandlungen mit diesem Thema immer auf sein Anliegen, dass Menschen Flow auch in Tätigkeiten zu erleben lernen sollen, bei denen der autotelische Charakter nur schwach ausgeprägt ist. In diesem Unterfangen sieht er einen der Wege zu einem glücklichen Leben. Csikszentmihalyi geht davon aus, dass Flow-Erlebnisse auch an der Front, beim Fließband oder im Konzentrationslager erlebt werden können. Flow kann also auch bei Aktivitäten erlebt werden, die vorrangig an äußere Zwecke gekoppelt sind. In späteren Untersuchungen ist er sogar zum Ergebnis gekommen, dass Flow häufiger in der Arbeit als in der Freizeit erlebt wird (vgl. Csikszentmihalyi 1997, S. 2).

Das primäre Merkmal von Flow ist das Aufgehen in einer Tätigkeit. „Im Flow-Zustand folgt Handlung auf Handlung, und zwar nach einer inneren Logik, welche kein bewusstes Eingreifen von Seiten des Handelnden zu erfordern scheint. Er erlebt den Prozess als ein einheitliches >Fließen< von einem Augenblick zum nächsten, wobei er Meister seines Handelns ist und kaum eine Trennung zwischen sich und der Umwelt, zwischen Stimulus und Reaktion, oder zwischen Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft verspürt“ (Csikszentmihalyi 1985, S. 59). Im weiteren Abschnitt werden die 8 zentralen Elemente des Flow-Erlebens erläutert.

1. Verschmelzen von Handlung und Bewusstsein – im Zustand des Flow kommt es zu einem Verschmelzen von Handlung und Bewusstsein. Die gesamte Konzentration wird nur der Tätigkeit und den einzelnen Handlungen geschenkt, seiner selbst ist man sich nicht bewusst. Teilt sich die Aufmerksamkeit und es kommt dazu, dass man sich „von außen“ sieht und sich beginnt zu fragen, ob man die Sache hier überhaupt gut macht, wird der Flow-Zustand unterbrochen. Deswegen ist es sehr schwer den Flow für längere Zeiträume

aufrechtzuerhalten. Damit es zum Verschmelzen von Handlung und Bewusstsein kommen kann, muss man in der Lage sein die Aufgabe zu bewältigen. Die Aufgabe muss sich im Rahmen der Leistungsfähigkeit des Handelnden befinden (vgl. Csikszentmihalyi 1985, S.62). Das beschriebene Element von Flow wird von einem ausgezeichneten Schachspieler folgendermaßen beschrieben: „Das Spiel ist ein Kampf, und die Konzentration ist wie das Atmen, man denkt nicht daran. Das Dach könnte einstürzen und man würde es – falls es einen nicht direkt trifft – nicht bemerken“ (Csikszentmihalyi 1985, S. 63).

2. Eine Zentrierung der Aufmerksamkeit auf ein beschränktes Stimulusfeld – dieses Element liegt im engen Zusammenhang mit dem ersten. Deine gesamte Konzentration wird nur der jeweiligen Handlung gewidmet. Äußere Stimuli werden ausgeklammert. Ein Universitätsprofessor, der ein begeisterter Hobby-Kletterer ist, formuliert es so: „Wenn ich eine Klettertour beginne, ist es, wie wenn meine Erinnerung abgeschnitten wäre. Ich habe nur Dinge im Gedächtnis, welche jeweils die letzten 30 Sekunden betreffen, und das Vorausdenken betrifft jeweils nur die nächsten 5 Minuten“ (Csikszentmihalyi 1985, S. 64). Man vergisst die Sorgen und Probleme des Alltags und denkt nur über die Tätigkeit nach. Äußere Ablenkungsstimuli wie zum Beispiel das Publikum während eines Sportspiels werden auch nicht beachtet. Die Zentrierung der Aufmerksamkeit wird bei Spielen durch das Vorhandensein von festen Regeln unterstützt. Die Struktur des Spiels ist dabei auch mitbestimmend. So fällt die Einengung der Aufmerksamkeit auf die Tätigkeit leichter, wenn bestimmte äußere Anreize vorhanden sind. Diese können zum Beispiel der Wettbewerb bei einem Sport sein, finanzieller Gewinn bei Kartenspielen oder die physische Gefahr beim Klettern sein. Die Kehrseite dabei besteht darin, dass das bloße Bewusstsein über die äußeren Zwecke und Ziele in eine Angst um das Resultat übergeht. So wird das Flow-Erleben immer wieder unterbrochen, da man immer wieder über den Ausgang der Tätigkeit nachdenkt. Trotzdem brauchen die Menschen oft äußere Anreize um sich voll auf die ausgeübte Tätigkeit konzentrieren zu können und somit in den Zustand des Flow zu geraten, zumindest bis sie gelernt haben intrinsische Belohnungen der Tätigkeit zu erleben (vgl. Csikszentmihalyi 1985, S. 65-66). Dieser Zusammenhang bestätigt wieder die Tatsache, dass sich die extrinsische Motivation der Tätigkeit und das Erleben von Flow nicht wechselseitig ausschließen.
3. Selbstvergessenheit, Selbsttranszendenz – im Zustand des Flow werden selbstliche Betrachtungen irrelevant. Eine Hauptfunktion des Selbst besteht darin, die Handlungen der einen Person mit denjenigen anderer zu vereinbaren. Im Flow tritt das Selbst als

kontrollierende Instanz in den Hintergrund. Während der Tätigkeit denkt man nicht darüber nach, ob ich etwas soll oder nicht soll, ob ich es gut mache (vgl. Csikszentmihalyi 1985, S. 66-67). „Wenn wir das “Ego“ als jenes Konstrukt auffassen, welches wir zwischen unser Selbst und die Umwelt einzuschieben lernen (Freud 1927; Mead 1934) – sozusagen als Verhandlungsinstanz für konkurrierende Wünsche und als Schiedsrichter bei unklaren Situationen - so beginnen wir vielleicht, die Ursprünge der von unseren Informanten berichteten “Egolosigkeit“ zu ahnen. Ist die Aufmerksamkeit des Handelnden voll auf ein beschränktes Stimulusfeld konzentriert, welches eindeutige und bewältigbare Handlungsanforderungen bietet, und fehlt auch die klare und unmittelbare Rückmeldung ... nicht, so kann ein Zustand entstehen, in welchen das Ego gleichsam “nichts zu tun“ hat und nicht mehr beachtet wird“ (Csikszentmihalyi 1985, S. 116, zitiert nach Kiechle 1996, S. 15). Der Zustand der Selbstvergessenheit ist jedoch nicht mit einem Zustand der psychischen Bewusstlosigkeit oder dem Verlust des Kontakts zur physischen Realität zu verwechseln. Ganz im Gegenteil, im Flow werden die einzelnen Bewegungen und Muskelanspannungen noch intensiver gefühlt und man befindet sich im Zustand der höchsten psychischen Konzentration und Wachheit.

4. Die individuellen Fähigkeiten passen gut zu den gegebenen Anforderungen – die Anforderungs-Fähigkeits-Passung wird von Csikszentmihalyi als das wichtigste Element beziehungsweise die wichtigste Voraussetzung, um in die optimale Erfahrung des Flows zu kommen, betrachtet (vgl. Kiechle 1996, S. 11). Für das Erleben von Flow ist es wichtig, dass sich die Anforderungen und Fähigkeiten ungefähr im Gleichgewicht halten. Ist man der Situation fähigkeitsmäßig nicht gewachsen, kommt es zur Reduzierung des Gefühls der Kontrolle und Kompetenz, die für Flow unabdingbar ist. Flow wird unter diesen Bedingungen zur Angst. Ist wiederum die Tätigkeit für einen zu einfach, kommt es zur Langeweile. Flow korreliert positiv auch mit dem absoluten Niveau, auf dem man die Tätigkeit ausübt. Je kompetenter man also eine Tätigkeit ausübt, desto eher wird man dabei in den optimalen Zustand kommen, sofern die Anforderungen der Situation in Relation zu den eigenen Fähigkeiten nicht zu hoch sind. Zeichnet sich die Tätigkeit durch geringe Anforderungen und der Ausübende diesen Anforderungen geringe Fähigkeiten entgegenbringt, tritt bei ihm der Zustand der Apathie ein (vgl. Kiechle 1996, S. 11-12). Mit anderen Worten heißt das: „Ein Mensch erlebt Flow, wenn er leistungsfähig ist und sich einer Aufgabe widmet, die er bewältigen kann, die aber seinen vollen Einsatz und seine gesamte Aufmerksamkeit erfordert“ (Kiechle 1996, S. 12).

5. Gefühl von Kompetenz und potentieller Kontrolle – im Flow hat man die Handlungen und die Umwelt unter Kontrolle. Zwar ist einem diese Kontrolle während der Tätigkeit nicht direkt bewusst, trotzdem ist die Person unbesorgt bezüglich eines eventuellen Entgleitens dieser Kontrolle. Denkt man später an die Aktivität und das Flow-Erlebnis zurück, so wird man sich bewusst, dass man genügend Kompetenz und Fähigkeiten hatte, um die Situation zu bewältigen (vgl. Csikszentmihalyi 1985, S. 69). Eine Tänzerin empfindet im Hinblick auf dieses Element von Flow folgendes: „Man fühlt sich so stark, so unheimlich stark. Man verliert die Angst vor allem, es gibt keine Hürden und Hindernisse mehr. Man fühlt sich zu allem fähig. Du weißt, es geht weiter, es steigert sich, aber es gibt keinen Zweifel, dass du es schaffst. Es ist einfach nach oben alles offen“ (Kiechle 1996, S. 15). „Flow tritt hauptsächlich bei jenen Aktivitäten auf, in denen man, wenigstens theoretisch, alle Anforderungen der Handlung erfüllen kann“ (Csikszentmihalyi 1985, S. 70). So ist sich der Spieler während einer Schachpartie bewusst, dass der Gegenspieler nur solche Züge anwenden kann, die mit den Regeln dieses Spiels konform sind. Da im Schach die einzelnen Züge Teil einer übergeordneten Taktik sind, die von mehreren aufeinanderfolgenden Zügen besteht, ist die genaue Bedeutung und Gefahr eines einzelnen Zuges vom Gegenspieler nur eingeschränkt vorhersehbar und kontrollierbar. Die Fähigkeit des Spielers die Strategie des Gegenspielers zu lesen senkt mit der steigenden Kompetenz des Gegenspielers. Spielt man also gegen einen deutlich besseren Spieler, wird sich das Gefühl der Kontrolle und Kompetenz und somit das Flow-Erleben schwieriger einstellen. Dieser Aspekt der Antizipation und damit zusammenhängender Kontrolle spielt auch bei Tätigkeiten, in denen die physische Existenz bedroht wird, eine große Rolle. So schätzt ein Kletterer das Besteigen von Felsen als sicherer ein als die Autofahrt. Und es ist auch wirklich so, dass es im Verkehr viel mehr Elemente gibt, die sich der Kontrolle des Fahrers entziehen (vgl. Csikszentmihalyi 1985, S. 71). Ein Gefühl der totalen Kontrolle wäre wiederum kontraproduktiv für die Intensität des Flow-Erlebnisses, da „die Balance zwischen Anforderung und Fähigkeit zugunsten der Fähigkeiten aus dem Gleichgewicht geraten“ (Csikszentmihalyi 1995, S. 240, zitiert nach Kiechle 1996, S. 15) würde. Im Alltag ist es generell schwierig ein potentielles Gefühl der Kontrolle aufzubauen, da es dort viele Faktoren gibt, die sich unserer Kontrolle entziehen.
6. Klarheit der Ziele und Mittel, unmittelbare Rückmeldung – eine wichtige Rolle bei diesem Element spielt das Vorhandensein von Regeln. „... das Flow-Erleben unterscheidet sich darin vom Bewusstsein in der Alltagsrealität, dass Regeln gegeben sind, welche die Handlungen und deren Beurteilung automatisch und damit unproblematisch werden

lassen.“ (Csikszentmihalyi 1985, S. 72) Im Flow-Zustand weiß man genau, ob das was man tut, gut ist und man ist sich auch der Mittel bewusst, wie man es erreicht, ohne sich davon im Augenblick voll bewusst zu sein. Eine Handlung folgt auf die andere; dieser ununterbrochene Fluss wird durch das unmittelbare Feedback, das man während des Flows auf die einzelnen Handlungen bekommt, unterstützt. Auf dieses Feedback wird aber wieder nicht bewusst eingegangen. Handlung und Reaktion werden automatisiert (Csikszentmihalyi 1985, S. 72). Dieses Element soll wieder durch die Perspektive der Tänzerin erläutert werden: „Es ist klar, dass ich jetzt tanzen will. Da ist kein Zweifel oder Gedanke an etwas anderes. ... Ich habe ein klares Gespür davon, wie das Tanzen sein soll, wenn es gut ist. Jede Bewegung ist in sich abgeschlossen und immer wieder neu. Du musst in jedem Körperglied gleichzeitig anwesend sein. Es kommt auf die Exaktheit jeder Bewegung an; wenn du sie nicht vollkommen exakt machst, spürst du es sofort. Dann wird es nichts“ (Kiechle 1996, S. 10-11).

7. Verändertes Zeitgefühl – da für Flow ein Verschmelzen von Handlung und Bewusstsein charakteristisch ist, kann es in diesem Zustand oft auch zu einem vom Gewöhnten abweichendem Zeitempfinden kommen. Csikszentmihalyi definiert es als „Auseinanderklaffen von chronologischer und psychologischer Zeit“ (Csikszentmihalyi 1985, S. 119).
8. Autotelisches Erleben – man strebt den Zustand von Flow nicht wegen äußerer vom Flow unabhängigen Ziele und Belohnungen an, sondern wegen des Zustands selbst (vgl. Csikszentmihalyi 1985, S. 72). Dies ist auch der Grund, warum wir uns Tätigkeiten wiederholt zuwenden, die uns in diesen Zustand bringen. Macht man einmal mit Flow Erfahrung, wünscht man sich es wieder zu erleben (vgl. Kiechle 1996, S. 17). In der Einführung zur Flow-Theorie wurde bereits darauf hingewiesen, dass Flow-Zustände hauptsächlich bei Aktivitäten auftreten, die selbst autotelisch sind. Das Vorhandensein von zusätzlichen äußeren Anreizen kann jedoch die Konzentration auf die Tätigkeit erhöhen und somit das Eintreten von Flow begünstigen. Schließlich hängt es nicht davon ab, ob mit der Tätigkeit auch extrinsische Zwecke verbunden sind, sondern vielmehr von den Merkmalen der Tätigkeit selber ab, die zutreffen müssen, damit es zum Flow kommt. Csikszentmihalyi sieht diese Merkmale nicht als quasi objektive Merkmale der Tätigkeit oder des Erlebens, sondern als subjektive Beurteilungen, welche weder inter- noch intraindividuell konstant sind. „Um zu verstehen, wie dies möglich ist [das Erreichen des Flow-Erlebnisses – Anmerkung von Carsten Wunsch], genügt es nicht, die objektiven Merkmale der betreffenden äußeren Gegebenheiten zu kennen oder das Muster der von einer

Person gelernten Assoziationen zu lustvollen Erfahrungen. Ein holistischer, ganzheitlicher Ansatz tut Not, welcher auch die Ziele und Fähigkeiten der Person sowie ihre subjektive Beurteilung der äußeren Situation mit berücksichtigt. Es ist die komplexe Wechselwirkung dieser subjektiven Prozesse, welche bestimmt, ob eine Erfahrung tief befriedigend und freudvoll ... ist“ (Csikszentmihalyi 2000, S. 25, zitiert nach Wünsch 2002, S. 27-28).

3.3.1 Empirische Erfassung von Flow

Durch qualitative Interviews ist es Csikszentmihalyi also gelungen die Merkmale von Flow herauszuarbeiten und das Erlebnis bei diesem Zustand relativ detailliert zu beschreiben. Damit aber dieses theoretische Konstrukt nicht lediglich auf einer populärwissenschaftlichen Ebene verankert bleibt, war es notwendig Methoden zu finden um das Flow-Erlebnis und seine Intensität bei unterschiedlichen Tätigkeiten der Menschen empirisch zu erfassen. Dieses Unterfangen kann sich jedoch als problematisch erweisen, unter anderem auch deshalb, da einer der Merkmale des Flow-Zustands Selbsttranszendenz und Reflexionsfreiheit ist und es somit für die Untersuchten schwierig sein kann aus der Rückbesinnung genaue Auskünfte über ihre Flow-Erlebnisse zu geben (vgl. Rheinberg/Vollmeyer/Engeser 2003, S. 264-265). Csikszentmihalyi entwickelte anfangs der 70er Jahre auf der Chicago Universität zum Zwecke der empirischen Erfassung von Flow die „Experience Sampling Method“ (ESM) (Csikszentmihalyi 1997, S. 2). Bei dieser Methode wurden Freiwillige eine Woche lang mittels eines Signalgebers, den sie tragen sollten und der jeweils in einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb von nacheinanderfolgenden 2-Stunden-Segmenten des Tages aufgeht, aufgefordert ihre derzeitige Aktivität zu unterbrechen und in ein Tagebuch aufzuschreiben, was sie gerade machen, über was sie nachdenken, mit wem sie sind und sie sollten auch ihren Bewusstseinszustand auf einer numerischen Skala bewerten (vgl. Csikszentmihalyi 1997, S. 2). „Der Vorteil dieser Methode liegt zweifellos darin, dass man (a) die Messung direkt im nur kurz unterbrochenen Tätigkeitsvollzug vornimmt und überdies (b) an ökologisch valide Daten zum Erleben in Alltagssituationen kommt“ (Rheinberg/Vollmeyer/Engeser 2003, S. 265).

Zusammen hat Csikszentmihalyi durch ESM von 2,300 Respondenten 70,000 Seiten Material gesammelt. Diese Anzahl wurde von Studien in der restlichen Welt verdreifacht (vgl. Csikszentmihalyi 1997, S. 2). Die Ergebnisse seiner Studie zeigen, dass Flow häufiger in der Arbeit als während der Freizeit auftritt. Der Autor argumentiert, dass dieses Ergebnis nicht sehr überraschend ist, da sich Arbeit oft zu einer Form von Spiel entfaltet und sich hauptsächlich durch die Klarheit der Ziele und eindeutige Rückmeldungen in Form von Lob,

Gehaltserhöhungen, etc. auf die Handlungen auszeichnet (vgl. Csikszentmihalyi 1997, S. 2-3). Im Gegensatz zur Arbeit fehlt bei den Freizeitaktivitäten dieses eindeutige Ziel. Es ist schwieriger Freizeit zu genießen als die Arbeit. Während der Freizeit beschäftigen wir uns mit drei zentralen Aktivitäten: Konversation, Medienrezeption und aktive Freizeitaktivitäten wie Sport, artistische Hobbies, Kinobesuche, etc. In den Studien hat sich gezeigt, dass amerikanische Teenager 13 % ihrer Flow-Erlebnisse beim Fernsehen haben, 34 % beim Nachgehen von Hobbies und 44 % bei der Ausübung von Sport und Spielen. Das Flow-Erlebnis wird wesentlich seltener beim Fernsehen erfahren als bei den anderen Aktivitäten, obwohl dafür vier Mal so viel Zeit aufgewendet wird. Ähnliche Ergebnisse gelten auch für Erwachsene (vgl. Csikszentmihalyi 1997, S. 3-4). Der Autor begründet dieses offensichtlich irrationale Verhalten damit, dass Menschen oft nicht die nötige Aufmerksamkeit aufbringen wollen, die für den Genuss von Flow-induzierenden Aktivitäten notwendig ist (vgl. Csikszentmihalyi 1997, S. 3 - 4).

Der methodologische Zugang von Csikszentmihalyi wurde in Anschlussstudien leicht kritisiert. So stellen Rheinberg, Vollmeyer und Engeser zum Beispiel fest, dass die Erlebnisbeurteilung sich zu wenig auf die von Csikszentmihalyi selbst definierten Merkmale von Flow bezieht. Von den Flow-Komponenten wird lediglich die optimale fähigkeitsangepasste Beanspruchung erfragt. Csikszentmihalyi argumentiert das Heranziehen dieses einzelnen Flow-Merkmals dadurch, dass es die „ökonomischste und überzeugendste Form der Flow-Messung“ (Csikszentmihalyi 1991, S. 283, zitiert nach Rheinberg/Vollmeyer/Engeser 2003, S. 265) ist. Das Rekurren auf dieses einzige Merkmal wird von Autoren als problematisch empfunden, da das Auftreten dieses Merkmals den Zustand von Flow nicht substituieren kann. Das zweite Problem liegt in der fehlenden Berücksichtigung der interindividuellen Unterschiede in der Wahrnehmung von Situationen, die sich durch eine Balance zwischen Fähigkeiten und Anforderungen auszeichnen, je nachdem ob bei einem Menschen erfolgszuversichtliche oder wiederum misserfolgsängstliche Handlungsweisen und -tendenzen überwiegen. So kann es in solchen Situation bei manchen Menschen tatsächlich zum Flow-Erlebnis kommen, bei anderen jedoch zu Ängstlichkeit und Besorgnis. Als drittes Problem nennen die Autoren die Tatsache, dass Csikszentmihalyi nicht zwischen Anforderungen und der Herausforderung einer Aktivität zu unterscheiden scheint. Motivationspsychologisch definiert sich die Herausforderung ja gerade über die Relation zwischen Anforderung der Tätigkeit und der Fähigkeit der Person. Deshalb müssen alle drei theoretischen Konstrukte in die Operationalisierung einbezogen werden, damit man zu empirisch validen Ergebnissen kommen kann (vgl. Rheinberg/Vollmeyer/Engeser 2003, S.

265-266). Die „Experience Sampling Method“ wurde später von Urs Schallberger (2000) weiterentwickelt. Eine seiner Veränderungen bestand in der Vermeidung der Vermengung von Anforderungen und Herausforderungen. Auf einer Sieben-Punkte-Skala wurden lediglich die Anforderungen einer Situation erfragt. Zusätzlich sollte auch die positive und negative Aktivierung gemäß dem Circumplex-Modell affektiver Zustände nach Larssen und Diener (1992) von Untersuchungspersonen eingeschätzt werden. Bei der positiven Aktivierung handelt es sich zum Beispiel um die Dichotomie begeistert vs. gelangweilt; bei der negativen Aktivierung um das Gegensatzpaar entspannt vs. gestresst. In den Untersuchungen zeigte sich, dass bei Passung von Anforderungen und Fähigkeit auf hohem Niveau (Situation, die für das Erleben von Flow optimal ist) es sowohl zu einer überdurchschnittlichen positiver als auch negativer Aktivierung kam. Dies war hauptsächlich der Fall bei Aktivitäten, bei denen ein Misserfolg gravierende Konsequenzen nach sich ziehen würde (vgl. Rheinberg/Vollmeyer/Engeser 2003, S. 266-267).

Parallel zu ESM wurde auch versucht die qualitativ erhobenen Merkmale von Flow in Fragebogen-Items zu transformieren und Probanden zur Beurteilung vorzulegen. Als Beispiel kann hier der Fragebogen von Remy (2000) angeführt werden. Der Fragebogen teilt sich in zwei a priori getrennte Sub-Skalen. Einerseits sind es 11 Items zu den Flow-Bedingungen mit den Komponenten eindeutige Rückmeldung und optimale Beanspruchung und andererseits sind es 18 Items zum Flow-Erleben mit den Komponenten Beeinträchtigung des Zeiterlebens, flüssiger Handlungsablauf und Selbstvergessenheit sowie Aufmerksamkeitszentrierung (vgl. Rheinberg/Vollmeyer/Engeser 2003, S. 268).

Rheinberg, Vollmeyer und Engeser haben versucht bei der Entwicklung ihres Erhebungsinstruments die ESM und das Fragebogenverfahren zu integrieren. „Ziel war es, ein Verfahren zu haben, das während des laufenden Alltagsgeschehens Flow in seinen verschiedenen Komponenten erfasst“ (Rheinberg/Vollmeyer/Engeser 2003, S. 268). Das Ergebnis dieses Bestrebens wurde die Flow-Kurzskala, die 10 Items zur Erfassung aller Flow-Komponenten mittels Sieben-Punkte-Skalen von „trifft nicht zu“ bis „trifft zu“ enthält. Diese Items können in zwei Kategorien aufgeteilt werden, und zwar sind es der glatte automatisierte Verlauf auf der einen Seite und Absorbiertheit auf der anderen. Somit ergeben sich zwei Subscores für das Flow-Erleben. Werden hohe Werte in beiden Kategorien erreicht, so hat man es mit einem besonders intensiven Flow zu tun. Die hohe Konsistenz der Items 1 bis 10 erlaubt es aber auch aus 10 Items einen einzigen repräsentativen Flow-Wert zu erheben. Die weiteren drei Items (11-13) erfassen die Besorgniskomponente, da sich in früheren Untersuchungen gezeigt hat, dass in Situationen mit einer Balance zwischen Anforderungen

und Fähigkeit es auch zu einer negativen Aktivierung kommen kann. Die letzten drei Items (14-16) beziehen sich gerade auf die Erhebung der Passung zwischen Anforderungen der Situation und der Fähigkeit des Akteurs. Einerseits werden in diesen letzten drei Items separat die Anforderung und die Fähigkeit für die jeweilige Tätigkeit erfasst. Zusätzlich aber auch die Anforderungspassung, wie sie von der ausübenden Person wahrgenommen wird. Diese drei Items eignen sich besonders gut bei der Untersuchung der interindividuellen Unterschiede im Hinblick auf die Auswirkung der Anforderungs-Fähigkeits-Passung (Rheinberg/Vollmeyer/Engeser 2003, S. 268-271). Abschließend werden alle 16 Items der Flow-Kurzskala dargestellt. Die ersten 13 Items sollen auf einer Sieben-Punkte-Skala („trifft nicht zu“ - „trifft zu“) eingeschätzt werden, die letzten drei sogar auf einer Neun-Punkte-Skala (leicht - schwer).

Flow-Items

1. Ich fühle mich optimal beansprucht.
2. Meine Gedanken bzw. Aktivitäten laufen flüssig und glatt.
3. Ich merke gar nicht, wie die Zeit vergeht.
4. Ich habe keine Mühe, mich zu konzentrieren.
5. Mein Kopf ist völlig klar.
6. Ich bin ganz vertieft in das, was ich gerade mache.
7. Die richtigen Gedanken/Bewegungen kommen wie von selbst.
8. Ich weiß bei jedem Schritt, was ich zu tun habe.
9. Ich habe das Gefühl den Ablauf unter Kontrolle zu haben.
10. Ich bin völlig selbstvergessen.

Besorgnis-Items

11. Es steht etwas für mich Wichtiges auf dem Spiel.
12. Ich darf jetzt keine Fehler machen.
13. Ich mache mir Sorgen über einen Misserfolg.

Anforderungs-Fähigkeits-Passungs-Items

14. Verglichen mit allen anderen Tätigkeiten, die ich sonst mache, ist die jetzige Tätigkeit...
15. Ich denke meine Fähigkeiten auf diesem Gebiet sind...
16. Für mich persönlich sind die jetzigen Anforderungen...

(vgl. Rheinberg/Vollmeyer/Engeser 2003, S. 279)

3.3.2 Flow im Zusammenhang mit der Fernsehrezeption

Die Ergebnisse der Untersuchung von Csikszentmihalyi, in der er mit Hilfe der „Experience Sampling Method“ Flow-Erlebnisse im Alltag der Menschen erfasst hat, deuten darauf hin, dass Fernsehen als Tätigkeit nicht optimal für das Erleben von Flow ist. So haben amerikanische Teenager lediglich 13 % ihrer Flow-Erlebnisse in der Freizeit beim Fernsehen gehabt, obwohl sie für diese Tätigkeit im Vergleich zu anderen viel mehr Zeit aufgewendet haben (vgl. Csikszentmihalyi 1997, S. 3-4). Trotzdem kann dieser kleine Anteil nicht völlig ignoriert werden und man muss von einem gewissen Flow-induzierenden Potential des Fernsehens ausgehen. Umso mehr, wenn man die Vielzahl an unterschiedlichen Programmangeboten betrachtet. So ist es möglich, dass bei einzelnen Programangeboten dieses Potential größer ist und die Rezeption von solchen Programmen sogar als eine typische Flow-Aktivität gelten könnte. Auf alle Fälle wurde bis zum heutigen Zeitpunkt im Rahmen der Medienrezeptions- und Wirkungsforschung das Flow-induzierende Potential des Fernsehens weitgehend vernachlässigt. Trotzdem gab es aber schon Ansätze, die auf diesen Zusammenhang verwiesen haben und sich damit beschäftigt haben.

Grundsätzlich tritt Flow immer bei einer Tätigkeit auf. Das aktive Handlungselement ist dabei also sehr wichtig. Zwar wird mit der Tätigkeit Fernsehen im Alltagsverständnis immer eine bestimmte Passivität verbunden, doch wird im Rahmen der Kommunikationswissenschaft spätestens seit der Konzipierung des „Uses- and Gratifications-Approach“ Fernsehen als eine aktive Handlung des Rezipienten definiert. Damit ist die grundsätzliche Voraussetzung des Erlebens von Flow bei der Fernsehrezeption erfüllt. In einem weiteren theoretischen Zugang subsumiert Carsten Wünsch die Medienrezeption unter die Tätigkeit der Unterhaltung und in diesem Zusammenhang beklagt sie die Tatsache, dass noch kein Ansatz zur Erklärung des Phänomens Unterhaltung vorliegt, „welcher sich explizit auf das Unterhaltungserleben des Rezipienten während der Rezeption bezieht“ (Wünsch 2002, S. 26). In diesem Kontext weist sie auf Csikszentmihalyi hin, der ihrer Ansicht nach den bekanntesten Ansatz zur Beschreibung des Erlebens von Personen vertritt. Bezüglich der Nützlichkeit des Flow-Konzepts für die Erklärung des Unterhaltungsphänomens (und somit auch der Unterhaltung während der Fernsehrezeption) hebt Wünsch nicht die von Csikszentmihalyi definierten Bedingungen und Merkmale des Flow-Erlebnisses hervor, „als vielmehr die Annahme, dass aus der Perspektive eines autotelischen Erlebens weder Merkmale der Stimuli noch Merkmale der Person, sondern erst deren situatives Zusammenpassen ein solches freudvolles Erleben ermöglichen“ (Wünsch 2002, S. 28).

Im Rahmen der Fernsehrezeption als Handlung werden zwei zentrale Paradigmata unterschieden. Neben Fernsehrezeption als Informationsübernahme und Kommunikation hat sich im Laufe der letzten Jahre auch die Perspektive der Rezeption als Wirklichkeitstransfer ausdifferenziert (vgl. Steinmann 2004, zitiert nach Wissmath/Weibel/Reber/Groner 2007, S. 204). Diese zwei Rezeptionsarten sind grundsätzlich nicht voneinander zu trennen, da sie im Rahmen der Rezeption beide auftreten und sich gegenseitig beeinflussen können. Je nach Fernsehangebot, der Rezeptionssituation und den individuellen Prädispositionen des Rezipienten wird der eine oder andere Prozess überwiegen. Grundsätzlich sollten diese Prozesse nicht separat betrachtet werden, sondern vielmehr in einem gemeinsamen Modell der Medien- oder Fernsehrezeption integriert werden, was im Rahmen des integrativen Dreisäulenmodells der Medienrezeption von Wissmath, Weibel, Reber und Groner (2007) versucht wurde. In ihrem Modell gehen die Autoren von Steinmanns Ansatz des Wirklichkeitstransfers (2004) aus. Dieser lässt sich in folgenden sieben Thesen festhalten.

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 welchem der Rezipient eintaucht, dort verweilt und mehr oder weniger intensiv 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 mehr betroffen und die Langzeitwirkungen sind 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 Potential der Medien wird die Grenzen der Medienwissenschaft sprengen und auch in anderen Disziplinen von Bedeutung sein, z. B. Psychologie und Sozialpsychologie“ (Steinmann 2004, S. 15, zitiert nach Wissmath/Weibel/Reber/Groner 2007, S. 204-205).

Innerhalb des integrativen Dreisäulenmodells der Medienrezeption wollen die Autoren den Wirklichkeitstransfer-Ansatz von Steinmann in ein psychologisches Modell transponieren,

wobei das Verhältnis von primärer und medialer Wirklichkeit zentral ist (vgl. Wissmath /Weibel/ Reber/ Groner 2007, S. 209). Die Autoren nehmen in Anlehnung an andere Studien (z. B. Frijda, 1988) an, dass während der Rezeption besonders dann starke Emotionen hervorgerufen werden, wenn die Passung zwischen primärer und medialer Wirklichkeit möglichst hoch ist (vgl. Wissmath /Weibel /Reber/Groner 2007, S. 209). Das Ausmaß der Passung zwischen den zwei erwähnten Realitäten determinieren sie einerseits an den Randvariablen der Medienrezeption und andererseits an den Prozesskomponenten der Rezeption. Unter die Randvariablen subsumieren sie die individuellen Prädispositionen des Rezipienten (z. B. Extraversion, Sensation-Seeking, Frustrationstoleranz, Intelligenz, ...), die Rezeptionssituation (Intensität der Reize in der Umgebung, kollektive vs. individuelle Rezeption), Art des Medienangebots (starke Verzahnung von den beiden Realitäten beim „Affektfernsehen“ (Bente/Fromm, 1997) mit den Merkmalen Personalisierung, Authentizität, Intimisierung und Emotionalisierung, im Hinblick auf diese Arbeit zeichnen sich Livesportübertragungen durch ein hohes Affektpotential (Zillmann, 1988) aus) und die Interaktionseffekte (in diesem Zusammenhang wird ein U-Bahn-Fahrer weniger Aufmerksamkeit dem Wetterbericht schenken, da er sich davon bewusst ist, dass er so wie so den ganzen Tag unter der Erdoberfläche bleiben wird) (vgl. Wissmath/Weibel/Reber/Groner 2007, S. 209-210).

Auf der Seite der Rezeptionsprozesskomponenten unterscheiden die Autoren die drei Säulen. Diese werden konstituiert durch die affektiven Komponenten, kognitiven Komponenten und die Transfer-Tiefe. Bei den affektiven Komponenten handelt es sich einerseits um die reine psychophysiologische Aktivierung, die während der Rezeption auftritt (Zillmann, 1988; Grimm, 1997; Vorderer, 1996). Mediale Inhalte führen in diesem Kontext zur höchsten affektiven Erregung. Die Fernsehrezeption ist auch gut geeignet je nach Genre konkrete Emotionen auszulösen. Demgemäß lösen Horrorfilme Angst aus, während Comedy-Sendungen als humorvoll empfunden werden. Damit kann der aktuelle Gefühlszustand mit Hilfe von Fernsehinhalten mehr oder weniger bewusst reguliert werden (Mood-Management Theorie von Zillmann, 1988). Affektive Komponenten während der Fernsehrezeption können auch mittels emotionaler Identifikation mit den Fernsehprotagonisten entstehen. Dazu kommt es hauptsächlich, wenn Gesichter der Protagonisten sich in einer Nahaufnahme befinden. Grimm (1997) ist in diesem Zusammenhang zur Erkenntnis gekommen, dass Rezipienten bei der Rezeption von Horror- und Gewaltfilmen dazu neigen sich emphatisch in die Perspektive der Opfer einzufühlen. Dabei verweist er auf die Verbundenheit der affektiven und kognitiven Komponenten bei der Rezeption, da für eine emotionale Identifikation eine bestimmte

kognitive Interpretationsleistung notwendig ist. Auf den wechselseitigen Zusammenhang zwischen affektiven und kognitiven Rezeptionskomponenten verweist auch der Befund, dass einerseits eine emotionale Darbietung desselben Inhalts zu einer Steigerung der Behaltensleistung führen kann (Sturm, 2000). Andererseits werden Nachrichteninhalte, die nach besonders emotionserregenden Nachrichten kommen, schlechter behalten (Mundorf, Drew, Zillmann & Weaver, 1990) (vgl. Wissmath, /Weibel/ Reber/ Groner 2007, S. 214-215).

Im Hinblick auf die kognitiven Komponenten müssen in erster Linie die Verstehens- und Behaltensleistungen angeführt werden. Weiter ist hier auch die Übernahme des medialen Bezugsrahmens, also der Media-Frames durch Rezipienten möglich. Dadurch kommt es zu einer Angleichung der Einstellungen und des Weltbilds der Rezipienten an den medial präsentierten (dazu zum Beispiel die Kultivierungsthese von Gerbner und Gross, 1976). In die Kategorie der kognitiven Komponenten der Rezeption gehören auch die möglichen Auswirkungen auf das Verhalten der Rezipienten. Auf diesem Gebiet nehmen hauptsächlich die zahlreichen Studien zu der Auswirkung der medialen Gewalt auf das gewalttätige Verhalten in der Primärrealität die zentrale Position ein (z. B. sozial-kognitive Lerntheorie von Bandura, 1983) (vgl. Wissmath/ /Weibel/Reber/Groner 2007, S. 216-217).

Bezüglich der letzten Säule „Transfer-Tiefe“ verweisen die Autoren einerseits auf Rezeptionskomponenten wie die Aufmerksamkeit und das Konzept des Eskapismus. Zusätzlich betonen sie in diesem Zusammenhang auch das Flow-Konzept von Csikszentmihalyi. Im selben Atemzug verweisen sie jedoch darauf, dass beim Fernsehen hauptsächlich die passiven Flow-Komponenten, wie Selbstvergessenheit, Verlust des Zeitgefühls und Vermeidung von Ablenkungen dominieren, während aktive Handlungskomponenten von Flow für die Tätigkeit Fernsehen eher nicht zutreffen (vgl. Wissmath/Weibel/Reber/Groner 2007, S. 212-213).

Im Hinblick auf die obigen Ausführungen zum integrativen Dreisäulenmodell kann erstens festgehalten werden, dass dieses Modell auffordert Flow-Erlebnisse als eine Komponente von Rezeptionsprozessen in Betracht zu ziehen. Ergänzend könnte man hier noch vorschlagen, dass es interessant wäre bezüglich des Zusammenhangs von Flow und Fernsehrezeption nicht nur von Flow als einem Determinant der Transfer-Tiefe zu sprechen, sondern das Konzept auch mit den kognitiven und affektiven Komponenten in Zusammenhang zu bringen. Bezüglich der affektiven Komponenten der Rezeption wurde auf die Prozesse der Identifikation, Perspektivenübernahme und Empathie der Rezipienten mit den Fernsehprotagonisten hingewiesen. Gleichzeitig wurde dabei auch die Wichtigkeit der kognitiven Prozesse bei der Interpretation der Gefühlszustände der Protagonisten betont. Zwar

handelt es sich beim Flow nicht um ein Gefühl per se, als vielmehr um einen Erlebniszustand, der als besonders positiv und optimal erlebt wird. Trotzdem könnte im Sinne des symbolischen Wirklichkeitstransfers, also der symbolischen Teilnahme an der medialen Welt der medialen Protagonisten, die Vermutung aufgestellt werden, dass die Rezipienten am optimalen Erlebnis von Flow der Fernsehprotagonisten symbolisch teilhaben könnten. Carsten Wünsch hält in diesem Zusammenhang fest, dass Rezipienten über die Prozesse der parasozialen Interaktion und Identifikation an den Erfahrungen, Erlebnissen, Emotionen und den sozialen Interaktionen der Medienpersonen stellvertretend teilhaben (vgl. Wünsch 2002, S. 34). Das emphatische Nachvollziehen der Emotion einer Medienperson durch den Rezipienten wird von Klaus Scherer als Kommotion bezeichnet (vgl. Scherer 1998, S. 282). Dabei betont Scherer, „dass die emotional-expressiven Äußerungen des letzteren (der Medienperson – Anm. des Verf.) nicht einmal der Beobachtung zugänglich sein müssen – es reicht aus, wenn der Empfänger sich die Bewertung des Ereignisses durch den Protagonisten vorstellen kann. Die Auslösung der Mit-Emotion erfolgt in diesem Falle ausschließlich über das Nachvollziehen einer als realistisch angesehenen emotionsantezedennten Bewertung“ (Scherer 1998, S. 282). Scherer unterscheidet zwischen symmetrischen und asymmetrischen Kommotionen. Erstere treten auf, wenn die Emotion eines vom Rezipienten als positiv bewerteten Senders dieselbe Emotion beim Rezipienten auslöst. Asymmetrische Kommotionen treten dann auf, wenn die Emotion eines negativ bewerteten Senders eine entgegengesetzte Emotion beim Rezipienten auslöst. Bezüglich der asymmetrischen Kommotionen könnte auch angenommen werden, dass es sich nicht um ein Nachvollziehen der Emotion des Senders handelt, sondern lediglich um eine Induzierung der Emotion durch das Kommunikat (vgl. Scherer 1998, S. 282). Gerade bei Livesportübertragungen sollten die Kommotionen sehr stark ausgeprägt sein, da die Identifikation und parasoziale Interaktion der Rezipienten mit ihren beliebten Sportlern besonders intensiv ist.

Abschließend zu den Abhandlungen bezüglich des Zusammenhangs von Flow und Fernsehrezeption soll noch einmal auf das theoretische Paradigma der Fernsehrezeption als Kommunikation/Informationsübertragung zurückgegangen werden. In diesem Kontext ist im Rahmen der Kommunikationswissenschaft eine Verbindung von Flow und Fernsehrezeption sehr selten. Wissmath et al. haben beim Fernsehen das Fehlen der mit dem Flow verbundenen aktiven Handlungskomponenten betont. Bezüglich der Anforderungs-Fähigkeits-Passung von Tätigkeiten wird die Fernsehrezeption als Aktivität beschrieben, die auf den Rezipienten sehr geringe Anforderungen stellt und der Rezipient für die Bewältigung der Aktivität wiederum nur sehr geringe Fähigkeiten braucht. Somit eignet sich die Rezeption für den Zustand der

Apathie (vgl. Kiechle 1996, S. 12). Auf der anderen Seite sollte die Handlungsaktivität der Fernsehrezipienten in der Form kognitiver Prozesse, die während der Fernsehrezeption aufzubringen sind, nicht unterschätzt werden. Schließlich wurden Flow-Erlebnisse auch beim Lesen beobachtet (Huth, 1996) (vgl. Wissmath/Weibel/Reber/Groner 2007, S. 212), bei der die Handlungsaktivität auch nur in kognitiven Prozessen besteht. In diesem Zusammenhang spielt natürlich die Art des Fernsehangebots eine entscheidende Rolle. Mit größter Wahrscheinlichkeit unterscheiden sich die einzelnen Fernsehangebote im Hinblick auf ihr Flow-induzierendes Potential. Hier stellt sich die Frage, inwieweit Formel 1-Liveübertragungen dieses Potential enthalten. Im empirischen Teil soll dieser Frage nachgegangen werden.

3.4 Exkurs in die Neuropsychologie und Ästhetikforschung

In vorherigen Abschnitten wurden Merkmale und Voraussetzungen von Spiel und Flow und auch die einzelnen Rezeptionsmotive und Gratifikationen von Mediensport dargestellt und erläutert. Trotzdem handelte es sich dabei manchmal nur um abstrakte Definitionen, die anschließend mit Hilfe von Erkenntnissen aus der Neuropsychologie und Ästhetikforschung zusätzlich ausgeführt werden sollen. Das soll hauptsächlich dem Zweck dienen, die einzelnen Merkmale der erwähnten theoretischen Konzepte im Hinblick auf die in dieser Arbeit eingesetzte qualitative Untersuchung leichter erfassbar und interpretierbar zu machen. Zusätzlich stehen die anschließend angeführten neuropsychologischen Erkenntnisse auch im unmittelbaren Zusammenhang mit der Grenzwertigkeit von Mediatisierung, die in dieser Arbeit am Beispiel der neueingeführten Formel 1-Regeln auch untersucht werden soll und die sich in den positiven und negativen Reaktionen der Rezipienten zu einem und dem selben Stimulus manifestiert. Zu diesem Zweck soll hier auf die empirische und theoretische Arbeit von Daniel E. Berlyne eingegangen werden, der sich mit Merkmalen und Eigenschaften von Reizen auseinandergesetzt hat, die dafür verantwortlich sind, dass ein Reiz vom Menschen (intensiv) wahrgenommen wird und wie (positiv oder negativ) er von Menschen wahrgenommen wird. In seinem Werk *Conflict, arousal, and curiosity* beschäftigt er sich mit Stimulusmerkmalen wie Neuartigkeit, Überraschungswert, Komplexität oder Ungewissheit. Er nennt diese Stimulusvariablen subsumierend kollative Variablen (vgl. Berlyne 1960, S. 44). Anschließend sollen diese näher ausgeführt werden, da auch die Formel 1-Rennen und deren Rezeption sich durch diese Merkmale auszeichnen.

Die neuen Regeln wurden in der Formel 1 mit der Absicht eingeführt, dass Renngeschehen so zu verändern, dass es spannender und unterhaltender für die Zuschauer wird. Das

Schlüsselwort hier heißt die Veränderung. Die Implementierung der neuen Regeln hatte zum Zweck aus Formel 1 ein Unterhaltungsprodukt zu machen, dass sich vom Produkt der vergangenen Jahre unterscheiden sollte. Die Regeln sollten also neue Aspekte in den Rennverlauf bringen. Die Neuheit beziehungsweise Neuartigkeit ist ein Stimulusmerkmal, das die Aufmerksamkeit und das Ausmaß der kognitiven Verarbeitungskapazität, das das Subjekt dem Stimulus entgegenbringt, und das damit zusammenhängende Konfliktpotential des Stimulus für das Subjekt, wesentlich beeinflusst. Daniel Berlyne (1960) unterscheidet die absolute und relative Neuheit eines Stimulus. Ein absolut neuer Stimulus zeichnet sich durch Merkmale, die dem Subjekt völlig unbekannt sind, während ein relativ neuer Stimulus familiäre Merkmale oder Eigenschaften besitzt, die sich allerdings in einer dem Subjekt unbekannten Anordnung oder Kombination befinden (vgl. Berlyne 1960, S. 19). Absolut neue Stimuli sind in der Umwelt nur sehr schwer zu finden, da jedes neue Objekt sich durch bestimmte Merkmale auszeichnet, die man mit Merkmalen von bekannten Objekten vergleichen kann. Eine Klassifizierung des unbekannten Objekts wird also auf Grund dessen Ähnlichkeit mit irgendeinem anderen Objekt in den meisten Fällen möglich sein. In diesem Zusammenhang handelt es sich bei dem Renngeschehen in der Formel 1, falls es durch die Regeln überhaupt zu einer Veränderung des Rennverlaufs kommt, eindeutig um einen relativ neuen Stimulus. Die Rezipienten sind in der Lage die neuen Elemente und Merkmale der Rennen im Hinblick auf ihre kumulierten Formel 1-Erfahrungen und Schemata zu beziehen und Vergleiche zu ziehen.

Wie stark sich ein neuer Stimulus in die Aufmerksamkeit des Subjekts drängt, hängt vom Ausmaß der Neuartigkeit des Stimulus, wobei dieser Zusammenhang nicht linear ist. „They [die Wirkungen der Stimuli, Anm. des Verfassers] seem rather to be most strongly elicited by an intermediate degree of novelty, with a stimulus that is rather like something well known but just distinct enough from it to be “interesting““ (Berlyne 1960, S. 21). Stimuli, die zu nahe oder zu weit entfernt von unserer Erfahrung sind, finden wir nicht besonders interessant. Man findet hauptsächlich solche neuen Stimuli attraktiv, die man mit einer bestimmten Stimuluskategorie in Beziehung setzen kann (vgl. Berlyne 1960, S. 21). In diesem Zusammenhang haben neue Elemente innerhalb der Formel 1-Rennen gutes Potential für die Rezipienten attraktiv zu werden.

Das Stimulusmerkmal Neuheit umfasst auch das Element der „Surprisingness“ (Berlyne 1960, S. 23), also den Überraschungswert eines Stimulus. Dieses impliziert das Vorhandensein von Erwartungen, mit denen der Stimulus nicht übereinstimmt (vgl. Berlyne 1960, S. 23). Mit dem Begriff der „Surprisingness“ ist Inkongruität eng verbunden. Diese

bezieht sich auf eine Umweltsituation, in der ein Stimulus auf der Basis seiner Ähnlichkeit zu bereits bekannten Stimuli eine Erwartung induziert, die aber anschließend von dem den ersten Stimulus betreuenden Stimulus nicht erfüllt wird (vgl. Berlyne 1960, S. 24-25).

Spannung ist ein zentrales Merkmal von Spiel und ein wichtiges Zuwendungsmotiv der Rezipienten zum Mediensport. Bereits in den Ausführungen von Huizinga wurde die Ungewissheit über den genauen Verlauf und Ausgang des Spiels als eine der wesentlichen Determinanten von Spannung definiert. Ungewissheit ist durch zwei zentrale Zugänge charakterisiert. Einerseits ist die Ungewissheit umso größer, je mehr unterschiedliche Werte eine Variable einnehmen kann. In anderen Worten, je mehr alternative Entfaltungsmöglichkeiten es innerhalb einer Situation gibt. Der andere determinierende Faktor der Ungewissheitsintensität ist die Wahrscheinlichkeitsgröße des Eintretens der jeweiligen alternativen Entfaltungsmöglichkeiten. Die Wahrscheinlichkeitsgröße bewegt sich zwischen 0 (eine Situation wird auf alle Fälle nicht mit dieser Ausprägungsmöglichkeit enden) und 1 (eine Situation wird auf alle Fälle mit dieser Ausprägungsmöglichkeit enden). Bei einer Situation mit zwei Entfaltungsmöglichkeiten wäre die Ungewissheit am größten, wenn beide Möglichkeiten eine Wahrscheinlichkeitsgröße des Eintretens von 0.5 haben (vgl. Berlyne 1960, S. 25).

Ein weiteres Stimulusmerkmal, das hauptsächlich für das Erleben von Flow relevant ist, ist die Komplexität. Die Komplexität eines Stimulus hängt von drei zentralen Merkmalen. Erstens steigt die Komplexität mit der Zahl der unterscheidbaren Elemente eines Stimulus. Haben zwei Stimuli dieselbe Anzahl an unterscheidbaren Elementen, dann zeichnet sich jener Stimulus durch eine höhere Komplexität aus, bei dem die Elemente unterschiedlicher voneinander sind. Drittens steigt die Komplexität umgekehrt proportional zu dem Grad mit dem man als Subjekt mehrere Elemente eines Stimulus als eine Einheit wahrnimmt (vgl. Berlyne 1960, S. 38-39). Die Komplexität eines Stimulus ist eng verbunden mit dessen induzierender Ungewissheit. Ein Objekt mit mehreren Elementen kann mehrere alternative Formen einnehmen, da die Elemente unabhängig voneinander variieren können. Zusätzlich erfordern komplexere Objekte mehr Daten um sie adäquat zu beschreiben. Komplexere Stimuli können ihre Ausprägung in mehreren Alternativen haben, womit eine der Determinanten von Ungewissheit erfüllt ist. Die Ungewissheit hängt jedoch auch von der Größe der Eintrittswahrscheinlichkeit der einzelnen Alternativen ab. Auch in diesem Fall kann sich eine Verbindung zur Komplexität herstellen lassen. In diesem Zusammenhang ist das Schlüsselwort die Homogenität des Stimulus, die mit dem zweiten und dritten Merkmal von Komplexität zusammenhängt, also dem Ausmaß an Unterschiedlichkeit der einzelnen

Stimuluselemente und am Grad mit dem die einzelnen Elemente als Einheit wahrgenommen werden können. Wird ein Objekt verdeckt um dann langsam aufgedeckt zu werden, so kann man bei einem homogenen Objekt bereits nach der Aufdeckung weniger Elemente als Beobachter mit relativ großer Wahrscheinlichkeit vorhersagen, welche Elemente und in welcher Anordnung und Zusammensetzung weiter enthüllt werden. Bei komplexeren Objekten lässt sich ihre konkrete Erscheinungsform nur viel schwieriger vorhersagen (vgl. Berlyne 1960, S. 40-41).

Die hier vorgestellten Stimulusmerkmale determinieren das Erregungspotential eines Stimulus. Wie man an der intentionalen Zuwendung der Menschen zu verschiedenen Stimuli, zum Beispiel zu medialen Inhalten, die den Menschen in einen Zustand der erhöhten Erregung versetzen, sehen kann, sucht in manchen Fällen der Mensch erregungsinduzierende Stimuli aktiv aus um nicht in den Zustand der Langeweile zu verfallen, da in diesem Zustand der Erregungstonus, also die durchschnittliche Erregungsintensität, die vom Organismus in bestimmten Umweltbedingungen erfordert wird, damit er optimal auf mögliche Umweltveränderungen und die damit einhergehenden Erregungswechsel reagieren kann, unterschritten wird (vgl. Berlyne 1960, S. 184). Aber auch die intentionale Zuwendung zu erregungsinduzierenden Stimuli unterliegt bestimmten Einschränkungen. Erstens muss der Stimulus nur eine Erregung mit einer moderaten Intensität (dabei gibt es interindividuelle Unterschiede) induzieren und zweitens muss im Anschluss an die Erregung schnell eine Reduzierung dieser Erregung, sogenannter „arousal jag“ (Berlyne 1960, S. 197), folgen. Die hier postulierten Bedingungen einer angenehmen Erregung korrespondieren mit Meyers Hypothese (1956), die besagt, dass Emotion angenehm ist, wenn man das Gefühl hat, dass die Situation unter Kontrolle ist (vgl. Berlyne 1960, S. 198). Die angenehme Wirkung einer moderaten Aktivierung bestätigt auch die unvollständige Sinuskurve von Wundt (1874). Diese Sinuskurve stellt dar, dass ein Reiz bei einer bestimmten Intensität bei dem Subjekt Indifferenz auslöst; mit einer steigenden Intensität des Reizes steigt auch dessen Annehmlichkeit für das wahrnehmende Subjekt bis zu einem gewissen Punkt, wo bei der optimalen Intensität des Reizes das Subjekt im Hinblick auf das Ausmaß der Annehmlichkeit eine optimale Aktivierung erreicht. Mit einer weiterhin steigenden Intensität des Reizes reduziert sich die Annehmlichkeit des Erregungszustandes des Subjekts bis sie in einen Zustand der Unannehmlichkeit kulminiert. So wird Wasser bei unterschiedlichen Temperatur als kalt (unangenehm), mild (indifferent), warm (angenehm) und heiß (wieder unangenehm) empfunden.

Analog funktioniert es auch bei den Stimulusmerkmalen Neuheit, Überraschungswert, Ungewissheit und Komplexität. Bereits bei der Definition von Neuheit wurde angeführt, dass in der Umweltwahrnehmung solcher Stimulus vorzüglich selegiert wird, „that is rather like something well known but just distinct enough from it to be “interesting““ (Berlyne 1960, S. 21). Experimentelle Untersuchungen von Bühler, Hetzer und Mabel (1928) und Löwenfeld (1927) haben das Erregungspotential von neuen Stimuli bei Kindern im Alter von 2-8 Monaten untersucht. Dabei haben sich zwei Trends gezeigt. Einerseits haben Kinder bei einer wiederholten Aussetzung einem neuen Stimulus ihre Reaktion auf diesen Stimulus allmählich verändert. Bühler et al. haben bei ihrem Experiment beobachtet, dass bei der ersten Konfrontierung mit einem neuen Stimulus die Kinder in einen eindeutig negativen Affekt versetzt wurden. Die Wiederholung desselben Stimulus führte bei dem Kind zuerst zu einer Neutralisierung der negativen Reaktionen um dann sogar Interesse bei dem Kind zu erzeugen. Im Experiment von Löwenfeld hat sich wiederum gezeigt, dass Kinder mit zunehmenden Alter weniger negative und mehr neutrale und positive Reaktionen auf unbekannte Stimuli gezeigt haben. Hier zeigen sich also zwei Determinanten, die wesentlich das Erregungspotential, sowohl was die Intensität als auch die Richtung der Emotion bei der Erregung anbelangt, beeinflussen. Einerseits ist es die Habituation, also das sich gewöhnen an die neuen Stimuli und andererseits ist es das steigende Alter des Subjekts und die damit zusammenhängende größer werdende Menge an Erfahrungen mit verschiedenen Umweltreizen, die eine Kategorisierung und angemessene Verarbeitung von neuen Stimuli erleichtert, da ein neuer Stimulus im höheren Alter mit dem vorhandenen Erfahrungsvorrat nicht mehr so stark kontrastieren wird. Die allmähliche Veränderung der Reaktionen der kleinen Kinder im Zusammenhang mit der Neuheit des Stimulus, die sich in beiden Experimenten manifestiert hat, ist ein eindeutiger Beleg für die moderierende Wirkung der Neuheit als determinierende Stimulusvariable bei der Ausprägung der Intensität und der Richtung der Erregung innerhalb der Interaktion des Subjekts mit dem Stimulus (vgl. Berlyne 1960, S. 204-205).

Ähnliche Wirkungszusammenhänge findet man auch bei der Betrachtung von Ungewissheit. Ungewissheit ist ein Zustand, dass von der menschlichen Psyche am wenigsten ertragen wird. Trotzdem kann ein moderater Grad an Ungewissheit das Leben weniger langweilig machen (vgl. Berlyne 1960, S. 206). Als typisches Beispiel dafür gilt das Hasardspiel, dass, objektiv betrachtet, eine irrationale Tätigkeit darstellt, da die Wahrscheinlichkeit des finanziellen Verlustes höher ist als des finanziellen Gewinns. Eine der möglichen Erklärungen für die Anziehungskraft dieser Tätigkeit liegt in dem bereits

beschriebenen Prozess des „arousal jag“. Dabei kommt es durch die Evozierung des Zustands der Ungewissheit zu einer kurzfristigen Stimulierung des Individuums, die nach einem kurzen Intervall von Entspannung gefolgt wird. Damit dieser Prozess als angenehm empfunden wird, muss sich jedoch die Erregung innerhalb einer tolerierbaren Intensitätsgrenze halten. Bezogen auf das Beispiel des Hasardspiels bedeutet es, dass der Spieleinsatz nicht zu hoch sein sollte (vgl. Berlyne 1960, S. 208). Ähnliche Prozesse sind auch für die Rezeption von Mediensport charakteristisch. Die emotionale Beteiligung an einem Spiel in der Form des Daumendrückens einer bestimmten Mannschaft oder einem Sportler im Zusammenhang mit der Offenheit des Spielausgangs führt zu einer Induzierung der Ungewissheit und damit einhergehenden Erregung und deren anschließendem Abbau nach dem Ende oder auch schon während des Spiels.

Im Zusammenhang mit dem Flow-Erlebnis, das eine der theoretischen Grundlagen dieser Arbeit ist, ist das Stimulusmerkmal der Komplexität am wichtigsten. Ähnlich wie bei der Neuheit und Ungewissheit gibt es auch ein bestimmtes Maß an Komplexität, das zu einem optimalen Erlebnis führt. Das kann zum Beispiel am Beispiel des Pfeilwurfspiels veranschaulicht werden, wo Kinder mit zunehmender Praxis ihre Distanz vom Ziel erhöhen, damit die Anforderung der Tätigkeit erhalten bleibt (vgl. Berlyne 1960, S. 213). „Here the goal that an individual sets himself is located near the upper limit of his ability, at a point where he has something like a 0.5 chance of attaining it, and the individual becomes more and more ambitious as practice improves ability“ (Berlyne 1960, S. 213). Eine mögliche Erklärung für dieses menschliche Handeln liegt wieder einmal im Phänomen des „arousal jag“. Man kann annehmen, dass eine Tätigkeit mit einem Grad an Komplexität, bei der sich das ausführende Subjekt nicht sicher ist, ob er es schafft oder nicht, eine optimale Erregungsintensität und antizipierte Erregungsreduktion induziert. Mit der Entwicklung des Individuums wird der erforderte Grad an Komplexität auch steigen müssen, damit das optimale Erregungspotential der Tätigkeit erhalten bleibt (vgl. Berlyne 1960, S. 214).

Schließlich hat sich Berlyne auch mit der Komplexität im Zusammenhang mit dem ästhetischen Wert von Kunstwerken, Musikstücken und literarischen Texten auseinandergesetzt. Im Hinblick auf diese Arbeit kann der Zusammenhang auch auf Mediensportkommunikate extrapoliert werden, da auch ein Sportereignis, in unserem Fall ein Formel 1-Rennen, eine formale Schönheit aufweisen kann. Es gibt zwei zentrale Prinzipien, durch die formale Schönheit charakterisiert wird. Während das eine Prinzip durch Merkmale wie Mannigfaltigkeit („variety“), Unterschiedlichkeit („diversity“) und Vielzahl („multiplicity“) gekennzeichnet wird, sind für das zweite Prinzip Begriffe wie Einheit,

Einförmigkeit, Synthese, Ordnung und Organisation typisch (vgl. Gilbert/Kuhn 1953, zitiert nach Berlyne 1960, S. 232). Wieder einmal lässt sich eine Verbindung zum „arousal jag“ leicht herstellen. „The principle of diversity can readily be identified with the conditions which drive arousal up to high levels. It is associated with variety and multiplicity, in which we can recognize two factors that make for complexity, namely heterogeneity and numerosity of elements. It can evidently also embrace novelty, ambiguity, and surprise. The opposing principle of order or organisation seems, on the other hand, to represent the conditions that make for clear-cut cortical responses that allow arousal to be moderated“ (Berlyne 1960, S. 232). Komplexität und Ordnung finden sich auch in der mathematischen Theorie des ästhetischen Wertes von Birkhoff (1933) wieder. Komplexität ist hier eng verbunden mit dem Aufmerksamkeitsaufwand und dem daraus resultierenden Spannungsgefühl, die bei der Konfrontation mit einem Stimulus induziert werden. Ordnung bezieht sich auf die weitgehend unverbaisierten Assoziationen, die von bestimmten Eigenschaften des Stimulus resultieren wie Symmetrie, Wiederholung und Aufeinanderfolge (vgl. Berlyne 1960, S. 233). Damit ein optimales ästhetisches Erlebnis erfahren werden kann, müssen die Komplexität und Ordnung des Stimulus optimal abgestimmt werden. In diesen Ausführungen zur Ästhetik finden sich viele Stimulusvariablen, die man auch innerhalb eines Formel 1-Rennens finden kann. Während der Rezeption des Rennens werden die hier beschriebenen Merkmale von Komplexität und Ordnung wahrgenommen und wirken sich signifikant auf die Rezeptionsqualität aus. Die formale Schönheit eines Rennens spiegelt sich also in der Qualität des Rezeptionserlebnisses wieder.

Es muss an dieser Stelle nicht besonders tief ausgeführt werden, dass ein bestimmter Stimulus von unterschiedlichen Menschen im Hinblick auf seine Neuheit, Ungewissheit und Komplexität und das damit zusammenhängende positive oder negative Erregungspotential aufgrund der unterschiedlichen Erfahrungen und Vorwissen jeweils anders wahrgenommen und interpretiert wird. Zusätzlich gibt es auch Menschen, die mehr Neuheit, Ungewissheit und Komplexität tolerieren als andere. Deswegen gibt es auch im Hinblick auf den in dieser Arbeit untersuchten Stimulus, nämlich die Formel 1-Rennen nach der Implementierung der neuen Regeln, unterschiedliche Reaktionen. Im Rahmen dieser Arbeit werden die bei der Erregung und anschließenden Erregungsreduktion auftretenden Prozesse im menschlichen Gehirn während der Rezeption eines Formel 1-Rennens nicht gemessen. Trotzdem sollte die hier getätigte Erläuterung von einzelnen Stimulusmerkmalen und deren Auswirkung auf die Erregung und den affektiven Zustand des Menschen zu einer fokussierteren Interpretation der

Äußerungen und Bewertungen der F1-Rezipienten bezüglich der Auswirkungen der Reglementveränderung auf ihre Rezeptionsqualität beitragen.

3.5 Mediatisierung des Sports

In der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts kam es zu einem allmählichen Werte-, Struktur- und sozialen Wandel, zumindest innerhalb der industriellen Gesellschaft. Früher zentrale Wünsche nach materiellem Wohlergehen und physischer Sicherheit wurden durch das zunehmende Hedonismusbestreben ersetzt. Dieser vollzogene Balancewandel in der „Freizeit-Arbeits-Ethik“ charakterisiert sich dadurch, dass die Arbeit und der Beruf nicht mehr die alleinige Essenz des Lebens eines Menschen bildet und wird vielmehr zu einem Mittel zum Zweck als zu einem Selbstzweck. Demgegenüber steigt die persönliche Wichtigkeit der Freizeitverbringung. Abwechslungsreiche Erlebnisse und Grenzerfahrungen abseits des Arbeitsalltags werden für viele Menschen immer wichtiger (vgl. Gellner 2009, S. 35-36). Eine mögliche Quelle solcher Erfahrungen und Erlebnisse ist auch der passive Mediensport. In diesem Zusammenhang kam die größte Bedeutung dem Leitmedium Fernsehen zu. Relativ früh nach der Verbreitung von Fernsehen hat sich herausgestellt, dass ein großes symbiotisches Potential zwischen Medium und Sportveranstaltungen besteht. Die wechselseitige Abhängigkeit und das gemeinsame Profitieren voneinander wurden im Verlauf der Jahre immer größer. Das kann zum Beispiel an den Kosten für die Übertragungsrechte von Olympischen Spielen, die von Fernsehanstalten den Veranstaltern bezahlt wurden, beobachtet werden. Während im Jahr 1960 bei den Olympischen Sommerspielen der Betrag weltweit 1.000.000 US-Dollar war, betrug die Summe nicht einmal 50 Jahre später bei den Olympischen Sommerspielen in Peking 1.700.000.000, also das 1.700-fache. Diese astronomischen Veränderungen in den Ausgaben der TV-Sender für Sportübertragungsrechte stehen symptomatisch für die immer enger werdende Beziehung zwischen Sport, Wirtschaft, Medien und Publikum. Diese Beziehung wird auch als das „magische Viereck“ (Hagenah 2004, S. 17, zitiert nach Gellner 2009, S. 41) bezeichnet. Diese Beziehung lässt sich folgendermaßen erklären. Damit Sportereignisse überhaupt stattfinden können, sind Sportveranstalter auf Finanzen angewiesen. Diese werden einerseits durch den Verkauf von Stadioneintrittskarten etc. gewonnen, andererseits werden diese Kosten auch durch Sponsoren (hauptsächlich wirtschaftliche Privatunternehmen) getragen. Diese investieren ihr Geld im Austausch für zur Verfügung stehende Flächen, Plätze und Räume, wo sie ihre Werbebotschaften präsentieren können. Als dritte Säule haben wir die Medien, die von Sportveranstaltern Übertragungsrechte kaufen um dieses besonders attraktive Medienangebot

dem Publikum anbieten zu können. Das Publikum ist dann der Faktor, der die Intensität und Fruchtbarkeit der Beziehung zwischen Sport, Medien und Wirtschaft determiniert. Erfreut sich die Sportart/Sportveranstaltung beträchtlicher Publikumsbeliebtheit, ist die Motivation der Medien diese Sportart zu übertragen höher, da mit so einem Programm größere Einschaltquoten generiert werden und dafür wiederum höhere Preise von den Werbekunden verlangt werden können. Ähnlich sind auch Wirtschaftsunternehmen daran bestrebt, dass sie mit Sportveranstaltungen assoziiert werden, die im Mittelpunkt des gesellschaftlichen Interesses stehen. Der wirtschaftliche Erfolg einer Sportart und der darin Involvierten hängt also primär von der Attraktivität der Sportart für das globale Publikum.

Wie bereits erwähnt, hat sich das Fernsehen als das zentrale Medium für die Übertragung von Sportveranstaltungen herauskristallisiert. In diesem Zusammenhang sind die verschiedenen Sportveranstalter besonders bestrebt ihre Sportart so zu gestalten, dass sie möglichst attraktiv und angepasst für eine Fernsehübertragung ist. Hier spricht man von Mediatisierung beziehungsweise Telegenisierung des Sports. Weiß definiert die Mediatisierung des Sports als „den Prozess seiner Anpassung an die Eigengesetzlichkeiten der Medien“ (vgl. Weiß 1990, S. 229, zitiert nach Gellner 2009, S. 43). In der Praxis herrscht allerdings die Situation, dass nur relativ wenige Sportarten es schaffen ein fester Bestandteil vom Medien- beziehungsweise Fernsehprogramm zu werden. Das spiegelt sich in einem der zentralen Merkmale der Mediensportberichterstattung, nämlich in der Konzentration der Berichterstattung auf einige wenige telegene Sportarten (vgl. Gleich 2000, S. 511). In einer internationalen Studie des Marktforschungsinstituts Ipsos wurden die Fernsehgewohnheiten und Sportpräferenzen von 5.500 Personen ab 14 Jahren aus Deutschland, Frankreich, Großbritannien, Italien, Spanien, USA, Kanada, Mexiko, Brasilien und China erfragt. Fußball hat sich wenig überraschend als die beliebteste Sportart herausgestellt mit einem Anteil an 30 Prozent der Befragten, die Fußball im Fernsehen mehr oder weniger oft verfolgen. Es folgten American Football (23 %) vor Basketball (14 %), Baseball (9 %) und Motorsport (9 %) (vgl. Ipsos 2004, zitiert nach Gellner 2009, S. 58). Natürlich gibt es im Hinblick auf diese Reihenfolge teilweise markante länderspezifische Unterschiede. Noch besser lässt sich die Dominanz einiger weniger Sportarten im Rahmen der Sportberichterstattung durch die Darstellung von Programminhaltsanalysen der Sender in den einzelnen Ländern zeigen. Auf dem österreichischen öffentlich-rechtlichen Sender ORF 1 wurde im Jahr 2008 insgesamt 2.400 Stunden Sport ausgestrahlt. Dabei dominierte Fußball mit etwas mehr als 300 Stunden Sendezeit, gefolgt von Ski Alpin (ca. 170 Stunden), Formel 1 (ca. 140 Stunden) und Ski Nordisch (ca. 80 Stunden). Insgesamt fanden 70 Sportarten im Rahmen der Berichterstattung

ihren Platz, wobei nur die ersten 15 meist ausgestrahlten jeweils 3 oder mehr Stunden auf sich vereinen konnten. Die restlichen 55 haben es zusammen nicht einmal auf 30 Stunden Sendezeit gebracht (vgl. Gellner 2009, S. 59-60). Diese Statistiken zeigen, dass nur relativ wenige Sportarten das Privileg haben, eine nachgefragte Ware beim Fernsehpublikum zu sein und damit wirtschaftlich für die Medien und Unternehmen interessant zu sein. Sportveranstalter von einigen Sportarten versuchen dieses Defizit im Hinblick auf die Eignung ihrer Sportart für eine Fernsehpräsentation durch Regelveränderungen zu konterkarieren. Thorsten Schauerte und Jürgen Schwier (2004) haben einen Artikel verfasst, wo sie diese einzelnen Maßnahmen zusammenfassen.

Als die zentrale Maßnahme zur Erhöhung der Telegenität einer Sportart definieren Schauerte und Schwier die Regelveränderung. „Die Regeln bieten zunächst sicherlich einen Ordnungsrahmen und ermöglichen einen Vergleich erbrachter Leistungen, sie dienen aber vor allem dem Aufbau und der Aufrechterhaltung einer Spannungsbalance“ (Schauerte/Schwier 2004, S. 167).

Die Regelveränderungen können auf mehreren Ebenen des Sportprodukts wirksam werden. Einerseits unterscheidet man hier Regeländerungen, die direkt den Wettkampfmodus beeinflussen. Hier geht es zum Beispiel um Einführungen von Regeln, die die Dauer der Wettkämpfe in einen vorhersehbaren Rahmen bringen, beziehungsweise die verhindern, dass eine Sportveranstaltung zu lange dauert oder zu viele im Hinblick auf das Endresultat unbedeutende Spielsequenzen hat. Die Fernsehsender müssen sich ja genau an ihr Sendeprogramm halten und deshalb erwarten sie einen kalkulierbaren Zeitplan der Sportveranstaltung mit einem möglichst geringen Unsicherheitsfaktor. Sportveranstaltungen, deren Dauer nur schwer vorhersehbar ist, könnten das Programmschema durcheinander bringen. Ein typisches Beispiel für diese Art von Regeländerungen ist zum Beispiel die Einführung der Regel von nur einem möglichen Fehlstart bei Leichtathletik- und Schwimmwettbewerben. Bei einem zweiten Fehlstart kommt es zu einer Disqualifizierung des Athleten. Somit wird die Möglichkeit minimiert, dass sich die Entscheidung eines Rennens auf Grund zahlreicher Fehlstarts ausögert (vgl. Schauerte/Schwier 2004, S. 165). Weitere Beispiele sind zum Beispiel die Einführung des Tie-Break im Tennis, oder das Rally-Point-System im Volleyball, bei dem jeder gewonnene Ballaustausch einen Punkt der Mannschaft bringt (vgl. Schauerte/Schwier 2004, S. 175). Im Hinblick auf den Wettkampfmodus von Sportwettbewerben ist es weiter wichtig, dass möglichst viele Teilnehmer (im idealen Fall aus verschiedenen Ländern) und hauptsächlich Sportler mit hoher Qualität möglichst lange im Wettbewerb bleiben, da gerade erfolgreiche Teams oder Sportler die meisten Anhänger haben

und das größte Interesse generieren. Diese Bestrebungen fanden ihre Antwort zum Beispiel mittels Setzen in Rückschlagsportarten (z. B. Tennis), was garantiert, dass in den ersten Runden die besten Spieler auf die schlechteren stoßen und erst im Verlauf des Turniers es zu ausgeglicheneren Duellen kommt. In diese Kategorie gehören auch die Einführungen von verschiedenen Gruppenphasen, die garantieren, dass Mannschaften mehrere Spiele spielen und auch bei einem möglichen Misserfolg in einem Spiel noch immer genügend Chancen haben in den nächsten Spielen ein Reparatur abzugeben und im Wettbewerb noch ganz weit zu kommen (vgl. Schauerte/Schwier 2004, S. 175).

Ein anderer Wirkungsaspekt von Regelveränderungen kann in ihrem Einfluss auf das dramaturgische Potential der Sportart liegen. Hierbei ist das zentrale Ziel, dass sich Spannung, Dramatik und Dynamik über die gesamte Zeitdauer der Sportübertragung nicht nur halten, sondern auch steigern kann. Schauerte und Schwier führen in diesem Zusammenhang als Beispiel das Ein-Runden-Format des Qualifyings in der Formel 1, das aber nach dem Jahr 2005 abgeschafft wurde. Bezüglich des dramaturgischen Potentials von Sportarten ist es auch wichtig, dass deren Wettkampfkalender serielle Züge aufweist. Einzelne Spiele oder Rennen als interessante Episoden kulminieren am Ende des Jahres in einem Showdown, in dem über den endgültigen Sieger entschieden wird. Alle Sportarten, in denen es zu Play Offs (Eliminierungsrunden) kommt, schöpfen diesen Parameter der Fernsehlogik voll aus. Aber auch bei Sportarten, bei denen die Sicherheit nicht besteht, dass die endgültige Entscheidung über den Ausgang am letzten Spiel- oder Renntag getroffen wird, hat man versucht mit Regelveränderungen auf die dramaturgische Kulminierung hinzuwirken. Die totale Dominanz von Michael Schumacher in der Formel 1 im Jahr 2002 hat zur Veränderung des Punktesystems für das Jahr 2003 geführt. Die Unterschiede in der Anzahl der Punkte zwischen den einzelnen Plätzen wurden geringer und somit waren die Punkteunterschiede auch bei einer anfänglichen Dominanz eines Fahrers nicht so groß, dass sie im weiteren Verlauf der Saison nicht aufgeholt werden könnten. Als drittes Kriterium in dieser Kategorie wird die Übersichtlichkeit und Nachvollziehbarkeit des Regelwerks für die Zuschauer genannt (vgl. Schauerte/Schwier 2004, S. 169-170).

Der letzte Bereich betrifft die Telegenisierung von Sportstätten und Geräten. Hier steht hauptsächlich die Ausnutzung der modernen technischen Errungenschaften für eine Erhöhung der visuellen und auditiven Qualität der Sportübertragung im Vordergrund (vgl. Schauerte/Schwier 2004, S. 170-171). Da dieser Aspekt für die Fragestellungen dieser Arbeit wenig relevant ist, wird auf die Änderungen in diesem Bereich nicht näher eingegangen.

3.6 Reglementänderung in der Formel 1 für das Jahr 2011

Zum Abschluss des theoretischen Teils sollen die Reglementänderungen in der Formel 1 für das Jahr 2011 vorgestellt werden. Von den verschiedenen Regeländerungen, die in diesem Jahr eingeführt wurden, wird man sich auf diejenigen konzentrieren, die den Gegenstand dieser empirischen Forschungsarbeit darstellen. Es handelt sich um die Einführung von DRS (Drag Reduction System) und die Rückkehr von „Pirelli“ als den alleinigen Reifenlieferanten in der Formel 1.

Beim DRS handelt es sich um einen beweglichen Heckflügel, der durch einen Knopf auf dem Lenkrad aktiviert werden kann. Durch den Knopfdruck nimmt der Flügel eine flachere Position an und somit wird der Luftwiderstand, der dem Formel 1-Auto entgegenwirkt, minimiert und seine Höchstgeschwindigkeit um bis zu 20 km/h erhöht. Während die Aktivierung von DRS im Qualifying unbeschränkt ist und wird von Fahrern zur Maximierung ihrer Rundenzeit genutzt, kann das System im Rennen nur beschränkt benutzt werden, und zwar nur innerhalb der DRS-Zone. Im Verlauf des Jahres gab es auf der Strecke meistens nur eine DRS-Zone (in Kanada und Valencia gab es zwei). Die DRS-Zone ist auf einer Gerade positioniert und hat eine Länge von ca. 500 m (je nach Rennstrecke). Das System kann im Verlauf des Rennens vom Fahrer in der DRS-Zone nur dann aktiviert werden, wenn er weniger als eine Sekunde hinter dem Fahrer, der im Klassement unmittelbar vor ihm positioniert ist, auf der Rennstrecke liegt. Zur Bestimmung der Distanz zwischen zwei Fahrern dient die DRS-Detektionszone, also ein Punkt auf der Rennstrecke, der sich unmittelbar (meist eine Kurve) vor der Gerade befindet, auf der das DRS aktiviert werden kann. In Rennen, die zwei DRS Zonen hatten, gab es auch lediglich einen Detektionspunkt auf der Strecke, der die Nutzung von DRS in beiden Zonen ermöglichte. Das DRS kann auch aktiviert werden, wenn man sich auf der Rennstrecke hinter einem zu überrundenden Fahrer befindet, vorausgesetzt der zeitliche Rückstand zu ihm im Detektionspunkt beträgt weniger als eine Sekunde.

Bei den neuen Reifen „Pirelli“ handelt es sich nicht um eine technische Veränderung per se. Die Teams haben ja keine Möglichkeit die Reifenmischungen zu verändern, sondern können nur ihre Autos so gut wie möglich auf die vorgegebenen Reifen einstellen. Der interessante Aspekt im Zusammenhang mit den neuen Reifen besteht in der Tatsache, dass „Pirelli“ relativ konkrete Anweisungen von der FIA bekommen hat, durch welche Eigenschaften sich ihre Reifen auszeichnen sollen. Im Unterschied zum vorigen alleinigen Reifenlieferanten „Bridgestone“ sollten sich „Pirelli“ durch größere Unterschiede zwischen den einzelnen Mischungen (wie es schon während der Zeiten von Bridgestone war, gibt es 4

unterschiedliche Reifenmischungen und zwar die superweiche, weiche, medium und harte Mischung) auszeichnen, sowohl was den Ausmaß vom zur Verfügung stehenden Grip auf einer schnellen Runde betrifft (mit superweichen Reifen können die Piloten bei einer Qualifyingrunde 2,5 – 3 s schnellere Zeiten als mit der harten Mischung erreichen; bei Bridgestone war der Unterschied zwischen den superweichen und harten Reifen nur ca. 1 s) als auch was die Haltbarkeit der Reifen betrifft. Die Reifen von Bridgestone zeichneten sich durch eine zu hohe Haltbarkeit aus. Auf manchen Rennstrecken war es sogar möglich mit der weichsten Mischung die ganze Renndistanz zu fahren. Hier hat Pirelli klar die Anforderung bekommen, dass die einzelnen Reifenmischungen im Durchschnitt nicht mehr als einen Drittel der Renndistanz halten sollen, was Strategien mit zumindest zwei Boxenstopps garantieren sollte. Wie bezüglich der absoluten Leistung auf einer Runde, sollte es auch signifikante Unterschiede im Hinblick auf die Haltbarkeit zwischen den einzelnen Reifenmischungen geben. In diesem Fall sollten sich die härteren Mischungen durch eine größere Haltbarkeit auszeichnen. In der Praxis sieht es so aus, dass auf einer Rennstrecke die weichste Mischung für 10 Runden eine konkurrenzfähige Leistung abgibt, während man mit der härtesten Mischung auch 25 Runden fahren kann. Wie lange die jeweiligen Reifen aushalten, hängt natürlich auch vom Auto und Fahrweise, der Temperatur und dem Profil der Rennstrecke ab. Die Regeln über die Anzahl der Reifensätze, die man während des Wochenendes zur Verfügung hat, die Regel, dass für die jeweiligen Rennwochenenden der Reifenlieferant zwei aus den vier zur Verfügung stehenden Mischungen bringt als auch die Regel, dass man während des Rennens beide Mischungen verwenden muss, sind für dieses Jahr unverändert geblieben.

Das zentrale Ziel der hier vorgestellten Regelveränderungen war es das Überholen auf der Rennstrecke einfacher zu machen, die Anzahl der Boxenstopps zu erhöhen und insgesamt eine höhere Variabilität im Hinblick auf die Strategieoptionen für die einzelnen Teams und Fahrer zu gewährleisten. Das alles sollte zu mehr unterhaltenden Rennsequenzen auf der Mikroebene führen, die sich positiv auf die Rezeptionsqualität und die erhaltenen Gratifikationen bei den Rezipienten auswirken sollten.

4 Empirischer Teil

Im anschließenden Abschnitt soll das in dieser Arbeit eingesetzte wissenschaftliche Instrumentarium näher vorgestellt werden. Zuerst soll die Methodenwahl argumentiert werden, um dann die angewandte Methode detailliert zu beschreiben und die genaue Vorgehensweise bei der Methode genau zu erläutern. Danach werden die Ergebnisse der empirischen Untersuchung präsentiert und interpretiert.

4.1 Methodologischer Zugang

4.1.1 Begründung der Methodenauswahl

Zur empirischen Untersuchung der formulierten Forschungsfragen in dieser wissenschaftlichen Arbeit wird eine qualitative Inhaltsanalyse des Internetforums gewählt. Die Wahl einer quantitativen Methode hat sich aus mehreren Gründen als nicht ideal erwiesen. Erstens fehlen in der wissenschaftlichen Literatur Studien, die sich spezifisch mit der Formel 1-Rezeption, den dabei gesuchten und erhaltenen Gratifikationen, sowie mit den spielhaften und den bei Rezipienten Flow-induzierenden Aspekten der F1-Rezeption beschäftigt hätten. Es fehlt also ein themenspezifischer theoretischer Korpus, der es ermöglicht hätte vorabdefinierte Hypothesen bezüglich der für diese Arbeit interessanten Aspekte der Formel 1-Rezeption zu überprüfen. Zwar bieten uns die theoretischen Grundlagen über die Gratifikationen von Mediensport bei Zuschauern, über die Merkmale und Voraussetzungen von Spiel und des Flow-Erlebnisses in Kombination mit dem nicht-empirisch fundierten Vorwissen über die Formel 1 und deren Rezeption genügend theoretisches Material, aus dem unter Umständen ein Kategoriensystem oder ein Fragebogen entwickelt werden könnte, so soll in dieser Studie aber dennoch der Vorzug einem qualitativen explorativen Vorgehen gegeben werden. Einer der Ziele dieser Arbeit ist ja auch vor dem Hintergrund der neueingeführten Regeln der Frage nachzugehen, welche Aspekte von Rennen sich wie genau auf die während der Rezeption erhaltenen Gratifikationen auswirken. In diesem Zusammenhang ist es wichtig die Bewertungen von einzelnen Rennsituationen und die damit zusammenhängenden Rezeptionsprozesse von Rezipienten möglichst genau zu rekonstruieren um den Einfluss des neuen Reglements auf die Rezeptionsqualität gesondert darstellen zu können. Dieses Ziel wäre mit Hilfe einer quantitativen Untersuchung nur schwer erreichbar. Ein weiterer Vorteil des qualitativen Zugangs liegt auch darin, dass er potentiell einen umfassenderen Erkenntnisgewinn generieren kann. Es existiert eine Vielzahl von unterschiedlichen Gratifikationen und Gratifikationsausprägungen, die von Formel 1-Zuschauern erwartet und erhalten werden. Es

wäre sehr schwierig für einen Forscher nur auf Basis seines Formel 1-Vorwissens und der bereits erwähnten theoretischen Grundlagen einen Fragebogen zu erstellen, der alle bei der Gesamtheit der F1-Zuschauer anzutreffenden Gratifikationsaspekte erfassen würde. Die qualitative Analyse der Forumbeiträge von relativ vielen Rezipienten soll hier ermöglichen, eine umfassende Liste der einzelnen Gratifikationsaspekte von Formel 1-Rennen (hauptsächlich) auf der Mikroebene vor dem Hintergrund neuer Regeln zu entwickeln. Zusätzlich wurde eine qualitative Methode auch aus forschungsökonomischen Gründen vorgezogen. Um eine ausreichende wissenschaftliche Validität besitzen zu können, erfordern quantitative Ansätze das Arbeiten mit statistisch repräsentativen und genügend großen Stichproben von Formel 1-Rezipienten, die man im Rahmen dieser Arbeit nur sehr schwer zusammenstellen könnte.

Im Rahmen der Kommunikationswissenschaft, wie auch im Rahmen der empirischen Forschung insgesamt, ist eine qualitative Internetforumanalyse ein relativ neues und nicht besonders häufig eingesetztes wissenschaftliches Instrument. Es werden häufiger traditionelle qualitative Methoden bevorzugt, wie zum Beispiel das fokussierte Interview oder die Gruppendiskussion. Anschließend soll deshalb noch geklärt werden, warum eine nicht häufig eingesetzte qualitative Methode in dieser Arbeit gewählt wurde. Erstens handelt es sich bei in dieser Arbeit angewandtem qualitativen Erhebungsverfahren um nonreaktives Messen (Webb et al. 1975, Bungard & Lück 1974), das gewisse forschungsspezifische Vorteile mit sich bringt. Das Material wird nicht direkt durch den Forscher erfragt und ertestet (z. B. fokussierte Interviews, Gruppendiskussionen), womit die Subjektivität des Forschers bei der Datenerhebung nicht zum Vorschein kommen kann, sondern sich lediglich auf die Dokumentenauswahl bezieht (vgl. Mayring 1996, S. 33). Die üblichen Vorwürfe der Unnatürlichkeit der Erhebungssituation und der sozialen Erwünschtheit, der die Antworten des Interviewten unterliegen, gelten im Fall nonreaktiver Verfahren nicht oder im geringeren Ausmaß. Da die Forumsdiskutanten nicht gezwungen sind ihre wirkliche Identität bekanntzugeben und zeitliche und räumliche Grenzen zwischen den Diskutanten bestehen, ist die Kommunikation auf dem Forum weniger anfällig auf Einflüsse des sozialen Drucks und der Gruppenkonformität als es der Fall bei F2F-Kommunikation ist. Alle diese Faktoren erhöhen die Wahrscheinlichkeit, dass die Authentizität der Kommunikationsbeiträge im Forum größer ist als bei mittels reaktiver Erhebungsverfahren generiertem Material. Als ein Nachteil kann hier die fehlende Möglichkeit des Forschers die Diskussion zu beeinflussen und in die Richtung seines Erkenntnisziels zu steuern angeführt werden, womit die Gefahr besteht, dass das generierte Untersuchungsmaterial für die Beantwortung der Forschungsfragen

irrelevant wird. Dieses Risiko kann dadurch minimiert werden, dass man sich noch vor der Untersuchung eine Übersicht über die Dokumente und deren Erkenntnisgewinnpotential im Hinblick auf die forschungsleitenden Fragestellungen verschafft und anschließend entscheidet ob mit der Untersuchung fortgefahren werden soll. Im Hinblick auf die Applizierbarkeit des Untersuchungsmaterials auf das Erkenntnisinteresse muss jedoch eingeräumt werden, dass reaktive Verfahren gegenüber nonreaktiven immer einen Vorteil haben werden. Im Falle nonreaktiver Erhebungsverfahren steht also bei der anschließenden Analyse die Interpretation des Materials noch mehr im Vordergrund. Natürlich wird man versuchen dieses vermeintliche Defizit zu konterkarieren, indem sich die inferenzanalytischen Schritte an die wissenschaftlichen Anforderungen der Systematik, Regelgeleitetheit und intersubjektiven Nachvollziehbarkeit halten werden.

Im Vergleich zu fokussierten Interviews genießt das in dieser Studie gewählte Untersuchungsmaterial noch einen weiteren Vorteil. Dieser liegt darin, dass an den Diskussionen im Forum viel mehr Menschen teilnehmen, als es im Rahmen dieser wissenschaftlichen Arbeit möglich wäre qualitativ zu befragen. In diesem Zusammenhang kann die Breite an interindividuellen Differenzen der Zuschauer im Hinblick auf die Gratifikationsaspekte der einzelnen Rennelemente während der Rezeption besser berücksichtigt werden. Auf der anderen Seite stellen die Forumbesucher nicht eine repräsentative Stichprobe aller Formel 1-Zuschauer dar, da angenommen werden kann, dass ein Special-Interest-Forum mit Formel 1-Thematik hauptsächlich von leidenschaftlichen Fans aufgesucht wird, während Rezipienten, die sich nur gelegentlich einen Grand Prix anschauen, in ihrer Freizeit nur kaum an Internetdiskussionen über Formel 1 teilnehmen werden. Da aber im Rahmen dieser Studie keine Daten über die Forumteilnehmer erhoben werden, aus denen man auf die Frequenz ihrer Rezeption, beziehungsweise auf die Intensität ihres Fan-seins Schlüsse ziehen könnte und der Anspruch auf die Repräsentativität dieser Studie aufgrund ihres qualitativen Zugangs für die Grundgesamtheit der Formel 1-Fans auch nicht von zentraler Bedeutung ist, werden Polemiken im Hinblick auf die genaue Zusammensetzung und somit die Repräsentativität der Diskutanten relativ obsolet. Man kann jedoch in diesem Zusammenhang davon ausgehen, dass die Vielzahl an Diskutanten und der von ihnen produzierten Kommunikationsbeiträge die Herstellung einer ausreichend erschöpfenden Gratifikationsliste ermöglichen wird, das bei potentiellen anschließenden quantitativen Untersuchungen auf die Grundgesamtheit der Formel 1-Rezipienten gut appliziert werden kann.

4.1.2 Das Untersuchungsmaterial

Das Untersuchungsmaterial dieser Arbeit bilden die Diskussionsstränge (Threads) auf dem Forum der *autosport.com bulletin board*

(<http://forums.autosport.com/index.php?showforum=2>). Speziell werden die Threads untersucht, die sich konkret mit den in der Formel 1 für das Jahr 2011 neu eingeführten Regeln auseinandersetzen. Dieses Materialerhebungsverfahren kann man als eine Dokumentenanalyse (vgl. Mayring 1996, S. 32) klassifizieren. Die Dokumentenanalyse umfasst „sämtliche gegenständliche Zeugnisse, die als Quelle zur Erklärung menschlichen Verhaltens dienen können“ (Atteslander 1971, S. 53, zitiert nach Mayring 1996, S. 33). Die Dokumente können von archäologischen Fundstücken bis zu Filmmaterial reichen, wichtig ist nur, dass sie interpretierbar im Hinblick auf menschliches Denken, Fühlen und Handeln sind und somit als Objektivationen der Psyche des Urhebers dienen können (vgl. Mayring 1996, S. 33). Die Dokumente werden in unserem Fall durch die Forumdiskussionsbeiträge von Formel 1-Fans konstituiert.

Die „Threads“, die Gegenstand der qualitativen Inhaltsanalyse waren, werden anschließend anschaulich in Tabelle 1 dargelegt.

Tabelle 1 Übersicht der untersuchten Diskussionsthreads

Name des Threads (Name des Threads zitiert aus dem Forum)	Anzahl der untersuchten Beiträge	Datum des ersten untersuchten Beitrags	Datum des letzten untersuchten Beitrags
Is 2011 F1 just a tyre management exercise [?]	713	13. April 2011	29. Mai 2011
Pirelli – end of racing?	185	27. März 2011	9. Juni 2011
DRS = The end of racing	160	14. Juni 2011	5. Juli 2011
Poll: Is DRS in the spirit of F1?	109	12. Mai 2011	22. Mai 2011
DRS (after Turkey)	205	8. Mai 2011	11. Mai 2011

Quelle: Autor

All jene Beiträge innerhalb dieser 5 Threads, die bis zum Ende dieser qualitativen Untersuchung verfasst wurden, wurden aufmerksam durchgelesen, interpretiert und im Hinblick auf die geäußerten gesuchten Gratifikationen und deren Befriedigung vor dem Hintergrund der neuen Regeln analysiert. Mayring führt in der Beschreibung der

zusammenfassenden qualitativen Inhaltsanalyse zwar an, dass es genügt, wenn 20 – 50 % des Materials untersucht werden, trotzdem wurden vollständigkeitshalber in dieser Studie alle Beiträge (1 372 Beiträge) innerhalb der ausgewählten Threads untersucht. Auf der anderen Seite gab es auf der Diskussionsplattform noch weitere Threads, die sich mit den neuen Reifen beziehungsweise mit DRS auseinandergesetzt haben. Diese wurden allerdings nicht mehr in die Untersuchung miteinbezogen, da nicht erwartet wurde, dass ihre Analyse einen zusätzlichen Erkenntnisgewinn mit sich bringt.

4.1.3 Die Methodenbeschreibung

In obigen Ausführungen wurde die Wahl der Methode argumentiert und das Untersuchungsmaterial dieser Arbeit dargestellt. Anschließend soll die angewandte Methode näher beschrieben werden.

Wie bereits im Text angedeutet wurde, handelt es sich bei der Dokumentenanalyse „um ein klassisches Feld qualitativ-interpretativer Analyse“ (Mayring 1996, S. 33). Ein typisches Merkmal der Dokumentenanalyse ist die „intensive, persönliche Auseinandersetzung mit dem Dokument, welches in seiner Einmaligkeit möglichst umfassend durchleuchtet und interpretiert wird“ (Atteslander 1971, S. 67, zitiert nach Mayring 1996, S. 34). Deswegen sollen die ausgewählten Diskussionsthreads des Forums einer qualitativen Inhaltsanalyse unterzogen werden. „Qualitative Inhaltsanalyse will sprachliches Material, Texte systematisch analysieren, indem sie das Material zergliedert und schrittweise bearbeitet“ und „indem sie im theoriegeleitet am Material entwickelten Kategoriensystem die Analyseaspekte vorher festlegt“ (Mayring 1996, S. 91). Mayring unterscheidet die zusammenfassende, explikative und strukturierende Inhaltsanalyse (vgl. Mayring 1996, S. 91). Von diesen drei Arten eignet sich für unser Forschungsvorhaben die qualitative zusammenfassende Inhaltsanalyse am besten. Ziel der zusammenfassenden Inhaltsanalyse ist es, „das Material so zu reduzieren, dass die wesentlichen Inhalte erhalten bleiben, durch Abstraktionen ein überschaubares Korpus zu schaffen, das immer noch ein Abbild des Grundmaterials ist“ (Mayring 1996, S. 92). Die zusammenfassende Inhaltsanalyse integriert den induktiven und deduktiven Ansatz, indem auf der Basis des forschungsleitenden Interesses und der damit zusammenhängenden theoretischen Grundlagen Kategoriendimensionen und das gewünschte Abstraktionsniveau deduktiv vorab definiert werden (vgl. Mayring 1996, S. 92). Ausgehend aus dem Forschungsinteresse dieser Arbeit wurden als die Kategoriendimensionen die Gratifikationsmotive der Mediensportrezeption von Raney und Beyer (vgl. 3.2.2) ausgewählt. Basierend auf dem analysierten Material haben sich folgende Motive für diese Arbeit

herausgestellt – das Motiv der Unterhaltung, Spannung, Ästhetik (Raney) und das Motiv Anschluss-Intimität (Beyer). Auf Basis der Forumanalyse wurde induktiv noch das Motiv der Fairness hinzugefügt, da dieses Motiv weder von Raney noch Beyer angeführt wird. Dieses Motiv bildet eine weitere Kategoriendimension. Anhand der vorab festgelegten Kategoriendimensionen und des Abstraktionsniveaus wird das zu untersuchende Material Zeile für Zeile analysiert und innerhalb der Kategoriendimensionen Kategorien induktiv gebildet (vgl. Mayring 1996, S. 92). In dieser Studie werden die Kategorien durch die konkreten Gratifikationsausprägungen der Formel 1-Rezipienten während der Formel 1-Rennen konstituiert. Die Kategorien werden in die einzelnen Kategoriendimensionen zugeordnet. Das Analysematerial wird auf diese Weise nur auf die Textabschnitte reduziert, die aus der Sicht der Forschungsfragen relevant sind. Die Kategorien sollen folgendermaßen gebildet werden. Findet man im Text eine Textstelle, die in die vorabdefinierte Kategoriendimension passt, bildet man induktiv eine Kategorie (Reduktion auf die Gratifikation), indem man sich bei der Definition beziehungsweise Formulierung der Kategorie möglichst nahe an den Ausgangstext hält. Passen die weiteren Textstellen inhaltsmäßig unter die bereits gebildeten Kategorien, spricht man von Subsumption. Wenn die Textstelle inhaltlich unter die Kategoriendimension passt, nicht aber unter die bereits gebildete Kategorie, wird eine neue Kategorie (Reduktion auf eine neue Gratifikation) gebildet. Nachdem 20 – 50 % des Materials durchgearbeitet wird (wie bereits im Teil 4.1.2 angeführt, wurde in dieser Arbeit das gesamte Untersuchungsmaterial durchgearbeitet), wird das Kategoriensystem im Hinblick auf Überlappungen und die Angemessenheit des Abstraktionsgrades zur Fragestellung der Arbeit kontrolliert und unter Umständen überarbeitet (vgl. Mayring 1996, S. 92-93). „Das Ergebnis dieser Analyse ist ein Set von Kategorien zu einer spezifischen Thematik, dem spezifische Textstellen zugeordnet sind“ (Mayring 1996, S. 93). In dieser Studie ist das Ergebnis ein Kategoriensystem der Gratifikationen im Rahmen von 5 festgelegten Dimensionen.

Der gesamte Untersuchungsablauf wird von Mayring in 7 Schritten zusammengefasst:

- „1. Bestimmung der Analyseeinheiten
2. Paraphrasierung inhaltstragender Textstellen
3. Festlegung des angestrebten Abstraktionsniveaus, Generalisierung der Paraphrasen unter diesem Abstraktionsniveau
4. Erste Textreduktion durch Selektion und Streichen bedeutungsgleicher Passagen
5. Zweite Reduktion durch Bündelung, Konstruktion und Integration von Textpassagen auf dem angestrebten Abstraktionsniveau

6. Zusammenstellung der neuen Aussagen über das Kategoriensystem
7. Rücküberprüfung des zusammenfassenden Kategoriensystems am Ausgangsmaterial“
(Mayring 2003, S. 60, zitiert nach Sinnreich 2009, S. 94).

Es würde den vorgesehenen Umfang dieser Arbeit sprengen, die genaue Darstellung der Vorgehensweise bei jedem einzelnen analysierten Beitrag der Forumdiskussion anzuführen. Deshalb soll die genaue zusammenfassende inhaltsanalytische Vorgehensweise beispielhaft an drei Forumbeiträgen veranschaulicht werden. Die Forumbeiträge oder ihre Ausschnitte werden in ihrer originellen Form in der englischen Sprache angeführt.

Diskussionsbeitrag 1:

Name des Posters: *Bourbon*

Name des Threads: **DRS (after Turkey)** (vgl. Tabelle 1)

They seem to be out of touch with the world. A show is nice, but a fake show puts F1 on the level of reality tv instead of sports. Some dude gunning it past a defenseless driver is not sporting or interesting or a quality showing of any kind. I suppose it makes for great headlines and Forum thread names "Button passed 500 drivers on his way to victory" - but in the end, we all know it for what it really was and in the end, his best move was pulling by when Vettel went wide - not a pass at all. Which goes to prove (to me) that the most exciting and remarkable moves in F1 are still those a driver must work for. Instead of trial and error to reach a point where the DRS (together with KERS and Tyres) work in a balanced way that doesn't over affect outcomes, they just keep adding more and more crap. 2 DRS zones - added moronic rules about when you can actually use the DRS. Believe me, these little tricks help the drivers I admire as well as everyone else on the grid, but I'm starting to feel a lot less enjoyment from the sport as a consequence of the gadgetry. Normally there would be nothing sweeter than watching Button fly by Schumi because it would mean something. In Canada, it meant nothing. Nothing at all. And guess what? That is ultimately more forgettable than a processional race. What makes sports wonderful is not just the stunning moments, but also, the memorable nature of the event. Because of how it is being implemented and the results we've seen so far: DRS in F1 = EPIC FAIL.

Paraphrase:

Eine Show ist nett, aber eine unechte Show stellt die Formel 1 auf das Niveau von Reality Tv an Stelle von Sport. Einen Kerl an einem wehrlosen Fahrer vorbeizischen zu sehen ist weder sportlich noch interessant noch eine Qualitätsdarstellung irgendeiner Art. Die kleinen Tricks

(DRS) helfen Fahrern, die ich bewundere in derselben Weise wie all den anderen, aber wegen dieser Tüftelei fange ich an weniger Vergnügen an den Rennen zu haben. Die Überholmanöver in Kanada haben nichts bedeutet. Und das ist am Ende vergesslicher als ein langweiliges Rennen.

Generalisierung:

DRS führt dazu, dass das Überholen zu einfach ist und somit das Vergnügen an diesem Rennelement bei Rezipienten reduziert wird und diese Elemente an Unvergesslichkeit verlieren.

Reduktion zur Kategorie innerhalb der Dimension „Unterhaltung“:

1 Unterhaltung

1.5a DRS führt dazu, dass die Überholmanöver zu einfach sind und somit dieses Rennelement seinen Unterhaltungswert und Unvergesslichkeit verliert

(1.5a ist die Nummerierung dieser Kategorie innerhalb des Kategoriensystems – vgl. 4.2.1 und 4.2.2)

Diskussionsbeitrag 2:

Name des Posters: *HoldenRT*

Name des Threads: ***Pirelli – end of racing?*** (vgl. Tabelle 1)

Despite screwing up Webber quite emphatically (vs last year) I love these new tyres. They have pretty much been perfect in my opinion. The teams have to be on the ball for every stint (like in a wet race), always watching the times and competitors and they know nothing for sure ahead of time. No premeditation. That's one of the things that's killed F1 in the past.. knowing how things will be before they happen. It's not living in the moment the same way a race like today was.

I have enjoyed these first two races immensely so far compared to last season. No longer does it have to rain in order to have some enjoyment and a reason to stay watching (or you'll miss something).

Paraphrase:

Die neuen Reifen sind gut. Die Teams müssen während jedes Stints aufpassen, wie sich die Rundenzeiten der eigenen und der anderen Fahrer entwickeln. Sie wissen nichts im Voraus. Es ist das Leben im Hier und Jetzt.

Generalisierung:

Die neuen Reifen erfordern eine höhere Schärfung der Aufmerksamkeit der Teams auf den Rennverlauf, da es schwierig ist den genauen Verlauf des Rennens im Vorhinein zu

antizipieren. Die Perspektive der Teams wird vom Rezipienten nachempfunden und als das Leben im Hier und Jetzt beschrieben.

Reduktion zur Kategorie innerhalb der Dimension „Spannung“:

2 Spannung

2.1 Die neuen Reifen „Pirelli“ führen zu einer erhöhten Offenheit und Unvorhersehbarkeit des Rennverlaufs, was wiederum zu einer Schärfung der Aufmerksamkeit bei der Rezeption führt

und versetzt den Rezipienten in einen Zustand, wo er nur das Hier und Jetzt wahrnimmt

(2.1 ist die Nummerierung dieser Kategorie innerhalb des Kategoriensystems – vgl. 4.2.1 und 4.2.2)

Diskussionsbeitrag 3:

Name des Posters: *Skid Solo*

Name des Threads: ***Is 2011 F1 just a tyre management exercise?*** (vgl. Tabelle 1)

Having listened to a variety of drivers comments post Malaysia I am fast becoming disillusioned with the present Regulations in F1.

Today smoothness and the ability to manage tyre wear are rewarded by podium positions. Racers and those keen to hustle and overtake are rewarded with excessive tyre wear and penalties. I give you Alonso and Hamilton as a case in point. I have been following F1 for over 40 years and have never seen such a fabricated set of regulations as we have now. Tyres are even described as being in phase 1 or phase 2 by RBR depending which layer of rubber they are presently worn down to.

I love to see the best drivers in the world pushing the fastest racing cars in the world to the limit. How frustrating must it be for a Hamilton, an Alonso, A Kobayashi to drive well within their limits and capabilities because the pit wall are telling them "Your in phase 1, conserve fuel, conserve tyres, don't push, take it easy, you will be rewarded at the end"! It's not racing, it's endurance (Emoticon, das großen Ärger signalisiert)

Imagine a Montoya, a Gilles Villeneuve, a Mansell, a Senna under these reg's? One thing is for certain they would certainly have the balls to say something about them!

Discuss...

Paraphrase:

Ich liebe es, wenn die besten Fahrer der Welt die schnellsten Rennautos ans Limit bringen.

Wie frustrierend muss es für einen Hamilton, Alonso oder Kobayashi sein, weit im Rahmen ihrer Fähigkeiten zu fahren, weil sie aus den Boxen ständig aufgefordert werden die Reifen zu

schonen, Sprit zu sparen, nicht Druck zu machen, da sich das am Ende auszahlt. Heutzutage sind ein weicher/konservativer Fahrstil und die Fähigkeit Reifen zu schonen mit Podiumsplätzen belohnt. Das ist nicht Rennfahren, das ist ein Ausdauerrennen.

Generalisierung:

Der hohe Reifenverschleiß von Pirelli zwingt die Fahrer nicht zu attackieren und aggressiv zu fahren, sondern eher einen abwartenden Zugang zu wählen. Somit können die Fahrer nicht ans Limit ihrer fahrerischen Fähigkeiten gehen und ihr wahres Leistungspotential nicht voll ausschöpfen. Aggressive Fahrer leiden darunter besonders.

Reduktion zur Kategorie innerhalb der Dimension „Anschluss-Intimität“:

4 Anschluss-Intimität

4.1 Die neuen Reifen „Pirelli“ führen dazu, dass Fahrer gehindert werden ihr volles Leistungspotential auszuschöpfen

(4.1 ist die Nummerierung dieser Kategorie innerhalb des Kategoriensystems – vgl. 4.2.1 und 4.2.2)

Die weitere Auswertung kann in zwei Richtungen erfolgen. Entweder wird das zusammengestellte Kategoriensystem im Hinblick auf die forschungsleitenden Fragestellungen und die theoretischen Grundlagen interpretiert und es werden daraus Hypothesen formuliert oder man kann anhand der induktiv gebildeten Kategorien den Text (das Untersuchungsmaterial – Anmerkung des Autors) quantitativ untersuchen, indem man zum Beispiel zählt, wie oft die eine oder andere Kategorie im Text vertreten ist (vgl. Mayring 1996, S. 94). Natürlich können auch beide Optionen gewählt werden. Im Rahmen dieser Arbeit greift man lediglich auf die erste Option zurück, da eine quantitative Untersuchung den vorgesehenen Aufwand für diese Arbeit sprengen würde.

Zusammenfassend kann im Hinblick auf diese wissenschaftliche Arbeit im Kontext der angewandten Methodik folgendes festgehalten werden. In der Studie soll es primär darum gehen, explorativ nach möglichst vielen gratifikationsfördernden und –hindernden Aspekten und Elementen der Formel 1-Rennen während der Rezeption, den spielerischen Elementen der Rezeption und ihrem Potential Flow-Erlebnisse zu evozieren zu suchen und diese vor dem Hintergrund der neuen Regeln zu evaluieren. Das Ergebnis dieser explorativen Studie sollte ein möglichst umfassendes Kategoriensystem der gratifikationsrelevanten Elemente und Aspekte von Formel 1-Rennen bei der Rezeption sein. Im Kategoriensystem sollen dabei die Auswirkungen der neuen Regeln auf die erhaltenen Gratifikationen dargestellt werden. Zu diesem Zweck werden zwei Kategoriensysteme entwickelt. Während im ersten lediglich die

Gratifikationsausprägungen der Formel 1-Rezeption dargestellt werden, wird im zweiten auch der Einfluss der neuen Regeln auf die erhaltenen/nicht-erhaltenen Gratifikationen veranschaulicht. Das zweite Kategoriensystem wird dann vor dem Hintergrund der theoretischen Grundlagen interpretiert und es werden zu den forschungsleitenden Fragestellungen Hypothesen generiert.

4.2 Ergebnisse - deskriptive Befunde

4.2.1 Die gesuchten Gratifikationen von Formel 1-Rezipienten

Die erste Forschungsfrage dieser Arbeit fragt nach den allgemeinen Gratifikationsmotiven und deren spezifischen Ausprägungen von Formel 1-Rezipienten. Wie im Erkenntnisinteresse bereits angeführt (vgl. Kapitel 2), war diese Studie mit der Erwartung verbunden, dass sie hauptsächlich Erkenntnisgewinn im Hinblick auf die Gratifikationen von Sportübertragungen (in unserem Fall von Formel 1) auf der Mikroebene liefert, die sich nur auf einige Mediensportrezeptionsmotive bezieht. Durch die qualitative Inhaltsanalyse hat sich diese Erwartung auch bewahrheitet und einige Motive der Mediensportrezeption, die eher auf der Makroebene positioniert sind (z. B. Eskapismus, das Lernmotiv, Gruppenzugehörigkeitsmotiv, Familienmotiv oder ökonomisches Motiv), wurden vor dem Hintergrund der neuen Regeln von den Rezipienten innerhalb ihrer Forumsdiskussionen gar nicht erwähnt. Motive auf der Mikroebene wurden wiederum sehr gründlich diskutiert. Wie bereits angeführt (vgl. 4.1.3), haben sich durch die Analyse 5 zentrale Dimensionen (übergeordnete Formel 1-Rezeptionsmotive) herausgestellt. Es handelt sich um das Unterhaltungs-, Spannungs-, Ästhetik-, Anschluss-Intimitäts- und Fairness-Motiv. Bei der Kategorisierung der Gratifikationsausprägungen innerhalb dieser zentralen Rezeptionsmotive (Dimensionen) war es ab und zu schwierig einen gratifizierenden Rennaspekt eindeutig der einen oder der anderen Dimension zuzuordnen, da hauptsächlich die Dimensionen der Unterhaltung, Spannung und Ästhetik auf gewissen Ebenen schwer voneinander zu trennen sind. In Grenzfällen hat man versucht, die dominante Eigenschaft des jeweiligen Rennelements zu berücksichtigen. Bei den Entscheidungen spielte zu einem gewissen Ausmaß auch die Subjektivität des Forschers eine Rolle. Diese Gefahr der wissenschaftlichen Forschung wurde versucht durch eine gründliche Kenntnis der wissenschaftlichen Theorie, des Untersuchungsmaterials und eine strikte Einhaltung der Forschungsmethode eliminiert zu werden. Anschließend wird das Kategoriensystem der gesuchten Gratifikationen der Zuschauer im Hinblick auf die Formel 1-Rezeption dargestellt.

Das Kategoriensystem der gesuchten Gratifikationen von F1-Rezipienten

1 *Unterhaltung*

Bei dem Unterhaltungsmotiv spielt die Bedürfnis nach einem Maximum an interessanten Rennelementen in minimaler Zeitspanne und die Theorie der Sensationssuche eine dominante Rolle.

- 1.1 Eine größere Anzahl an interessanten Rennelementen
- 1.2 Eine größere Anzahl an interessanten Rennelementen im Qualifying
- 1.3 Rezipienten präferieren einen aggressiven Zugang der Fahrer gegenüber einem konservativen Zugang beim Rennfahren
 - 1.3a Im Qualifying wollen die Rezipienten sehen, dass Fahrer voll angreifen und ihre schnellste mögliche Rundenzeit fahren
 - 1.3b Rezipienten wollen nicht, dass Reifenschonern der dominante Aspekt von Rennen wird
- 1.4 Rezipienten wollen, dass ab und zu sich ein favorisierter Fahrer auf Grund von Umständen außerhalb seiner gewöhnten Position befindet
- 1.5 Rezipienten wollen, dass Überholen auf der Rennstrecke möglich ist
 - 1.5a Rezipienten wollen nicht, dass das Überholen zu einfach wird, da somit dieses Rennelement seinen Unterhaltungswert und seine Unvergesslichkeit verliert
- 1.6 Rezipienten wünschen sich enge Duelle zwischen den Fahrern auf der ganzen Strecke

2 *Spannung*

Die zentralen Kriterien des Spannungsmotivs sind die Ungewissheit über den Ausgang des Rennens und das Gleichgewicht der entgegengesetzten Tendenzen innerhalb des Rennens.

- 2.1 Unvorhersehbarkeit des Rennens im Hinblick auf die eingesetzte Strategie und den Verlauf des Rennens
- 2.2 Ungewissheit des Ausgangs – Rezipienten wünschen sich, dass möglich bis zum Schluss des Rennens über den Ausgang des Rennens nicht entschieden ist
 - 2.2a Rezipienten wünschen sich knappe, ausgeglichene Rennen und Qualifyings
 - 2.2b Rezipienten wollen, dass der Ausgang der Weltmeisterschaft möglichst lange offen bleibt
- 2.3 Das eigentliche Rennen sollte für das Endresultat wichtiger sein als die erzielte Position im Qualifying
 - 2.3a Rezipienten wollen nicht, dass Qualifying völlig unbedeutend für das Endresultat des Rennens wird

- 2.4 Rezipienten wollen, dass Fahrer weniger Versuche für ihre Qualifying-Runde haben, da es die Wichtigkeit und die damit einhergehende Spannung des einzelnen Versuchs erhöht
- 2.5 Das Rennen soll nicht eine vollkommen vom Glück abhängige Lotterie werden, wo jeder gewinnen kann und wo artifizielle Elemente das Endresultat beeinflussen
- 2.6 Der Einsatz von verschiedenen Strategien sollte möglich sein und sollte sich für die Fahrer auch auszahlen
- 2.7 Die Rezipienten wünschen sich ausgeglichene Rat an Rat-Duelle, wo der angreifende und sich währende Fahrer ungefähr die gleiche Chance haben erfolgreich zu sein
- 2.8 Rezipienten sehen es als Voraussetzung für spannende Rennen, dass Fahrer schwierige Bedingungen (schwierig kontrollierbare Autos, anspruchsvolle Strecken, etc.) während der Rennen meistern müssen

3 Ästhetik

Für Ästhetik sind die Merkmale Komplexität und Ordnung und deren wechselseitige Abstimmung ausschlaggebend.

- 3.1 Rezipienten wünschen sich eine Ordnung innerhalb des Rennverlaufs im Hinblick auf die Konsistenz und die absolute Schnelligkeit (auch im Vergleich zum Qualifying) der von Fahrern erzielten Rundenzeiten
- 3.2 Rezipienten wünschen sich komplexere Rennen
- 3.2a Rezipienten wünschen sich nicht zu komplexe Rennen
- 3.2b Rezipienten äußern sich, dass mehr als 3 Boxenstopps während eines Rennens zu viel sind
- 3.2c Rezipienten wünschen sich, dass die Reifenfolge der Fahrer im Rennen öfter wechselt
- 3.2d Rezipienten wollen nicht, dass die Reihenfolge der Fahrer während des Rennens zu oft wechselt und somit das Rennen unübersichtlich wird
- 3.3 Rezipienten wollen, dass die Essenz des Teamsports, was Formel 1 auch ist, mehr zum Ausdruck kommt; auf diese Weise kommen mehrere Elemente ins Spiel, das Rennen wird komplexer und die Rezeption kognitiv anspruchsvoller
- 3.4 Rezipienten wollen, dass Formel 1 ein Platz ist, wo ständig neue, innovative technische Rennelemente entwickelt werden
- 3.5 Rezipienten wollen, dass die Essenz von Formel 1 darin besteht, innerhalb der vorgegebenen technischen Regeln das möglich schnellste Auto zu bauen, das

anschließend vom Fahrer so schnell wie möglich gefahren wird; dabei sollte es keine Einschränkungen geben

3.6 Rezipienten wollen nicht, dass das Rennen zu “micro-managed“ wird

4 Anschluss-Intimität

Beim Anschluss-Intimitäts-Motiv sind die theoretischen Konzepte der parasozialen Interaktion und Identifikation wichtig. Die Fahrer sollten in der Lage sein, durch ihre Fähigkeiten einen Unterschied zu machen.

- 4.1 Fahrer sollten nicht gehindert werden ihr volles Leistungspotential auszuschöpfen
- 4.2 Rezipienten wollen, dass die Fahrer gefordert werden schnell zu fahren und gleichzeitig das Material zu schonen
- 4.3 Fahrer sollten während der Rennen gefordert werden mehr nachzudenken, sie sollten wissen, wann konservativer zu fahren und wann wiederum anzugreifen und während der Rennen mehr in die Strategieentscheidungen involviert sein
- 4.4 Die besseren Fahrer sollten die Möglichkeit haben ihre größeren Fähigkeiten während der Rennen auszunutzen
- 4.5 Rezipienten wollen nicht, dass die Fähigkeit gut Knöpfe zu bedienen die Fähigkeit ein Formel1 Auto zu fahren substituiert
- 4.6 Rezipienten wünschen sich, dass die Fahrer ihre ganzen Fähigkeiten und Kunst einsetzen müssen, damit ihnen ein Überholmanöver gelingt
- 4.7 Rezipienten wünschen sich, dass die Fahrer ihre ganzen Fähigkeiten und Kunst einsetzen müssen, damit ihnen gelingt ihre Position zu verteidigen
- 4.8 Rezipienten wollen, dass Fahrer für ihre Fehler bestraft werden
- 4.9 Das Rennen sollte für die Fahrer physisch anstrengend sein
- 4.10 Rezipienten wünschen sich, dass Fahrer ein positives Erlebnis (zum Beispiel auch Flow) beim Rennfahren haben - Rezipienten sind in der Lage sich mit den Fahrern während der Rennen zu identifizieren und ihre Emotionen, beziehungsweise ihr Erlebnis (zum Beispiel auch Flow) beim Rennen nachzuvollziehen; drücken sich die Fahrer negativ über ihr Vergnügen am Rennfahren aus, färbt sich das auf das Rezeptionserlebnis der Zuschauer ab

5 Fairness

Die Voraussetzung, dass Fahrer gleiche Bedingungen und Chancen für Erfolg haben, ist bei dem Motiv der Fairness von zentraler Priorität.

- 5.1 Rezipienten wollen nicht, dass der schnellere Fahrer auf der Rennstrecke von vor ihm liegenden Fahrer gebremst wird ohne eine Chance zu haben ihn zu überholen und somit das Rennen des schnelleren Fahrers zerstört wird
- 5.1a Die Rezipienten wollen nicht, dass bereits ein kleiner Vorteil in Geschwindigkeit des einen Fahrers gegenüber einem anderen automatisch in ein erfolgreiches Überholmanöver resultiert
- 5.2 Rezipienten wollen, dass die „ultimate race pace“ der dominante Faktor ist, der über das Ergebnis des Rennens entscheidet
- 5.3 Rezipienten wollen nicht, dass das Rennen unfair ist, da die einzelnen Fahrer nicht die gleichen Bedingungen für Erfolg haben
- 5.4 Rezipienten wollen nicht, dass das Überholen so schwierig ist, dass Fahrer auf gefährliche oder unfaire Überholmanöver zurückgreifen müssen, damit sie am sich wählenden Fahrer vorbeikommen
- 5.5 Rezipienten wollen, dass das Resultat der Fahrer in erster Linie von ihnen selbst abhängen sollte und keine externen Faktoren einen zu großen Einfluss haben (z. B. zu viele Boxenstopps machen einen Fehler während eines der Boxenstopps wahrscheinlicher und somit kann der Fahrer auf eine Weise Zeit verlieren, für die er gar nichts kann, was in gewisser Weise unfair ist)

Eine gründlichere Ausführung der einzelnen Kategorien innerhalb der fünf Dimensionen und deren theoretische Interpretation findet an dieser Stelle nicht statt, sondern erfolgt (vgl. 4.3) erst nach der Präsentation des Kategoriensystems der (nicht-)erhaltenen Gratifikationen, in dem die Einflüsse der neuen Regeln gesondert dargestellt werden. Dies folgt dem Zweck sich unnötige Wiederholungen zu ersparen und den Umfang dieser Arbeit in Grenzen zu halten.

4.2.2 Die erhaltenen/nicht-erhaltenen Gratifikationen von Formel 1- Rezipienten vor dem Hintergrund der neuen Regeln

Die zweite Forschungsfrage fragt inwieweit sich die neuen Regeln in der Formel 1 (neue Reifen „Pirelli“, DRS) auf die Befriedigung der gesuchten Gratifikationen bezüglich der Formel 1-Rezeption bei F1-Fans ausgewirkt haben? In diesem Unterkapitel wird also das Kategoriensystem der (nicht-)erhaltenen Gratifikationen präsentiert und die Wirkung der neuen Regeln in der Formel 1 dargestellt. Die Reihenfolge der Kategorien innerhalb der 5 Dimensionen ist ident mit dem Kategoriensystem der Gratifikationsausprägungen (vgl.

Kapitel 4.2.1). Dieses Kategoriensystem beinhaltet ein Set von Kategorien innerhalb von 5 Dimensionen, wobei spezifische Textstellen zu den einzelnen Kategorien zugeordnet sind. Die spezifischen Textstellen sind originelle Ausschnitte aus dem Untersuchungsmaterial im Kontext der neuen Regeln.

Die zwei Regeländerungen, die in dieser Forschungsarbeit im Mittelpunkt des Interesses stehen, sind die neuen Reifen „Pirelli“ und DRS. Streng genommen können diese neuen Elemente in ihrer Wirkung nicht isoliert betrachtet werden, da immer auch andere Faktoren die Auswirkung dieser zwei Elemente auf das Renngeschehen mitbeeinflussen. Trotzdem wurde versucht, die neuen Reifen und DRS in ihrer Wirkung auf das Renngeschehen möglichst isoliert darzustellen. Es wurden sowohl Kategorien gebildet, die lediglich entweder „Pirelli“ oder DRS betreffen (bei diesen Kategorien war der Einfluss des einen oder anderen neuen Rennelements dominant) als auch Kategorien, die beide Elemente gemeinsam beziehungsweise in Kombination als verantwortlich für den beschriebenen Rennaspekt angeführt haben.

Das Kategoriensystem der erhaltenen/nicht-erhaltenen Gratifikationen von F1-Rezipienten vor dem Hintergrund der neuen Regeln

1 Unterhaltung

1.1 Neue Reifen „Pirelli“ haben die Anzahl der interessanten Rennelemente während eines Rennens erhöht.

Kelateboy: *If you care to compare a bone-dry Malaysian race last year and this year's, you will see a huge differences in excitement.*

Last year, you could turn off your tv set after the opening lap, and not miss much at all.

1.2 Die neuen Reifen „Pirelli“ haben die Anzahl an interessanten Rennsequenzen/-elementen im Qualifying reduziert; sie führen dazu, dass Fahrer oft einen konservativeren Zugang im Qualifying wählen, das heißt weniger gemessene Runden fahren um frische Reifensätze für das Rennen aufzuheben und während ihrer Qualifying-Runden nicht völlig ans Limit gehen, damit sie wiederum die Reifen für das Rennen nicht zerstören

Gareth: *I'm not so keen with what we see on Saturdays. I'd prefer to see the drivers able to push absolutely on the limit to try and get their best possible lap time - having to worry about conserving tyres whilst doing that is anathema to what qualy is all about IMO. I'd prefer to see no carry over from Saturday's tyres to Sunday.*

1.3 Neue Reifen „Pirelli“ ermöglichen den Fahrern einen aggressiveren Zugang zum Rennen zu haben

Rinehart: All the 'antis' share one thing in common, they say that the new tyre rules create 'conservative' racing. I reckon this is a complete myth.

Alonso is quoted as saying that the new rules mean you have to push all the time.

Button has said that conservative driving has the opposite effect of preserving your tyres because when you slow, you lose downforce, means more wear on the tyres.

Webber said he ran a 4 stopper to push his pace in clear air to climb the field.

The fastest cars/drivers seem to live at the front still. One or 2 drivers got it wrong in Malaysia, doesn't mean they will in China.

We've had numerous overtaking battles and moves between the leaders and indeed through the field which look pretty aggressive to me (well behind Vettel anyway)!

Its accepted part of racecraft in all categories that the tyres need to be looked after at certain points of the race, but this is totally different from driving conservatively. One means avoiding flat spotting or outright wrecking of the tyres the other is a sort of endurance principle. We don't have that here.

The irony in all of this is that it was actually LAST YEARS tyres and rules that were anti racing. You only have to look at Abu Dhabi to see that Petrov was able to stop after lap 1 and drive the entire race CONSERVATIVELY, holding track position.... To think people have arrived at the conclusion that its the new tyres and rules that are the problem is amazing!

Troggy: FWIW the idea that someone on old tyres is a sitting duck for someone coming up behind them on new tyres is just great as far as I'm concerned. It opens up the possibility of doing more stops and pushing harder - like Webber last weekend.

Maybe some people prefer the Trulli trains though, each to their own.

1.3a DRS minimiert die Erfolgchancen von konservativen Strategien

Ross Stonefeld: What I like is it eliminates some of the value of track position. You can't run a strategy that will only put you ahead and then you can just sit there holding the other guy up.

1.3b Die neuen Reifen „Pirelli“ machen aus dem Reifenschonem den dominanten Aspekt von Rennen

ImDDAA: Racing is a contest of speed - so pure racing tests absolutely that. I don't separate tyre management as an integral part of F1, but pure racing doesn't consider who can wait around the longest for those in front to damage their car, it's purely about getting around the track faster than anyone else, this is why all racing started. Obviously I understand that over a 2 hour race tyre management becomes a part of achieving that goal, however I don't want it to be the dominant force in F1, rather a smaller aspect of what is happening on track.

Just my opinion on what I'd ideally like to see.

1.4 Die Charakteristik der Reifen „Pirelli“ zusammen mit der Regel über die Anzahl der zur Verfügung stehenden Reifensätze macht es wahrscheinlicher, dass sich Fahrer manchmal auf Positionen befinden, die für sie normal ungewöhnlich sind

H2H: While I'm not happy how the dice did fall today I do think that the current rule helps to get the occasional good driver-car combo further down the grid which in turn can mean more spectacle.

Birelman: It could also mean a good driver/strategy combo could occasionally reach up higher than they're supposed to.

1.4a DRS führt dazu, dass sich Fahrer weniger oft außerhalb ihrer gewöhnlichen Positionen befinden

smitten: Er - why do you seem to think that Webber and Button had some kind of right to pass Schumi? He had got there on merit, driving better than most in the conditions, then suddenly lost two places because of DRS against which he is not allowed to defend. If you think that a faster car has a right to win then I suggest you limit yourself to time-trialling; I'd rather see this old-fashioned thing called a race.

1.5 DRS hat das Überholen auf der Rennstrecke wesentlich erleichtert

Slyder: DRS works, and it can be tweaked by modifying the areas of activation in order to make it more challenging, but nevertheless DRS encourages overtaking, and so long as it does that, it should stay. Instead of bitching about it and making kneejerk reactions, people should actually press on finding ways to improve it.

1.5a DRS führt dazu, dass die Überholmanöver zu einfach sind und somit dieses Rennelement seinen Unterhaltungswert und Unvergesslichkeit verliert

bourbon: They seem to be out of touch with the world. A show is nice, but a fake show puts F1 on the level of reality tv instead of sports. Some dude gunning it past a defenseless driver is not sporting or interesting or a quality showing of any kind. I suppose it makes for great headlines and Forum thread names "Button passed 500 drivers on his way to victory" - but in the end, we all know it for what it really was and in the end, his best move was pulling by when Vettel went wide - not a pass at all. Which goes to prove (to me) that the most exciting and remarkable moves in F1 are still those a driver must work for.

Instead of trial and error to reach a point where the DRS (together with KERS and Tyres) work in a balanced way that doesn't over affect outcomes, they just keep adding more and more crap. 2 DRS zones - added moronic rules about when you can actually use the DRS. Believe me, these little tricks help the drivers I admire as well as everyone else on the grid, but I'm starting to feel a lot less enjoyment from the sport as a consequence of the gadgetry. Normally there would be nothing sweeter than watching Button fly by Schumi because it would mean something. In Canada, it meant nothing. Nothing at all. And guess what? That is ultimately more forgettable than a processional race. What makes sports wonderful is not just the stunning moments, but also, the memorable nature of the event. Because of how it is being implemented and the results we've seen so far: DRS in F1 = EPIC FAIL.

1.6 DRS hat nicht insgesamt zu engeren Duellen beigetragen, lediglich das Überholen auf einem bestimmten Streckenabschnitt erleichtert

Ali_G: I never said it didn't work. The results are abhorrent though. It also only leads to passing at the end of the DRS enabled straights whereas new aero would lead to closer racing everywhere.

In the end, most F1 fans want closer racing. Overtaking is an aside and may or may not happen. Senna vs Mansell at Monaco 92 was incredible viewing, yet there was no pass. Close up the racing with better aero and overtaking will take care of itself.

BTW, don't you actually want to see closer racing through corners ? Or do you actually want to see the cars spaced out massively, with the following car homing in on the one DRS enabled straight with a speed differential of 20mph? I know what I want.

1.6a DRS hat zu engeren Duellen auf der Rennstrecke beigetragen

iiswills: I think DRS is great, wish they had introduced it years ago I've seen way to many Trulli trains in the past and i dont want them coming back. I think we have seen some good wheel to wheel racing because of it, it's one of the reasons why cars are running closer together on the rest of the track

2 Spannung

2.1 Die neuen Reifen „Pirelli“ erhöhen die Offenheit und Unvorhersehbarkeit des

Rennverlaufs, was zu einer Schärfung der Aufmerksamkeit bei der Rezeption führt und versetzt den Rezipienten in einen Zustand, wo er nur das Hier und Jetzt wahrnimmt

HoldenRT: The teams have to be on the ball for every stint (like in a wet race), always watching the times and competitors and they know nothing for sure ahead of time. No premeditation. That's one of the things that's killed F1 in the past.. knowing how things will be before they happen. It's not living in the moment the same way a race like today was.

I have enjoyed these first two races immensely so far compared to last season. No longer does it have to rain in order to have some enjoyment and a reason to stay watching (or you'll miss something).

2.2 Die neuen Reifen „Pirelli“ und DRS erhöhen die Ungewissheit des Ausgangs der Rennen und sorgen für ein Kulminieren der Spannung bis zum Schluss

Tormave: For years now F1 has mostly been a race decided in qualifying and at the pit stops. As long as you came out of the pits ahead of your rivals you could doze off for the next 20 laps as there was no way they could overtake or even run close to you. Now the guy behind can switch strategies and go all out like Webber in Malaysia or they can overtake you (like everybody else but Webber in Malaysia). The winner is the one whose average lap time is the fastest throughout the race, not the guy who accelerates first out of turn 1, lap 1 with the race already in the bag. This is more like endurance racing, like Le Mans now and I can't see anything wrong with that.

as65p: A clear "No". I'm not pretending that it isn't exciting watching all those position changes, and the uncertainty over the end result does help to keep the interest up during what might otherwise be a procession.

2.2a Die neuen Reifen „Pirelli“ reduzieren die Ausgeglichenheit des Rennens, da die

beschränkte Anzahl der Reifensätze dazu führt, dass schnellere Teams und Fahrer mehr frische Reifen für das Rennen haben, da sie für das Qualifying nicht so viele verwenden müssten und somit für das Rennen einen Rundenzeitvorteil gewinnen

hulmerist: i was thinking earlier about hamilton's mistake in qualifying that cost him a set of tyres, it's now in the interest of the top drivers to only just do enough to make it through q1 and q2, if they preserve their tyres with a couple of easy runs that get them into q3 they're at a big advantage in the race if it has a large number of stops, seems like they possible need another set of tyres available to them for quali and the race if 3/4 stops is going to be the norm but clever drivers and teams might be able to cut it close but safe enough that they can preserve the tyres a little bit longer and gain a race advantage

2.2b DRS trägt dazu bei, dass die Fahrer öfter in der Reihenfolge ihrer Geschwindigkeit ins Ziel kommen, was wiederum dazu führt das über den Ausgang der Weltmeisterschaft früher entschieden wird

rdebourbon: I've said elsewhere and will repeat here. IMO DRS is a gimmick, and a mere shoddy band-aid applied by the FIA instead of fixing the root issue - which is the aero regulations.

From what I have seen DRS seems to be all well and good if you enjoy seeing the cars finishing in order from fastest to slowest.. And in my opinion, while it may be exciting this year while it is a new concept - it is only going to lead to really boring championships, where the fastest team will consistently score more points than the rest, and thus will lock out the championships sooner..

Personally, I much prefer scenarios where slower cars can get in the mix and while they may "ruin" a "faster" drivers race, they do so by driving a hell of a race for themselves.. Petrov in Abu Dhabi last year is a classic example of this. He drove a stellar race, but in doing so ruined Alonso's race. That's racing!!! With DRS I suggest that Alonso would have got past Petrov pretty quickly, and while that may have been exciting for the championship (because it was the final race of the championship) - over the course of a season, such consistent positioning of the cars based on speed can only be a bad thing... With DRS any team that has an obviously faster car will score more points more often - and as shown historically, any time you have 1 team with an obvious advantage scoring highly often - it is bad for the championships...In fact, this has been the very reason for

**MANY* rules and regulation changes over the years where various teams advantages have been negated in one way or another to try keep the action close and "spicey"...*

2.3 Die neuen Reifen „Pirelli“ sorgen dafür, dass das Rennen wichtiger ist für das Endresultat als die Position im Qualifying

KnucklesAgain: There was little action indeed, but as others have said why waste a set if there is no chance to get ahead. It's not only the tyres. But what I find funny is that most posters here wanted qualifying to be less important so that the race can actually make a difference. Well, if qualifying is less important because you can overtake in the race, there is less to gain from an all-out effort in qualifying.

topical: Last week qualifying was exciting, today it was boring. Let's see what tomorrow brings. I'd rather have an exciting 90 minute race on a Sunday than 10 good minutes of qualifying on a Saturday and then a boring race where everyone holds station.

I think Pirelli are doing a decent job - in the sense that they're doing what they were brought in to do - spice up the races by having tyres fall apart faster. I do think however the balance has not yet been found between "improving the show" and not making things too artificial. These things take time.

2.3a Die neuen Reifen „Pirelli“ haben Qualifying nicht völlig bedeutungslos für das Endresultat des Rennens gemacht

YellowHelmet: 1. there was no definition for racing and look at sennas qualy positions and his race positions (84-87). he had no chance during a race, but was very good in qualifying, and the qualy position was not that important. to make a comparison.

vettel 1st starting position in australia + race win

1st strating position in malaysia + race win

hamilton 2nd australia starting position second race.

there are many examples for that.

starting positions matters, otherwise ferrari would be better in th race

2.3b Die neuen Reifen „Pirelli“ machen das Ergebnis von Qualifying völlig bedeutungslos für das Rennendresultat

Gilles Villeneuve: The era of one tyre races and minimal to no aero, and when qualifying position mattered. ~25 years.

Qualifying no longer matters in F1.

Now it makes sense to get past Q2 and sandbag a quick slow lap to save the tyres. You will gain the positions in the race.

It's practically going to be like inverted grids or other stupid gimmicks that pander to brain- dead F1 fans of late. Might as well bring out the Bernie sprinklers.

- 2.4 Die neuen Reifen „Pirelli“ erhöhen bei den Rezipienten die Spannung von Qualifying, da die hohe Degradation der Reifen die Fahrer zwingt, weniger Qualifying-Runden zu fahren und somit gewinnen die einzelnen Runden an Bedeutung im Hinblick auf die Position in der Startaufstellung

Clatter: I'd rather see the drivers having to think seriously on the best way of using their assets. I like to see different tactics and the fact that some choose to do just one run adds to the pressure and excitement. Now if only the race director could show us some of that action instead of missing just about every fast run from the top guys.

- 2.5 Die neuen Reifen „Pirelli“ machen aus den Rennen keine Lotterie

dau: No it will NOT become a lottery. A "lottery" would mean a domination of luck over actual performance caused by completely inconsistent and unpredictable tyres. Fact is, the Pirellis ARE perfectly predictable and they are also consistent in their behaviour, they just do not last as long as the Bridgestones did and their drop-off is different too.

You may not like the large performance differentials that force the viewer to pay more attention to team strategy than before and you may not like the amount of pit stops necessary – that's fine, but PLEASE, can we get rid of this absurd "lottery" argument?

- 2.5a Die neuen Reifen „Pirelli“ machen aus den Rennen eine Lotterie

The Ragged Edge: People harping back to remind us Senna, Prost and other legends had to conserve equipment and save tyres, is a Red Herring argument. Technology moves and that includes reliability. The new Pirelli tyres is a regression, just to spice up the show. Canada was memorable last year, simply because it was not a normal type of race. In an attempt to replicate Canada type races, the racing at times will become a lottery and contrived. IMO they got the new tyre rules backwards. They should have commissioned long lasting tyres and mandated 2 or 3 compulsory pit-stops a race

2.5b DRS macht aus den Rennen keine Lotterie und hat keinen artifiziellen Einfluss auf das Endresultat

Bolido: *I think DRS didn't determine the final positions, and still we had overtaking manouvres almost at any lap. Then, thumbs up from point of view.*

2.6 Die neuen Reifen „Pirelli“ machen mehrere Strategieoptionen möglich

Gareth: *I like what the Pirelli tyres have brought to Sunday's racing. Variable strategies has made the races (IMO) more interesting - and made the interest last longer.*

2.6a Die neuen Reifen „Pirelli“ fördern nicht mehrere Strategieoptionen

velgajski1: *If you have these restrictions + only one tyre being good (soft), while other being bad (hard) then you're not going to have much room for improvisation strategy-wise.*

RichardF1fan: *In my view the problem is the non linear degradation of tyres.*

In the 'good old days' the driver could decide whether to risk staying out for a few more laps and nurse the tyres loosing half to a second every lap or dash in for a new set and hope to make up the time. They could also push like hell for a few laps and then back off and preserve tyres.

Now they don't have the choice - when the tyres go - they go 3 to 4 seconds off the pace , not a slow drop off where you can nurse then to keep them going, but a huge step to where you are lucky to stay on the track at all. If you do one or two hard laps you hugely shorten the time till you get to the fail point. It's too much all or nothing for me. It does make for lots of overtaking and frantic pitting, but it does penalise the push/nurse aspects of racing.

I can't really see what Pirelli can do about it - if you want a tyre to only last 15 laps then you have to make them effectively fail at 15 laps otherwise someone will drive slowly and get 30 laps out of them - which to me is preferable - you get different strategies.

F1 was about this mix of endurance and sprint, the Bridgestones changed it to sprint only and the Pirellis have, as requested, changed it to endurance with forced pits as we had one race last year where tyres wearing out gave us a great race - but in that race the tyres faded - they didn't give up.

2.7 Die neuen Reifen „Pirelli“ in Kombination mit DRS machen knappe ausgeglichene Rat-an-Rat-Duelle unmöglich, da der Fahrer mit neuen Reifen und der Möglichkeit DRS

einzusetzen einen zu großen Geschwindigkeitsvorteil gegenüber Fahrern auf älteren Reifen hat

Smitten: Far from it: that race confirmed my fears rather than showed me the error of my ways. It's great that there is more overtaking but it is artificially rather than addressing the core problems. The greatest battles in F1 are when two drivers duke it out, and one was invariably on fresher tyres than the one in front; but the class of it was the one in front being able to defend. Those days, I fear, are gone.

I have never said the Pirellis are no good; I am well aware they are doing exactly as is asked of them. My opinion is that it makes artificial racing when the guy in front, as a generalisation, is denied a real chance to defend purely because his tyres are a couple of laps older.

DanardiF1: My only issue with the regulations as they is that having something like the DRS seems to me in direct opposition to what the tyre compounds are meant to do. The differences in wear and strategy throughout the race are going to mean there are faster cars behind slower cars and vice versa. I then think it's unfair to give the driver behind a tool that certainly in Malaysia all but guaranteed he would overtake the car in front, with little to no room for the driver in front to defend his position.

The best racing in this current 'era' would come from just having the differences in the tyre wear. You'd see drivers on older tyres doing their best to defend from the fresh rubber of the car behind, and creating scenarios where a driver is being held up, not because he can't overtake due to aerodynamics or whatever, but because the driver in front has defended his position so well. On the flip side, you'd still see overtaking, because the differences in the tyres and their wear in the race are more than enough to give freshly rubbered cars up to 3 seconds a lap over an older shod car. One of the best races I've seen was Monaco 1992, and it was because at the end Mansell on new tyres was all over Senna on his older ones. He couldn't overtake, not because it was Monaco, but because Senna made it too hard for him with great defending.

The DRS is a good idea in principle, but it was created almost in reaction to the Bridgestone tyres and double diffusers, not single, lower diffused cars on 'edgy' Pirelli tyres.

2.7a Die neuen Reifen „Pirelli“ in der Kombination mit DRS machen knappe ausgeglichenen Rat an Rat-Duelle nicht unmöglich

Rinehart: So now Pirelli are no good because the guy in front can't hold off the guy behind.

Except there is plenty of evidence they can (Massa v Button in Oz, Hamilton v Alonso in Malaysia, MS v Alonso in China for example).

2.8 Die neuen Reifen „Pirelli“ haben zu schwierigeren Rennbedingungen für die Fahrer beigetragen, was die von Rezipienten wahrgenommene Spannung während der Rezeption der Rennen erhöht hat

Birelman: It seems you've been watching f1 for a while, which seems to have turned you into a purist. I'm a purist too, but, contrast to you, I have been asking for no refueling and fast wearing tires for over 10 years. The problem we have had, which we didn't want to admit, is that, technology just got too great for our own good and cars were pretty much perfect lap in, lap out, and there drivers are just too good and are like robots who can drive almost identically lap in lap out for 60, or 70 laps possibly even more. When you have that situation, you have a serious problem. A very important factor for an overtake to take place is for the guy in front to make a mistake, a lapse in concentration, a missed gear, forced into a slower line, something that would allow the guy behind to get a legitimate run on him, but with the conditions we had, that was hardly going to happen, cars even got faster as the tires wore out because they were getting lighter making it even harder for anyone to overtake anyone, plus, why risk it when you could jump them at the pitstop? You might think that the driver behind can pressure the one in front into a mistake, but when there's no REAL threat of a genuine overtake, that's not much pressure, is it? Couple that with tires that not only can last 70 laps, but can do those 70 laps without any significant dropoff, that's just a perfect recipe for a stale disastrous Formula 1.

I don't feel like this is an artificial form of Formula 1, well, maybe the DRS and KERS are a bit much for me, but I, for one think the tire dropoff is important, there's ALWAYS been a dropoff in any form of motorsport, fresher rubber SHOULD make a difference, back in the late 80ies and early 90ies there were many races where the guy coming from behind was 2 seconds faster than the one in front, granted, it was a bit different, the guy in front hadn't stopped and the one behind had made a single pitstop, but, it's the same principle. I've said before, I think the dropoff is important and it has to stay, it really is the only way

to have "some" kind of randomness to overcome the great technology(which in fact has always been there, we just lost it to technology), I think the tires need to last a little longer, 3 stops is a bit extreme, between 1, and 2 stops should be adequate, heck if they can make it between 0, and 1 pitstop, I will have a hard on!!! I think it's time to get rid of the forceful 2 compound rule, then I can die a happy man.

3Ästhetik

3.1 Neue Reifen „Pirelli“ reduzieren die von Rezipienten wahrgenommene Ordnung innerhalb des Rennverlaufs im Hinblick auf die Konsistenz und die absolute Schnelligkeit (im Vergleich zum Qualifying) der von Fahrern erzielten Rundenzeiten

*Revlec: This new F1 **Endurance** is not for me and you can tell looking at live timing that drivers are unable to set similar times 5 laps in a row.. it's so random now and you have the feeling they are not pushing at all.. i wished the regulations and the cars were like in 2007/2008.. the last great seasons... hey just my opinion.*

sw6569: I suppose the only thing I don't understand is why the fastest lap times are so much slower than the pole position times. Even at the end of the race we don't see drivers going out and giving it their all (well...in comparison to their ultimate pace in qualifying) - they still record laps that are 4/5/6 seconds or more slower than the pole position time. I assume that this is because of tyre management? It seems like drivers are too scared to take a large chunk out of their tyres for immediate success because they can't handle not having any grip on the tyres left. Case in point - the Spanish Grand Prix 1986 as described here - <http://www.f1fanatic.co.uk/2011/04/13/25-y...ish-grand-prix/> Senna dealt with terrible tyres and Mansell gave it his all to catch him. Why haven't we seen these type of races yet? Hamilton couldn't hack slower tyres for even just a few laps!

3.2 Die neuen Reifen „Pirelli“ haben zu einer positiv bewerteten Erhöhung der Komplexität der Rennen beigetragen

Wingwalker: I guess people got so used to races in which first few laps and pit window was the only part that required attention and now feel overwhelmed with having to look at the screen and live timing DURING THE ENTIRE RACE (oh, the horror!). Plus, everyone loves to moan. Tire management and strategy is obviously more important than it was last year, but it's not a bad thing at all, it provides variety and is still very far from randomness. Yay for Pirelli, says I.

3.2a Die Degradationsrate der neuen Reifen „Pirelli“ zusammen mit der Regel, dass man während des Rennens beide Reifenmischungen verwenden muss, macht das Geschehen während des Rennens zu komplex und schwer nachvollziehbar

Rubens Hakkamach...: *The problem is the artifice of requiring two compounds be run. Anyone saying they fully understood all of the strategies being run during the race is lying. Unless you've got a clipboard there and you're writing down who is switching to what compound on every single pitstop, you're not completely sure what you're seeing if driver X is passing through a field of cars - or vice versa, having difficulty.*

Yeah, I knew what was going on with Hamilton because they showed it. The problem is that when they show any shots of a series of cars that one hasn't been keeping up with, it's really non-sequiter with the race: you don't really know what you're watching. Which kind of takes away the point in showing it - it's like flipping the channel to a race that's been going on that you haven't been watching, if they show some back marker cars and one passes the other - what really happened? You can't really see the tire colors, even with HD in most shots - did a soft compound tire car pass a hard, or vice versa?

Then the aspect of "some cars wear the hard tires better than the soft, and vice versa" is going on - are you keeping track of that? Then the offset of the pitstops vs. the tire fall off speed - with two compounds it's ridiculous. The teams have entire groups of people to stay on top of the strategy, and even Christian Horner said he'd have to re-watch the race to know what was going on.

The two compounds are and have always been an artifice that isn't needed, making it a team secret to know when to switch compounds is just annoying to watch.

3.2b Die neuen Reifen „Pirelli“ haben zu einer für die Rezipienten zu hohen Anzahl an Boxenstopps geführt; eine der Ursachen, warum sie die hohe Anzahl von Boxenstopps kritisch bewerten ist die Tatsache, dass zu viele Boxenstopps den Fluss des Rennens unterbrechen

Slideways: *Many of the best races in those 40 years, including title flashpoints were because of unexpected tyre behaviour. Does it make a difference if that is totally random or intended by the supplier? I don't know. I think this idea of 3+ stops is stupid though. I would rather see them ditch the mandatory stop and the supplier come up with a single set per race, that is sticky as all hell and gives performance over race distance but that will need changing if it is heavily flat spotted or has a lot of excessive wheel spin.*

Skid Solo: *We certainly do not need four-stop races. Two or three are plenty, otherwise the race does not flow and you do not know whether to watch the pit straight or the pit lane."*

I feel somewhat vindicated by Martin Brundles comments but then again KnucklesAgain will probably say he knows nothing about racing cars!

3.2c Die neuen Reifen „Pirelli“ mit der Notwendigkeit mehrere Boxenstopps zu absolvieren haben dazu beigetragen, dass die Reihenfolge der Fahrer während des Rennens öfter wechselt, was von Rezipienten ambivalent bewertet wird

Kelateboy: *It was probably the most exciting dry-race ever in Sepang circuit in its 13yr history. Pitting on average 3 times and having the standing jumbled up after every pit stop is everything to me.*

Kucki: *What I dont like about the short life of the tires is that there are so many pit stops now and so many different strategy and pit cycles, that the field never really settles down. There's always a re-shuffling of the standings.*

You never know for certain on what position the drivers are, the position standings seem "random".

Drivers are sometimes not fighting for position as they know they will be pitting soon. Its frustrating seeing a car closing in on another, and as you anticipate whats going to happen next, its pit stop time again and again and again.

3.2d DRS erhöht die Möglichkeit, dass ähnlich schnelle Fahrer sich im Verlauf des Rennens mehrmals gegenseitig überholen und wieder rücküberholen, was von Rezipienten ambivalent bewertet wird

engel: *DRS would be a joke if you have 2 drivers overtaking each other over and over and over again for 30 laps. But that doesn't happen. It just allows the faster car a chance to run in clean air.*

Henrytheeighth: *Actually that would be real cool! And we would see more of Seb like offs as well, due to either pressure and or rain. Yes I want that!!!*

saudoso: *Drivers didn't switch positions ad nauseum as we see on ovals. There where a couple of pay backs in the race but the charging driver got it his way in the end.*

3.3 Die neuen Reifen „Pirelli“ haben dazu beigetragen, dass das Teamsportelement von Formel 1 mehr zum Ausdruck kommt, was die Rennen komplexer und die Rezeption kognitiv anspruchsvoller und somit gratifizierender macht

F1EC: Is 2011 F1 just a tyre management exercise? Of course not. But for a number of reasons the 2011 F1 has emphasised the importance of the team, for the fans. Which I think makes it more interesting - certainly it's more intellectually challenging to watch, and it's exposing more of the strengths and frailties of the teams as well as those of the drivers.

We've got Ferrari (who claimed that the team was more important than the driver, last year), showing that their team is not functioning anywhere near the level of McLaren and Red Bull. McLaren's pitstops need to improve, and perhaps they need to listen to their drivers a bit more when it comes to strategy. Red Bull are again showing that the team works better with Vettel than with Webber. Several teams seem determined to undermine the morale of one of their drivers. The ability to innovate but to remain within the rules is as crucial as ever, but who's involved when they decide to break the rules? Who are the strategists, and what's the chain of command during the race?

Perhaps it's a frustrating season for the fans who simply want to focus on the drivers. But if we want to understand how a formula one team works, I think it's fascinating. Team dynamics are surely the most important element in racing these days.

3.4 DRS als ein positiv bewertetes neues technisches Element des Formel 1-Autos

Afterburner: I am completely for the DRS in the way it is used in the practice and qualifying sessions. I think much of the spirit and allure of F1 comes from the racing machines of tomorrow being piloted by the fastest drivers of today. As a result, I think that F1 cars should showcase some of the most innovative and pioneering technology ever to be put on automobiles-technology such as KERS and the F-duct, to give some examples. Adjustable wings fall into this category of technological innovations, in my opinion. The teams have had the ability to create movable wings for quite a few years now, and I'm pleased to finally see them on the cars. It's quite fascinating to watch any of the qualifying laps from 2011 and see the rear wing angle change as the cars go from straight to corner to straight again. In the sense that DRS is a technological innovation that is long overdue in its appearance on F1 cars, I think it is an excellent addition to F1.

3.5 DRS stellt eine Einschränkung dar für Teams und Fahrer bei ihrem Bestreben die maximale Leistung aus den vorgegebenen Regeln herauszuholen

Hairpin: There is a distinct difference between asking if you like DRS or not and asking if it is in the spirit of the sport. At least if answer the question honestly. As some have say, the current Formula One have some issues that has hurt the fun factor seriously over the last few years. DRS might in some ways compensate for those issues and that would mean that you can consider it good. But if you look behind that first layer you might see something else.

My problem with DRS is that, to me, the spirit of F1 is to build a car that is as fast as possible within the limitations that is set by the regulations and then you should drive that car as fast as possible during the length of a Grand Prix. Here comes some problems - the car they race are normally artificially slowed down! It is performing optimal only during the qualifying and then the performance is being restricted during the race. If certain criteria is met, restrictions are removed for a short period of time.

I turn it around here, saying DRS is a restriction rather than a boost because the cars DO have it. The regulation allows them to build rear wings with movable parts. They just restrict when they can use it.

I feel the same about KERS by the way, although that is better since it is not Charlie Whittings machines that tell the drivers when they can use it.

Bottom line is that the driver should at any point be allowed to use whatever resources or finesses his car is equipped with as long as they are in line with the technical regulations. For me, a DRS overtake does not count. It is a position change, they could just as well have used the blue flags.

3.5a DRS führt zu keiner Einschränkung des Leistungsausschöpfungspotentials der Fahrer und Autos innerhalb der Regeln, da DRS und die Art und Weise, wie es bedient werden darf, selbst ein Bestandteil der Regeln ist

simplyfast: Interesting but your first highlighted part clearly contradicts the second highlighted part.

Because the limit in race performance, is clearly because of the rules, and thus they are following what you say you consider to be the spirit of F1. Namely building a car to go as fast as possible within the limitations that is set by the regulations (which of course include such things as tyres) during the race.

If on the other hand you are trying to claim that cars should run flat out from start to finish sorry but F1 has never ever done that, drivers and teams have always been protecting something or other no matter if its how much fuel they are using or gearboxes or engines or tyres or whatever.

I agree at times you will find cars that have gone as fast as they can from the start but frequently those cars failed to either finish or lost out later on in the race because they took too much out of their tyres or ended up needing to do an extra pitstop due to using more fuel/tyres dying etc.

IMHO the spirit of F1 is not about going flat out until your car dies or you get to the finish line its about getting from the start to the finish first and sorry but most times that does no mean your car is going flat out for a full race. Its just how F1 (and many other racing series) is, has been and always will be.

3.6 DRS führt dazu, dass das Rennen zu “micro-managed“ wird

Dmitryi_Guller: My problem with DRS is that it makes racing even more micro-managed than it already is. Making sure you're no more than 1 second behind in a certain place, making sure you car is in a certain place, and having the race director allow the use of DRS, all seems extremely managed. The idea of just letting cars go as fast as they can, and finish as far as ahead as they can manage by any means possible, is somehow lost.

4 Anschluss-Intimitäts-Motiv

4.1 Fahrer werden durch die neuen Reifen „Pirelli“ gehindert ihr volles Leistungspotential auszuschöpfen; am meisten sind davon die aggressiven Fahrer betroffen

Skid Solo: Having listened to a variety of drivers comments post Malaysia I am fast becoming disillusioned with the present Regulations in F1.

Today smoothness and the ability to manage tyre wear are rewarded by podium positions. Racers and those keen to hustle and overtake are rewarded with excessive tyre wear and penalties. I give you Alonso and Hamilton as a case in point. I have been following F1 for over 40 years and have never seen such a fabricated set of regulations as we have now.

Tyres are even described as being in phase 1 or phase 2 by RBR depending which layer of rubber they are presently worn down to.

I love to see the best drivers in the world pushing the fastest racing cars in the world to the limit. How frustrating must it be for a Hamilton, an Alonso, A Kobayashi to drive well

within their limits and capabilities because the pit wall are telling them "Your in phase 1, conserve fuel, conserve tyres, don't push, take it easy, you will be rewarded at the end"! It's not racing, it's endurance (Emoticon, das großen Ärger signalisiert)

Imagine a Montoya, a Gilles Villeneuve, a Mansell, a Senna under these reg's? One thing is for certain they would certainly have the balls to say something about them! Discuss...

4.1a Die neuen Reifen „Pirelli“ bevorteilen die aggressiven Fahrer juicy sushi: Kobayashi *only made 2 stops, yet was making over-taking attempts (many successful) left and right. This new Pirelli era doesn't seem to be impeding the battlers, rather it seems to give them more ammunition, as with tire wear chaos, those who are able to preserve their rubber can then use that grip advantage to attack those in front of them. The good drivers will adapt to the new tires and understand their characteristics quickly, the bad ones will be lambs for the over-taking slaughter.*

4.2 Die neuen Reifen „Pirelli“ fordern den Fahrer schnell zu fahren und gleichzeitig das Material (Reifen) zu schonen
clatter: F1 isn't supposed to be a sprint racing series. I hated the way it used to be with a series of sprints with new tyres and fuel at every stop. Last year with tyres that could go to the moon back wasn't much better
A world class driver should be capable of going fast and preserving the equipment. Spending insane amounts of money to enable people with little mechanical sympathy to go flat out is just going to cause more bad publicity for the sport and ultimately lead to it's demise.
If all you want to see is the fastest outright driver winning every time we might as well just give WDC points for quali only. It's a team sport and the guys on the pit wall are every bit as important as the driver these days.

4.3 Die neuen Reifen fordern die Fahrer während der Rennen mehr nachzudenken, in manchen Abschnitten des Rennens konservativer und in anderen wiederum aggressiver zu fahren und mehr in die Entscheidungen über die Rennstrategie involviert zu sein
PayasYouRace: This year we see drivers having to think about their races as they go and battle for position. They do not drive a predetermined strategy expecting to finish in certain position. This = exciting racing.

Olliek88: *I think i remember jenson saying in the press conference after Malaysia that because of all the different strategies its hard to know when to push and when to save the tyres, suggests to me its more than just looking after tyres, its seems to be more about looking after the tyres until the right moment when you need the lap time, if thats is correct its fine by me as the drivers can make more of a difference if they look after the tyres the right amount but push on when they have to.*

D-man: *I thought it was nice to hear the Red Bull pitwall asking Vettel what phase he was in, and also to hear the drivers giving feedback over the radio about the state of their tyres. I am sure these new tyres force the drivers to provide more input into strategy than before, as well as giving the drivers more to think about.*

I guess what I am trying to say is that anything which gives the driver more influence over strategy rather than the pitwall can only be a good thing.

4.4 Die neuen Reifen „Pirelli“ mit ihrer hohen Degradation ermöglichen den besseren Fahrern ihre größeren Fähigkeiten mehr auszunutzen

Henrik B: *@alex_wurz: if a driver can't look after his tyres, he's missing something, ask alain prost how he won 4 titles & nickname professor. And that's it for this thread, I think. Wurz isn't affiliated with any team at the moment and can't be dismissed as a PR puppet. Tyres with shorter life spans make for better racing and reward better drivers. Resource management has ALWAYS been a part of racing. That doesn't make it endurance racing or random. Those accusations are simply baseless.*

4.4a DRS erhöht die Anforderungen an die Fähigkeiten des Fahrers im Qualifying

Palmero: *Driver skill in Qualifying is more rigorously tested, more things going on, more buttons to press at the right time, more margin for error.*

4.5 DRS ist ein weiterer Knopf, der bedient werden muss und Knöpfe zu bedienen gleicht nicht der Kunst ein Formel 1-Auto zu fahren

Kucki: *I want to see the best racing driver, the best in moving pedals and wheel, not the best piano player that is great in pressing buttons. It should be just about who is the best driver, not the best fighter jet pilot with all those buttons and dials. The best driver should not have to be a computer geek. It should be all about the driving, not about who is better in multitasking buttons.*

4.6 DRS hat dazu geführt, dass Fahrer jetzt keine besonderen Fähigkeiten einsetzen müssen, damit ihnen ein Überholmanöver gelingt

Kucki: I have been watching F1 since 1988 and swallowed some more then dumb rule changes over the years.

But what has been done now is just too much. I feel disgusted by what I'm seeing and also by how people have seem to like what they are seeing.

When Webber and Button closed in on Schumacher I was on the edge of my seat, nailbiting stuff, they would have to come up with some great aggressive driving, to outbrake Schumacher, to force him into a mistake, to drive a wider exit out of the following corner, to FORCE there way around him, I was ready to see some wheel by wheel racing by the best drivers in the world. Drivers will have to dig out there very best driving skill, and once they succeed it will be like a goal in football...

Instead, the cars closed in, pressed the overtaking button, and just sailed by to the Podium and onto the Win, with Schumacher, with Kobayashi, and people are excited. Button and Webber pressed the button so excitingly apparently. No driving skill involved, just press the button and drive by the opponent. And people love that stuff. Its unbelievable to me and saddens me to no end.

I want to see real overtaking moves, I want to watch a real sport! Not a pure show event like Wrestling or NASCAR. Why does the car behind get an unfair advantage, I thought over all these years people wanted to see overtaking, REAL overtaking, not a 'press a button and cruise by'.

With all those dumb rule changes over the decades, I was ready to deal with, traction control, Launch control etc. but taking away real overtakings, that is taking away the heart and soul of motorsport. Thank you.

4.6a DRS in Kombination mit KERS eröffnet den Fahrern die Möglichkeit verschiedene Strategieviationen beim Überholen anzuwenden

Palmero: The combination of KERS and DRS on cars provides an interesting strategy choice to drivers, for example if you are stuck behind a car that you suspect is using 100% of its KERS to save itself in the DRS zone, you can deploy yours elsewhere on the circuit and have a good shout at a 'conventional' overtake, some that were often not possible before DRS.

4.7 DRS führt dazu, dass Fahrer ihre ganzen Fähigkeiten und Kunst einsetzen müssen, damit sie es schaffen ihre Position vor dem angreifenden Fahrer zu verteidigen

Palmero: prior to DRS/KERS, it was so often the case that drivers didn't even need to defend their positions to remain in front of a following, faster car, since on many tracks there was simply no chance of overtaking anything unless the performance differential was excessive. That isn't racing.

Reverend: I am indifferent to DRS. If it was so easy to pass people - how come no ones used it on Vettel? There you go! The onus is on the driver in front to keep the gap and defend like crazy.

4.8 DRS führt dazu, dass Fahrer ihre Fehler, die im Verlust von Positionen resultiert haben, leichter wiedergutmachen können, was die Fähigkeit von Fahrern eine minimale Anzahl von Fehlern zu machen, weniger wichtig macht

ivand911: for trogggy and paranoik0 to enjoy "real racing":

<http://www.youtube.com/watch?v=GfBWfGf8prI>

Very exiting? When they will race when they pass each other and one of them is just not moving? There isn't racing anymore.

If you have 2 sec faster car, what are you doing behind slower car? This mean somebody else did better job than you and he deserve to stay there. If you are 2 sec faster and you can't overtake, maybe F1 is not for you. You don't deserve to finish ahead only because you have 2 sec faster car. DRS need to go. If you make mistake, it is you problem. Handle it. And fight to get forward. Don't wait for DRS to resolve your problems. Where is the racing exactly when you use DRS? You just fly around other car. No skills, no sweat. Even I can do it. If the fastest car is everything ,they don't need to race, they need to give points at Qualification. And everybody go home.

4.9 Die neuen Reifen „Pirelli“ führen dazu, dass die Rundenzeiten während des Rennens langsamer geworden sind, was das Rennen weniger physisch anspruchsvoll für die Fahrer macht

McLarenNo1: Anyway, my views on the tyres is they should have made tyres like the Bridgestones. I mean what is the point making them so slow, the Formula in terms of speed becomes only a minor step up and drivers after finishing a race don't look like they broke a sweat.

4.10 Die neuen Reifen „Pirelli“ und DRS führen zu einer Reduzierung des Vergnügens der

Fahrer am Rennfahren, was symbolisch von Zuschauern während der Rezeption nachvollzogen wird skid solo: *I interpreted his statement as frustration and I may not have exactly quoted him word for word but the essence of what he said is right. James Allen comments on his site;*

*"**Mark Webber** said after the race that his run in China had made him aware that the tyre situation and the DRS was making things artificial, "You come up against drivers like Fernando, Jenson and Nico, you catch them at 2.5 seconds a lap it's nice but it's not rewarding because they've got nothing to fight back with." He stopped there, not wanting to be too critical of the situation in public."*

I am more and more convinced that these rules create artificial racing. If that's your bag....so be it.

4.10a DRS führt zu einer Erhöhung des Vergnügens der Fahrer am Rennfahren, was symbolisch von Zuschauern während der Rezeption nachvollzogen wird

Jenson Button: *"They [the new rules] do help, as in the past as fast as you could be, you just could not get close enough to capitalise on it. Whatever you did you were always in the bad air and you could not really race them. It enables you to take opportunity of the true pace of cars and I quite like it."*

4.10b Die neuen Reifen „Pirelli“ haben zu einer Erhöhung des Vergnügens der Fahrer am Rennfahren beigetragen, was symbolisch von Zuschauern während der Rezeption nachvollzogen wird

Troggy: *Well Alonso had something to say about them*

Fernando Alonso: *"In one part of the race I was second, or third – I overtook Jenson, and then in a different part of the race Jenson was even in front of Lewis, and I was fighting Webber – who was doing four stops.*

"Webber was doing four stops, so it is not so clear or so easy to know what is happening. You lose visual contact with them, and you don't know any more which strategy they are doing.

"So you try to do your own race, knowing sometimes you are second or third, but it doesn't mean you are second or third in the real race because, if you are on a different strategy in the last stint, you can find yourself fifth or sixth.

"So you need to keep pushing, and you need to keep saving the tyres as well. The race is very long. Last year after the first pit stop the race was more or less over, this year you don't know anything until the last four or five laps and that is interesting." Doesn't sound so bad.

5 Fairness

5.1 DRS macht das Rennfahren fairer, da es das Überholen erleichtert und somit wird die Möglichkeit reduziert, dass ein schnellerer Fahrer von einem langsameren aufgehalten wird, womit sein Rennen zerstört wird

Engel: For the 200th thread DRS is fine, they need some experience to tweak the zones themselves (for example if they didn't have to test the software in Canada I doubt they would put two DRS zones there) but otherwise it allows the car behind a fighting chance to overtake. DRS would be a joke if you have 2 drivers overtaking each other over and over and over again for 30 laps. But that doesn't happen. It just allows the faster car a chance to run in clean air.

5.1a DRS führt dazu, dass ein Fahrer, der lediglich einen kleinen Geschwindigkeitsvorteil genießt, leicht den sich wehrenden Fahrer überholen kann, was negativ bewertet wird

Hairpin: Racing has always been "it is one thing to catch up, another thing to pass", but now it might turn into "it is about catching up", if passing is an inevitable result of catching up. I did not like it that a car that was a second or more faster per lap got stuck behind another car, but I definitely do not like that it is enough to be a tenth quicker to get a free pass.

5.2 DRS macht das Rennen fairer, da die „ultimate race pace“ eines Fahrers der dominante Faktor wird, der über das Resultat des Fahrers im Rennen entscheidet

paranoik0: If Schumacher kept up with Webber and Button, he'd be able to use it too, but no they just kept on winning time. Webber and Button made a better use than Schumacher of the situation, tough luck. If you're not quick you can't expect to win a F1 race. I'm sick of so much whining when this fact is obvious, yet apparently oblivious to everyone. It may be fake racing, in-our-faces fake racing, yet the rule is still equal for everyone. Even if it advantages a car on purpose. If you don't want your opponent to have that advantage, well just be damn sure you don't let him reach the situation that allows him to open up the wing. Or if you think the wing's so mega it gives a monster

*advantage, then let the guy go and keep in touch to use it the next lap. These options are out there for every driver, if you can't make the most of the situation, well I'm sorry that you're not good enough. Or your car isn't good enough, which in the context of a F1 race is essentially the same thing, the clock doesn't give a shit if it's you or the car that's quick. This goes for Schumacher or anyone else. The rule is the same for everyone, your favourite driver/team has the chance to use it to their advantage, if they don't manage to, then it's because they're not good enough, stop *****ing whining.*

5.3 DRS macht das Rennfahren unfairer, da es dem angreifenden Fahrer einen Vorteil verschafft, den der sich währende nicht hat

Smitten: I never said that DRS removes all skill in racing, I've always said it is an unfair advantage which is not the same thing.

rdebourbon: While the rule may be the same for both cars that does not make it inherently fair. The simple fact that the faster follower uses it to get past a slower car logically leads to a situation where the now slower follower can't keep up with the faster leader and thus falls out of the detection zone and thus does not get a chance to fight back... It's not fair, because all it is doing is giving a faster car an easy leapfrog for position.. If this was a spec series, then I would agree with you with it being fair...

-EDIT- Fair being used in the sense of both drivers having the same advantages/disadvantages

- thus leaving only them as the differentiating factor.

5.3a DRS mit zwei DRS-Zonen macht das Rennfahren unfair, da es dem angreifendem Fahrer nicht nur ermöglicht zu überholen, sondern gleich auch einen Vorsprung gegenüber dem überholten Fahrer herauszufahren

cutchemist42: I don't like how the 2nd DRS just allowed cars at Montreal to build up a ridiculous lead after passing so easily on the first DRS zone. Schumacher might even had an ok chance of getting back at Webber if Webber did not build up that big gap in the 2nd DRS zone. Schumacher only finished .4 seconds but after that first Webber pass he was about 1.5 seconds back after.

5.3b Die Möglichkeit DRS auch hinter einem überrundeten Fahrer zu nutzen ist unfair, da es einen Rundenzeitvorteil verschafft

Palmero: *Not too keen on 2 things about the DRS 1. Lead lap cars using it because of being within 1 second of a car they are lapping.*

5.3c DRS macht Rennfahren unfair, da die DRS-Aktivierung es einem Fahrer, der die gleiche Geschwindigkeit wie der vor ihm liegende Fahrer hat, einen Geschwindigkeitsvorteil im Hinblick auf die Rundenzeit gibt

F.M.: *Also, this way the system can't be used anymore to get closer to the guy in front every lap and then eventually pass him (same pace, but due to DRS getting closer: 1s -> 0.8s -> 0.6s -> pass), which happens sometimes.*

5.3d DRS macht das Rennfahren nicht unfair; es steht jedem in gleicher Weise zur Verfügung

paranoik0: *But all of this is a matter of taste and I accept people may have different tastes than mine. What I can't accept, is people complaining DRS is unfair. It isn't, the rule's the same for everyone and everyone knows the rulebook, just use it to your advantage and stop whining. Just like I may not have liked last year's F1 much, but I accept it was fair for everyone. Even if Alonso sat behind Petrov's car for 500 laps despite being quicker without being able to do anything, and that cost him the title. Tough luck, he knew track position was everything last year, and shouldn't have put himself in that situation.*

5.3e DRS macht das Rennen und Duelle zwischen den Fahrern fairer, da es den Nachteil der „schmutzigen Luft“, mit der der angreifende Fahrer zu kämpfen hat, kompensiert

Ross Stonefeld: *If they can both use it, it cancels itself out. The way the system is setup now the leading car has the trailing car is disadvantaged in the corner (turbulence) but has an advantage on the straight(DRS). Properly setup it should balance nicely.*

5.3f Die neuen Reifen „Pirelli“ machen das Rennen unfairer, da die im Qualifying langsameren Fahrer gegenüber den schnelleren bevorteilt werden, da sie mehrere frische Reifensätze für das Rennen haben

F1ultimate: *Racing has definitely not suffered but I do think that Webber and Lewis success today has set a precedent for the coming races. Q3 will now be an absolute bore but 2nd tier top drivers can benefit from some very clever strategies if they don't choose to graduate to Q3 and instead start outside the top ten and can enjoy starting the race on*

fresh set of rubber with a soft set saved by not going to Q3. Renault and Mercedes should definitely look into how they can replicate Webber success. However, their car is not as fast as RB7 meaning that they probably won't be able to blitz the field at the same rate as Webber, but it's possible. In the recent two races we've all seen fast drivers being overtaken by rivals in slow cars but fresher tires.

5.4 DRS führt dazu, dass Fahrer beim Überholen nicht mehr so viel riskieren müssen, beziehungsweise unfaire Manöver benutzen müssen, damit sie vorbeikommen

engel: Because I 've been watching F1 long enough to know that "fighting" means wait for pitstops, put in a fast in lap, hope you squeeze by.

Or pull last of the late breakers bravado move, take both cars out of the race unless the other guy is scared of getting taken out, in which case he will let you past. Racing has improved this season, by a factor of 10. There's no silliness there's no stupid people trying to pull desperation moves, if you are faster you can get ahead. And I said can, not are guaranteed to.

5.5 Die neuen Reifen „Pirelli“ erhöhen die Anzahl von Boxenstopps, was wiederum dazu führt, dass Faktoren ins Spiel kommen, die das Endresultat beeinflussen und sich der Kontrolle des Fahrers entziehen, was in gewisser Hinsicht unfair ist

Seanspeed: I think if you follow F1 normally, you should be able to keep decent track of things. Drivers on a clear 3-stop strategy all tended to pit pretty much around the same times. But I do think this sort of thing might be confusing for a casual viewer.

I'm not against having multiple pitstops during the race, but I do hate it when a driver's race is messed up because of a bad pitstop. And more pitstops = the more chances of a driver getting screwed by something completely not their fault. I know its a team sport and all, but once the drivers and cars are out on-track, I'd like to see the result be in the driver's control as much as possible.

Overall, I'm happy with the tires so far and I hope that more often than not, the degradation remains similar to what it was in Malaysia.

4.3 Interpretationen im Bezug auf Qualitätsmerkmale der F1-Rezeption

Die fünf zentralen Dimensionen innerhalb der gebildeten Kategoriensysteme stellen die zentralen Qualitätsmerkmale der Formel 1-Rezeption dar. Anschließend werden die einzelnen Kategorien innerhalb der Dimensionen auf Basis der im theoretischen Teil dieser Arbeit erläuterten theoretischen Konzepte interpretiert.

4.3.1 Unterhaltung

Wie bereits erwähnt sind die zwei dominanten Kriterien, die das Ausmaß der wahrgenommenen Unterhaltung bei der Rezeption von Formel 1 bestimmen, die Forderung an maximaler Aktion in minimaler Zeitspanne und die Theorie der Sensationssuche.

Als die erste gesuchte Gratifikation innerhalb der Dimension „Unterhaltung“ wurde die Forderung nach mehr interessanten Rennsequenzen und Rennelementen angeführt. Die neuen Reifen „Pirelli“ und DRS haben dazu beigetragen, dass dieses Bedürfnis der Rezipienten während eines Formel 1-Rennens öfter befriedigt wird. Als die zwei zentralen interessanten und gleichzeitig leicht wahrnehmbaren Rennelemente gelten enge Duelle auf der Rennstrecke und daraus resultierende Überholmanöver und Boxenstopps. Die neuen Reifen und DRS haben die Frequenz beider Elemente während der Rennen erhöht und somit hat der Rezipient das Gefühl, dass öfter etwas Aufregendes passiert und es weniger Phasen gibt, in denen sich nichts besonders interessantes tut. Allerdings kann nicht das selbe vom Qualifying behauptet werden. Die hohe Degradation der Reifen zusammen mit der Regel über eine beschränkte Anzahl von Reifensätzen für Qualifying und Rennen führt hauptsächlich auf Rennstrecken mit hohem Reifenverschleiß zu konservativen Strategien der Fahrer im Qualifying. Lieber als zu versuchen ihre Position in der Startaufstellung zu verbessern, verzichten sie auf den Versuch eine schnelle Runde zu fahren um Reifen für das Rennen zu schonen (z. B. Hamilton in China). Das führt dazu, dass im Q3 (der letzte Teil des Qualifyings, an dem die schnellsten 10 Fahrer teilnehmen) weniger Aktivität auf der Rennstrecke ist, da sich die Fahrer manchmal auch mit einem Versuch begnügen und somit 7-8 Minuten auf der Rennstrecke wenig los ist. Das wird natürlich von Rezipienten negativ bewertet.

Bleiben wir beim Stichwort konservative Strategien. Rezipienten haben sich geäußert, dass sie es nicht sehr mögen, wenn Fahrer konservative Strategien adoptieren und es vielmehr bevorzugen, wenn ein aggressiver Zugang zum Rennfahren vorherrscht. In dieser Hinsicht zeigen sich „Pirelli“ wiederum als positiv für das Renngeschehen. Ihre hohe Degradation führt dazu, dass es günstig sein kann, eine Strategie mit mehreren Boxenstopps zu wählen und die in den Boxenstopps verlorene Zeit mit einer schnellen aggressiven Fahrt auf der Strecke

zu kompensieren. Die erfolgreiche Exekution dieser Strategie wird in der Regel auch mehrere Überholmanöver auf der Rennstrecke erfordern. All das trägt dazu bei, dass sich die Anzahl an interessanten, aufregenden Elementen in den Rennen erhöht, was von Rezipienten meistens positiv bewertet wird. Es reduziert auch die Erfolgschancen von konservativen Strategien, die nur auf der Wahrung einer günstigen Rennposition basieren. Bei der erfolgreichen Exekution von diesen aggressiven Strategien hilft auch das DRS, das nur vom angreifenden Fahrer benutzt werden kann und das Überholen erleichtert und somit das Risiko dieser Strategie, dass man im Verkehr stecken bleibt und Zeit verliert, reduziert. Wie bereits erwähnt ist die Kehrseite dabei das Qualifying. Dort führen die neuen Reifen dazu, dass die Fahrer weniger Versuche absolvieren und während der Versuche vielleicht auch ein bisschen konservativer fahren in der Sorge die Reifen nicht zu sehr zu beschädigen. Viele Rezipienten kritisieren diesen Zugang, da ihre Vorstellung von Qualifying darin besteht, dass die Fahrer versuchen sollten die schnellste mögliche Rundenzeit zu fahren und dabei auf das absolute Limit der Autos gehen sollten.

Ein weiterer Aspekt der Rennen, dessen Auftreten die neuen Reifen gefördert haben, ist die Möglichkeit, dass sich Fahrer auf Positionen befinden, die ihrer gewöhnlichen Konkurrenzfähigkeit nicht entsprechen. Dazu haben vor allem die Faktoren hohe Degradation der Reifen, niedrige Anzahl an zur Verfügung stehenden Reifensätzen und der große Unterschied zwischen den einzelnen Reifenmischungen beigetragen. Das führt dazu, dass Fahrer von besseren Teams in ihrem Versuch, die schnelleren, weichen Reifen für spätere Phasen von Qualifying zu schonen, im ersten Teil des Qualifying riskieren und nur die härtere, langsamere Mischung benutzen, was manchmal auch so enden kann, dass sie bereits im ersten Teil eliminiert werden und das Rennen aus einer der hinteren Startpositionen starten müssen. Hier spricht man von einer kleineren oder größeren Sensation. Vor allem für Rezipienten mit einer stark ausgeprägten Sensationssuche sollten solche Ereignisse besonders gratifizierend sein. Der Einfluss der Reifen wird in diesem Zusammenhang allerdings von DRS kompensiert, da die Fahrer im Rennen mit Hilfe des beweglichen Heckflügels leichter Plätze wiedergutmachen können und auf Positionen vorstoßen, die ihrem Leistungspotential mehr entsprechen.

In diesem Absatz wird man sich spezifisch mit engen Rat-an-Rat-Duellen und daraus resultierenden Überholmanövern beschäftigen. Wie bereits erwähnt handelt es sich beim Überholen um einen der für Rezipienten interessantesten und aufregendsten Elemente innerhalb eines Formel 1-Rennens. Der primäre Gedanke hinter den neuen Regeln war es gerade das Überholen auf der Rennstrecke zu erleichtern. Wie man an den Beobachtungen

und Äußerungen der Rezipienten als auch anhand von Statistiken sehen kann, waren die neuen Regeln erfolgreich. Und obwohl diese Tatsache von vielen Rezipienten positiv bewertet wird, haben die neuen Regeln auch einige negativen Einflüsse auf diesen Rennaspekt gehabt. Einerseits beklagen einige Rezipienten, dass hauptsächlich das DRS lediglich das Überholen erleichtert hat, jedoch nicht zu engen Duellen entlang der ganzen Rennstrecke beigetragen hat, was gerade das Rennelement ist, das von einigen Zuschauern am meisten gefordert wird. Andererseits beklagen die Rezipienten, dass das DRS Überholen zu einfach macht. Auf manchen Rennstrecken fährt der Fahrer mit aktiviertem DRS am sich verteidigendem Fahrer wie auf einer Autobahn vorbei, womit das Sensationelle, Erregende, Unterhaltende und Denkwürdige des Überholmanövers verloren geht und somit dieses Rennelement an Attraktivität verliert.

4.3.2 Spannung

Bei der theoretischen Interpretation der Kategorien innerhalb der Dimension „Spannung“ wird deutlich, dass die Rezeption von Formel 1 eines der dominanten Merkmale von Spiel aufweist, nämlich die Spannung selbst. Johann Huizinga und Hans Scheuerl definieren in ihren phänomenologischen Zugängen zum Spiel das Merkmal Spannung hauptsächlich über die Ungewissheit der Spielenden über den Ausgang des Spiels. Scheuerl ersetzt den Begriff der Spannung durch Ambivalenz und hebt das Gleichgewicht der entgegengesetzten Tendenzen innerhalb des Spiels als die zentrale Voraussetzung für ihre Spannung/Ambivalenz hervor.

Die erste Kategorie innerhalb der Dimension „Spannung“ äußert das Bedürfnis der Rezipienten nach einer Ungewissheit und Unvorhersehbarkeit der Rezeption, nicht nur im Hinblick auf den Ausgang des Rennens, sondern auch im Hinblick auf den gesamten Verlauf der Tätigkeit. In diesem Zusammenhang äußert sich ein Rezipient sehr positiv über die neuen Reifen „Pirelli“, die gerade die Unvorhersehbarkeit des Rennverlaufs signifikant erhöht haben. Dies zwingt den Rezipienten zu einer Schärfung der Aufmerksamkeit und führt bei ihm zum Verweilen und Aufgehen in den einzelnen Momenten des Rennens. Hier findet man Parallelen zum Moment der Gegenwärtigkeit, das von Hans Scheuerl als ein weiteres Merkmal von Spiel angeführt wurde. Der Rezipient bekommt auf seine Interpretationshandlungen relativ schnell Feedback und somit kann er schnell beurteilen, ob sich das Rennen im jeweiligen Moment für den Fahrer gut oder schlecht entwickelt, gleichzeitig kann er aber auch nicht sicher sein, dass das momentane gute Gelingen des Fahrers auch in ein gutes Endresultat übersetzt, da die neuen Reifen mehrere Variablen ins

Rennen gebracht haben, die eine weithinausreichende Antizipation im Hinblick auf den Verlauf des Rennens viel schwieriger machen. Die hier beschriebenen Prozesse während der Rezeption charakterisieren sich also durch eine geschärfte Aufmerksamkeit auf ein beschränktes Stimulusfeld, was eine der Voraussetzungen beziehungsweise Merkmale des Flow-Erlebnisses ist. Der Verlauf des Rennens auch nach den Regeländerungen gibt immer noch ein unmittelbares Feedback bei der Interpretation der einzelnen Rennsequenzen im Hinblick auf den Erfolg/Misserfolg des Fahrers, nur mit der Beschränkung, dass der momentane Erfolg eines Fahrers nicht gleichzeitig auf das Endresultat extrapoliert werden kann, was die Anforderungen auf die Verstehens- und Interpretationsleistungen der Rezipienten während des Rennens erhöht. Wenn diesen erhöhten Anforderungen eine ausreichende Kompetenz des Rezipienten entgegengebracht werden kann, erhöht sich die Chance Flow bei der Rezeption zu erleben.

Die neuen Reifen und DRS führen gemäß der Äußerungen der Rezipienten auch zu einer Erhöhung der Ungewissheit des Ausgangs und einer Aufrechterhaltung der Spannung bis zum Schluss, da die Möglichkeit eines Positionswechsels, entweder mittels eines direkten Kampfs auf der Rennstrecke oder durch den Einsatz einer unterschiedlichen Strategie, durch die neuen Regeln erhöht wurde. Studien der Rezeption von anderen Sportarten haben wirklich nachgewiesen, dass bis zum Schluss ausgeglichene Sportwettkämpfe hauptsächlich bei Männern gratifizierender sind und das selbe lässt sich auch aus der Inhaltsanalyse der Forumdiskussion der Formel 1-Rezipienten entnehmen. Die neuen Regeln wirken sich hier wie bereits erwähnt in vielen Aspekten positiv aus, doch bringen sie auch Nachteile. Fahrer, die schnell im Qualifying sind, gewinnen einen Vorteil, indem sie für das Rennen leichter frische Reifensätze aufbewahren können, die ihnen dann im Rennen einen Rundenzeitvorteil gegenüber anderen verschaffen, was die Geschwindigkeitsunterschiede zwischen ihnen und den langsameren Fahrer-Auto-Kombinationen im Rennen nur weiter vergrößert, womit die Ausgeglichenheit und die Ungewissheit über den Ausgang reduziert wird. Dieser Aspekt zusammen mit dem Effekt des DRS, das dazu beiträgt, dass Fahrer öfter in der Reihenfolge ihrer wirklichen Geschwindigkeit das Rennen beenden, führt gleichzeitig auch dazu, dass im Falle eines dominanten Fahrers über das Endresultat in der Weltmeisterschaft früher entschieden wird.

Ein weiterer Wunsch der Rezipienten bezieht sich auf die Tatsache, dass das eigentliche Rennen wichtiger für das Endresultat sein sollte als Qualifying. Gleichzeitig wollen sie aber auch, dass das Qualifying nicht völlig bedeutungslos im Hinblick auf das Endergebnis wird. Man kann diese gesuchte Gratifikation so erklären, dass das Qualifying und Rennen zu einer

Einheit werden und die Rezipienten wünschen sich, dass die Spannung während des gesamten Verlaufs aufrechterhalten wird, im ideellen Fall sich sogar steigern sollte. Dadurch, dass das Rennen immer erst nach dem Qualifying stattfindet, sollte die Spannung und Ungewissheit im Hinblick auf das Endergebnis während des Rennens gegenüber Qualifying noch weiter ansteigen und nicht umgekehrt, dass die Positionen im Qualifying die Reihenfolge im Rennen zu stark determinieren. Im Hinblick auf diesen Aspekt haben sich die Regeln wieder überwiegend positiv ausgewirkt. Die erhöhte Möglichkeit zu überholen und unterschiedliche Strategien einzusetzen haben es den Fahrern ermöglicht auch nach einem misslungenen Qualifying etwas mit dem Resultat im Rennen noch zu machen. Manche Zuschauer haben sich allerdings kritisch geäußert, dass hauptsächlich aufgrund der neuen Reifen Qualifying völlig bedeutungslos geworden ist und für die Fahrer sogar besser wäre ihre Versuche im Qualifying nur darauf zu beschränken, sich für das Rennen zu qualifizieren (die 107 %-Regel) und dann nur Reifen fürs Rennen zu schonen. Das konkrete Geschehen auf der Rennstrecke gibt den unzufriedenen Rezipienten teilweise recht, da es schon ziemlich viele Beispiele gegeben hat, indem ein Fahrer, der im Q1 (erster Teil vom Qualifying) ausgeschieden ist, den Vorteil der neuen Reifen im Rennen gut ausgenutzt hat und in die Punkte vorgestoßen ist (z. B. Alguersuari in Valencia, 18 → 8). Auf der anderen Seite betonen einige Fans, dass die Position auf der Startaufstellung immer noch wichtig ist (sie weisen zum Beispiel auf die schwächeren Ergebnisse von Ferrari auf dem Beginn der Saison hin, die zu großem Ausmaß auf ihre schwächeren Qualifyings zurückzuführen sind). Grundsätzlich gibt es immer noch Rennstrecken, wo die Position auf der Startaufstellung sehr bedeutend ist (z. B. Monte Carlo).

Bereits in der Unterhaltungsdimension wurde der Einfluss der „Pirelli“ auf die geringere Aktivität und den konservativeren Zugang der Fahrer zum Qualifying als negativ hervorgehoben. Im Zusammenhang mit der Spannung der Qualifyings hat dieser Aspekt auch ein positives Element hervorgebracht. Dadurch, dass die Fahrer gezwungen werden weniger Qualifying-Versuche zu fahren, nimmt die Bedeutung des einzelnen Versuchs im Hinblick auf die Position auf der Startaufstellung zu, was in einem erhöhten Spannungspotential des einzelnen Versuchs für den Rezipienten resultiert.

Die Rezipienten wünschen sich zwar eine erhöhte Ungewissheit und Unvorhersehbarkeit im Hinblick auf den Verlauf und Ausgang des Rennens, jedoch wünschen sie sich nicht, dass das Rennen zu einer vollkommen vom Glück abhängigen Lotterie wird, wo grundsätzlich jeder gewinnen kann. Im Hinblick auf diesen Aspekt bewerten die Rezipienten zu großem Ausmaß die neuen Regeln als positiv im Sinne, dass sie aus den Rennen keine Lotterie machen. Trotzdem haben sich unter den Äußerungen auch gegensätzliche Meinungen

gefunden, die hauptsächlich die non-lineare Reifendegradation kritisieren. Hier spricht man vom „falling-off-the-cliff“-Phänomen. Darunter wird die plötzliche rasante Leistungsreduktion der Reifen gemeint. Hauptsächlich in den ersten Rennen konnte beobachtet werden, dass Fahrer in einem bestimmten Zeitpunkt innerhalb des Stints von einer Runde auf die andere um 2 Sekunden langsamer geworden sind. Für die Rezipienten und teilweise auch für die Fahrer und Teams war dieses Reifenverhalten schwer vorhersehbar und machte den Fahrer in dieser Phase ziemlich machtlos. Im weiteren Verlauf der Saison hat sich die Reifensituation im Hinblick auf diesen Aspekt stabilisiert, was auch auf die Tatsache zurückzuführen ist, dass Teams und Fahrer Erfahrungen im Hinblick auf das genaue Reifenverhalten gesammelt haben. Auch bei der Analyse der Forumdiskussion hat sich gezeigt, dass Beschwerden der Rezipienten im Hinblick auf den Lotterie-Charakter von Rennen aus den Diskussionen verschwunden sind. Man kann also festhalten, dass die neuen Regeln aus den Rennen keine Lotterie machen. Die weitgehend negative Bewertung des „falling-off-the-cliff“-Phänomens weist darauf hin, dass hier die Ungewissheit der Rezipienten über den weiteren Verlauf des Rennens bereits zu hoch ist und nicht mehr als gratifizierend wahrgenommen wird.

Eine weitere gesuchte Gratifikation innerhalb der Spannungsdimension ist die Möglichkeit der Fahrer verschiedene Strategieoptionen anzuwenden. In diesem Zusammenhang geht es in erster Linie um die Anzahl der absolvierten Boxenstopps. Diese gesuchte Gratifikation lässt sich am besten mit Scheuerls Ambivalenz-Kriterium des Gleichgewichts der entgegengesetzten Tendenzen erklären. Die Rezipienten würden es für ideal halten, wenn Fahrer, die entweder eine Einstopp-, Zweistopp-, Dreistopp-, etc. –strategie einsetzen, die gleichen Chancen auf Erfolg hätten. Verschiedene Strategien sollten sich also für Fahrer möglichst gleich auszahlen. Somit wäre auch die Ungewissheit der Rezipienten im Hinblick auf die eingesetzte Strategie gegeben. Bezüglich dieses Kriteriums wurden die neuen Regeln von Rezipienten nicht eindeutig bewertet, was sich auch in direkter quantitativen Analyse der Rennen zeigt. Während zum Beispiel in der Türkei klar eine Strategie die eindeutig schnellste war (4 Stopps), war die Situation in Monte Carlo anders, da dort die ersten drei Fahrer (Vettel, Alonso, Button) jeweils eine unterschiedliche Strategie (1 Stopp, 2 Stopps, 3 Stopps) eingesetzt haben und sie im Ziel nur durch Zehnteln von Sekunden getrennt waren. Dabei muss aber betont werden, dass die Situation in Monaco auch von zwei Safety-Car-Phasen beeinflusst wurde. Während der Rennen hat sich gezeigt, dass eine Voraussetzung für den Einsatz von unterschiedlichen Strategien die Ausgeglichenheit von den zwei unterschiedlichen Reifenmischungen (eine ist immer weicher und die andere härter) ist. Die

beiden Mischungen sollten ungefähr gleichwertig sein, indem die eine schneller ist, aber weniger Runden aushält als die andere. DRS fördert den Einsatz von unterschiedlichen (hauptsächlich aggressiveren mit mehreren Stopps) Strategien, da es das Überholen auf der Rennstrecke erleichtert und somit Fahrer weniger Sorgen haben müssen, dass sie im Verkehr hinter langsameren Autos stecken bleiben.

Das nächste Spannungselement der Rennen bezieht sich wiederum auf enge Rat-an-Rat-Duelle und Überholmanöver. Bei der Erklärung dieser gesuchten Gratifikation eignet sich wieder das Spannungs-/Ambivalenz-Merkmal von Spiel am besten. Sowohl der angreifende als auch der verteidigende Fahrer sollten die gleiche Chance haben im Duell erfolgreich zu sein. Das Gleichgewicht der entgegengesetzten Tendenzen sollte wiederum gegeben sein, damit eine Ungewissheit über den Ausgang hergestellt wird. Ein Duell zwischen zwei Fahrern kann zweierlei enden. Entweder gelingt dem angreifenden Fahrer das Überholmanöver oder der sich währende Fahrer schafft es seine Position zu behalten. Bei Situationen, wo es zwei Entfaltungsmöglichkeiten gibt, ist die Ungewissheit über den Ausgang am größten, wenn beide Optionen eine 50-prozentige Wahrscheinlichkeit des Eintretens haben. Wenn dieses Gleichgewicht der Chancen gegeben ist, kommt es oft zu langen, ausgeglichenen, engen Duellen, in denen es oft zuerst viele Überholversuche des angreifenden Fahrers gibt, die vom sich wehrenden Fahrer erfolgreich abgewehrt werden, um dann schließlich doch in einem erfolgreichen Überholmanöver des angreifenden Fahrers zu enden. So ein Rennverlauf bietet einen optimalen Stimulus für eine Spannungsinduzierung beim Rezipienten, wie man es auch der Excitation-Transfer-Theory entnehmen kann, die sich für die Erklärung der beschriebenen Rezeptionssituation optimal eignet. Das enge Duell und die nicht-erfolgreichen Überholversuche kumulieren die Spannung bei Rezipienten, die dann anschließend bei einem erfolgreichen Versuch freigelassen wird. Die neuen Regeln haben in diesem Zusammenhang die Balance zu sehr auf die Seite des angreifenden Fahrers geschoben. Viele Überholmanöver finden unter Bedingungen statt, wo der angreifende Fahrer frischere Reifen und DRS zur Verfügung hat und somit sind die Chancen des sich währenden Fahrers praktisch nicht vorhanden und die Ungewissheit über den Ausgang des Duells und damit einhergehende Spannung aufs Minimum reduziert. Natürlich gab es während der Rennen in diesem Jahr auch Duelle, in denen Fahrer auf ungefähr gleich alten Reifen waren und das DRS keinen allzu großen Vorteil dem angreifenden Fahrer gegeben hat und es somit zu spannenden, ausgeglichenen Duellen kam (z. B. Massa und Button in Australien, Massa und Rosberg in der Türkei).

Der letzte Spannungsaspekt, der mittels der qualitativen Inhaltsanalyse herausgearbeitet wurde, ist der Faktor der Schwierigkeit der Rennbedingungen für den Fahrer. In der Vergangenheit haben sich Formel 1-Rezipienten immer gefreut, wenn es geregnet hat, da in solchen Witterungsbedingungen der Gripp für Fahrer wesentlich reduziert wurde. Die Fahrer haben somit mehrere Fehler gemacht und das Rennen hat dadurch an Unvorhersehbarkeit und Ungewissheit gewonnen. Die neuen Reifen „Pirelli“ mit ihrer hohen Degradationsrate haben in diesem Kontext einen positiven Einfluss gehabt, da sie zu einem gewissen Ausmaß Regenbedingungen konstituieren. Die hohe Degradation führt dazu, dass die Fahrer im Verlauf des Stints Gripp verlieren und die Balance des Autos ändert sich auch, was die Situation für die Fahrer erschwert. Rezipienten sind in der Lage zu erkennen, dass die Fahrer am Ende der Stints mehr Mühe haben, die Autos zu kontrollieren und die Wahrscheinlichkeit Fehler zu machen größer wird, was bei den Rezipienten die Aufmerksamkeit stimuliert und bei ihnen das Gefühl der Unvorhersehbarkeit im Hinblick auf den Verlauf des Rennens mehr zum Vorschein kommt und sich somit die wahrgenommene Spannung bei der Rezeption erhöht.

4.3.3 Ästhetik

Arthur Raney ordnet das Rezeptionsmotiv „Ästhetik“ unter kognitive Motive der Sportrezeption ein. In der folgenden theoretischen Interpretation der Kategorien innerhalb dieser Dimension wird deutlich, dass kognitive Prozesse in der Tat sehr wichtig sind für die Wahrnehmung der Ästhetik von Formel 1-Rennen. Das zentrale Merkmal im Hinblick auf das Ausmaß der wahrgenommenen Ästhetik ist die Komplexität der Rennen, die wiederum die kognitiven Anforderungen der Rennen an die Rezeption von Zuschauern bestimmt und somit entscheidend beeinflussen kann, ob der Zuschauer während der Rezeption Flow erlebt. Beeinflusst die Komplexität des Rennens die Anforderungen der Rezeption dahingehend, dass diese sich im Gleichgewicht mit der Rezeptionskompetenz der Zuschauer halten, ist die Wahrscheinlichkeit für Flow am größten. Die lineare Erhöhung der Komplexität der Rennen führt also nicht automatisch zu einer höheren Rezeptionsqualität, sondern es gibt einen Punkt, wo das Rennen bereits zu komplex wird und die Gratifikation wird von Rezipienten nicht mehr erhalten. Dieser Punkt ist bei jedem Rezipienten natürlich unterschiedlich. Deshalb muss das Ausmaß der Komplexität durch ein entgegengesetztes Prinzip reguliert werden, und zwar durch das Prinzip der Ordnung. Nur bei einer optimalen Abstimmung dieser zwei Prinzipien wird die Ästhetik eines Rennens als optimal wahrgenommen. Im theoretischen Teil wurden drei Merkmale als ausschlaggebend für die Komplexität definiert. Erstens handelt es

sich um die Anzahl der Elemente eines Stimulus, dann ist es die Unterschiedlichkeit der Elemente und drittens das Ausmaß inwieweit die unterschiedlichen Elemente eines Stimulus als eine Einheit wahrgenommen werden können.

Ein negativer Einfluss der neuen Reifen „Pirelli“ auf die wahrgenommene Ästhetik der Rennen liegt in der Inkonsistenz der durch die Fahrer erzielten Rundenzeiten. Ein Rezipient beschwert sich, dass Fahrer nicht in der Lage sind 5 ausgeglichene Runden hintereinander zu fahren, was ihm das Gefühl gibt, als ob die Fahrer gar nicht auf das Maximum gehen würden. Er verspürt keine Kontrolle im Hinblick auf die Antizipation der einzelnen Rundenzeiten. Es wird auch beklagt, dass die Rundenzeiten im Verlauf des Rennens nicht signifikant schneller werden, was mit den leer werdenden Tanks nur logisch wäre. Das führt anschließend dazu, dass der Unterschied zwischen der schnellsten Rennrunde und der Pole Position-Zeit in diesem Jahr viel größer ist als in vergangenen Jahren. Hier kommen zwei Faktoren zum Tragen. Im Hinblick auf die Komplexität lässt sich festhalten, dass die einzelnen Elemente, in diesem Fall die Rundenzeiten, von Rezipienten nur schwer als eine Einheit wahrgenommen werden können. Zusätzlich ist diese Inkonsistenz der Rundenzeiten zusammen mit der großen Diskrepanz zwischen den Qualifying- und Rennrundenzeiten ein neues Phänomen in der Formel 1 (zumindest im Vergleich zu den letzten 10 Jahren in der Formel 1), das diskrepanz mit den vorhandenen Erfahrungen und Vorstellungen der Rezipienten von Formel 1 ist. Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass den Rezipienten eine gewisse Ordnung im Hinblick auf die Entwicklung der Rundenzeiten fehlt. Neue Elemente können zwar oft positive Wirkungen auf wahrnehmende Subjekte auslösen, dafür muss allerdings der Unterschied zwischen dem neuen Stimulus und den bestehenden Erfahrungen nicht zu groß sein. In diesem Fall scheint es, dass die Diskrepanz das angenehme Niveau überschritten hat. Wie im theoretischen Teil beschrieben, können die negativen Effekte der Neuheit eines Stimulus durch Habituation kompensiert werden. Es kann also stark angenommen werden, dass diese negative Bewertung von Formel 1-Rennen im Verlauf der Zeit eine kleinere Rolle spielen wird. Zusätzlich galt das Phänomen der inkonsistenten Rundenzeiten hauptsächlich nur für die ersten Rennen. Die Rundenzeitenanalyse der späteren Rennen zeigt hingegen, dass Fahrer sehr wohl in der Lage sind konsistente Rundenzeiten zu fahren.

Der nächste Gratifikationsaspekt im Rahmen des Ästhetik-Motivs bezieht sich auch direkt auf die Komplexität. Wie bereits in der Unterhaltungsdimension angeführt und beschrieben, ist die Anzahl an interessanten Rennelementen mit den neuen Regeln angestiegen, was auch die Komplexität der Rennen erhöht hat. Es gibt mehrere Überholmanöver, mehrere Boxenstopps und insgesamt mehrere Positionswechsel. Betrachtet man auch die Tatsache,

dass im Rennen unterschiedliche Strategien adoptiert werden, kann man auch sagen, dass die einzelnen Elemente (von den jeweiligen Fahrern adoptierte Strategien) voneinander unterschiedlich sind. Diese erhöhte Komplexität wird jedoch meistens von Rezipienten als positiv bewertet und fordert sie auf kognitiv aktiver während der Rezeption zu werden. Die Anforderung an die Interpretations- und Verstehensfähigkeiten des Rezipienten bezüglich des Rennverlaufs sind größer geworden. Gleichzeitig äußern sich die Zuschauer, dass sie immer noch in der Lage sind die Komplexität der Rennen zu meistern. Diese Konstellation von Anforderung und Kompetenz spricht für ein höheres Potential der Rezeption Flow-Erlebnisse zu erzeugen. Für einige Rezipienten ist die Komplexität der Rennen nach den Regeländerungen jedoch zu groß geworden. Hauptsächlich die Kämpfe im Mittelfeld und auf den hinteren Positionen können nur schwer richtig gedeutet werden, da die Kamera diesen Kämpfen weniger Aufmerksamkeit schenkt und man also zu wenig Information über den Kontext dieser Kämpfe hat. Durch das mögliche Einflusspotential von vielen unterschiedlichen Elementen (die hauptsächlich durch die neuen Reifen generiert wurden) weiß man nicht genau warum jetzt ein Fahrer den anderen überholt und so weiter. Die neuen Reifen „Pirelli“ haben auch zu mehreren Boxenstopps geführt. Auf manchen Rennstrecken war die optimale Strategie sogar 4 Boxenstopps zu absolvieren. Diese hohe Anzahl wird bereits von einigen Rezipienten negativ bewertet. Konkret schließt sich in diesem Zusammenhang ein Zuschauer der Meinung des BBC-Kommentators Martin Brundle an und beklagt, dass durch die große Anzahl von Stopps das Rennen seinen Fluss verliert, da der Rennverlauf auf der Strecke immer wieder durch Boxenstopps unterbrochen wird und man dann nicht weiß, ob man das Geschehen in der Boxengasse oder auf der Rennstrecke verfolgen soll. Ähnliches Problem haben dann auch die Verantwortlichen für die Regie und es kann dazu kommen, dass wichtige Momente von der Kamera verpasst werden. Zusätzlich führen die zahlreichen Boxenstopps und unterschiedliche Strategien dazu, dass die Reihenfolge der Fahrer zu oft wechselt, was von Rezipienten auch ambivalent bewertet wird. Einigen gefällt es, andere beklagen die fehlende Ordnung bei der Rezeption. Viele Positionswechsel kann es auch dank des DRS geben, das ein Szenario möglich macht, indem sich zwei Fahrer mehrmals gegenseitig überholen und rücküberholen, da das DRS einen Geschwindigkeitsvorteil immer nur dem angreifendem Fahrer gibt. Wiederum wird die Möglichkeit solche Duelle während der Rennen zu haben von den Rezipienten ambivalent bewertet. Manche würden so ein Szenario willkommen beziehungsweise heißen es gut, für andere würde es eine artifizielle Show bedeuten. Die ambivalente Bewertung hängt wiederum mit der Neuheit des Stimulus zusammen. In den letzten Jahren waren in der Formel 1

gegenseitige Überholungen und Rücküberholungen sehr selten. Wäre dieses Phänomen durch DRS möglich gemacht, würde es sich um ein neues Element handeln. Bei manchen Rezipienten würde sich die Diskrepanz dieses Phänomens zu den vorhandenen Kategorien von Formel 1 auf einem optimalen Niveau halten, wodurch also dieses neue Phänomen für sie besonders gratifizierend wäre. Für andere wäre das Niveau überschritten und mit den vorhandenen Erfahrungen von Formel 1 unvereinbar. Ein Rezipient bringt in seinem Diskussionsbeitrag die Realität gut auf den Punkt. Er schreibt, dass in einzelnen Fällen wirklich die Situation auftritt, dass zuerst ein Fahrer mit der Hilfe von DRS einen anderen überholt um dann anschließend rücküberholt zu werden. Gleichzeitig räumt er aber auch ein, dass dieses Szenario ziemlich selten ist und der schnellere Fahrer sich in meisten Fällen durchsetzt beziehungsweise es kommt gar nicht zu einem Positionswechsel.

Die neuen Regeln haben nach Ansicht eines Rezipienten auch zu einer Hervorhebung des Teamsportelements im Rahmen der Formel 1 beigetragen. Diese Tatsache wird von ihm positiv bewertet, da es die Komplexität der Rennen erhöht und die Rezeption kognitiv anspruchsvoller macht. Grundsätzlich wurde durch die neuen Regeln die Liste der Sachen, die während eines Rennens erledigt werden müssen, damit das erhoffte Resultat am Ende herauskommt, länger geworden und die Zusammenarbeit des gesamten Teams ist wichtiger geworden. Die neuen Reifen tragen dazu bei, dass man in den Rennen als Team Kompromisse machen muss, da auf Grund des Charakters der Reifen die Bedingungen während der Rennen wechseln. Manche Bedingungen bevorteilen das eine Team, andere wiederum ein anderes. Die Kombination von Fahrstil, Charakteristik des Autos, Streckenprofil, Wetter, dem restlichen Geschehen auf der Rennstrecke und anderen Faktoren spielt dabei eine Rolle. Während des Rennens werden die einzelnen Schwächen und Stärken von Teams und Fahrern gut veranschaulicht und es liegt am einzelnen Team und Fahrer so eine Strategie auszudenken, die die wechselnden Bedingungen möglichst optimal ausnutzt. Dafür muss das gesamte Team seine Stärken und Schwächen genau kennen und entsprechend handeln. Viele unterschiedliche Elemente haben also Einfluss auf das Endresultat und müssen vom Rezipienten wahrgenommen und richtig interpretiert werden, damit sich bei seiner Rezeption ein optimales Erlebnis einstellt.

Im Rahmen der Ästhetikdimension wurde das DRS als eine positive neue technologische Innovation bewertet. Viele Rezipienten wollen, dass Formel 1 ein Ort ist, wo die innovativsten und bahnbrechendsten Neuerungen bezüglich der Autotechnologie entwickelt werden. Der bewegliche Heckflügel entspricht den Erwartungen der Rezipienten im Hinblick auf diesen Aspekt. Ein Rezipient äußert sich, dass die Art und Weise, wie der Heckflügel im

Qualifying funktioniert, für ihn faszinierend ist und macht für ihn aus der Qualifyingrunde ein ästhetisches Erlebnis. Diese gesuchte beziehungsweise erhaltene Gratifikation kann wiederum am besten durch das Stimulusmerkmal Neuheit erklärt werden. Eine technische Innovation zeichnet sich immer durch etwas Neues aus. In den meisten Fällen wird die Diskrepanz des neuen Stimulus zu den vorhandenen Erfahrungen und Vorstellungen der Rezipienten im Hinblick auf die Formel 1-Technologie nicht zu groß sein, da der technologische Fortschritt auch bestimmte Grenzen hat. Neue Stimuli, die nicht zu unterschiedlich sind, führen bei Subjekten zu einer positiven affektiven Wirkung.

Die letzten zwei Kategorien in dieser Dimension waren sehr schwer einzuordnen. Schlussendlich hat man sich entschieden, die Kategorien in die Ästhetikdimension einzuordnen. Grundsätzlich geht es darum, dass DRS ein Mittel ist, das die Leistung von Fahrern und Autos einschränkt, da es in Rennbedingungen nur unter bestimmten Kriterien eingesetzt werden kann. Das Rennen wird somit überreguliert und das simple Prinzip so schnell zu fahren wie es das Auto dem Fahrer im Rahmen der technischen Regeln erlaubt, geht verloren, wobei hier betont werden muss, dass es in den technischen Regeln so verankert ist, dass DRS während des Rennens nur unter gewissen Bedingungen aktiviert werden kann, womit der Fahrer immer noch die Möglichkeit hat, innerhalb der technischen Regulation so schnell wie möglich zu fahren.

4.3.4 Anschluss-Intimität

In der Dimension „Anschluss-Intimität“ spielen hauptsächlich die theoretischen Konzepte der para-sozialen Interaktion (Horton/Wohl, 1956) und der Identifikation eine zentrale Rolle. Wie im theoretischen Teil bereits beschrieben wurde, hat eine Studie zur Rezeption von Formel 1 (Hartmann/ Daschmann/Stuke, 2006) gezeigt, dass die Herausbildung von para-sozialen Beziehungen der Rezipienten zu Formel 1-Fahrern zu einem beträchtlichem Ausmaß auf der Bewunderung der Fähigkeiten von Formel 1-Fahrern basiert. Deshalb ist es in diesem Kontext von besonderer Bedeutung, dass die neuen Regeln sich so auf das Renngeschehen auswirken, dass der Fahrer und seine Fähigkeiten ein sehr wichtiges Element für den Erfolg sind. In anderen Worten, dass der Fahrer mit seinen Fähigkeiten einen Unterschied machen kann.

Die erste gesuchte Gratifikation innerhalb dieser Dimension ist die Forderung danach, dass die Fahrer durch Regeln oder andere Faktoren nicht gehindert werden ihr volles Leistungspotential auszuschöpfen. In diesem Zusammenhang kritisiert ein Rezipient die Reifen „Pirelli“ und ihre hohe Degradation, da diese die aggressiven Fahrer daran hindern

aggressiv zu fahren und Duelle auf der Rennstrecke aufzusuchen, da das den Reifenverschleiß noch weiter erhöht. Somit werden sie gezwungen weit im Rahmen ihrer Fähigkeiten zu fahren und nicht ihre besonderen Stärken auszuspielen, die gerade den Fahrer für den Rezipienten so attraktiv machen. Diese Meinung bezüglich der neuen Reifen ist jedoch nicht von allen Rezipienten geteilt. Ein anderer Forumsdiskutant vertritt eine völlig unterschiedliche Meinung und sagt, dass die neuen Reifen den aggressiven Fahrern mehr Munition geben. Generell können die besseren, schlaueren Fahrer warten, bis die nicht so guten ihre Reifen zerstören, um sie dann zu überholen. Grundsätzlich werden die Fahrer nie gehindert ihr volles Leistungspotential auszuschöpfen, da sie niemand daran hindert das Auto so schnell zu fahren, wie es unter den bestimmten Rennbedingungen geht.

Viele Rezipienten goutieren den Einfluss der neuen Reifen, der einen Aspekt des Rennfahrens wieder relevanter gemacht hat, der vor allem in der früheren Geschichte von Formel 1 besonders wichtig war. Die Fähigkeit möglichst schnell zu fahren, aber dabei gleichzeitig auch das Material (in diesem Fall hauptsächlich die Reifen) zu schonen, wird durch die schnell degradierenden Reifen besonders wichtig gemacht.

So wie sich die Rennen nach der Regelveränderung abspielen ist der Fahrer auch gezwungen mehr während des Rennens nachzudenken und insgesamt strategischer an das Rennen heranzugehen. Er muss wissen, wann ein bisschen langsamer zu fahren um die Reifen zu schonen, um dann in wichtigeren Momenten des Rennens mehr angreifen zu können. Er muss das Team ständig über den Zustand der Reifen informieren, damit sie zusammen den optimalen Zeitpunkt für einen Boxenstopp auswählen können.

Die höhere Degradation der Reifen führt auch dazu, dass das Handling und die Balance des Autos im Verlauf des Stints immer schlechter wird und somit das Fahren am Limit immer schwieriger. Alle diese Faktoren machen das Rennen für den Fahrer anspruchsvoller und legen somit mehr Wert auf seine Fähigkeiten. Ein besserer Fahrer wird unter diesen schwierigeren Rennbedingungen leichter einen Unterschied machen können und bessere Ergebnisse herausfahren können, was von Rezipienten wahrgenommen wird und sich somit eventuell positiv auf die Herausbildung von para-sozialen Beziehungen zwischen Fahrer und Rezipient auswirkt.

Das DRS wird in dem hier ausgeführten Zusammenhang nicht mehr so positiv bewertet. Ein Aspekt, der positiv bewertet wird, ist die Tatsache, dass die Möglichkeit DRS im Qualifying frei zu benutzen, die Anforderungen an den Fahrer erhöht. Es gibt einen weiteren Knopf, der während der Fahrt bedient werden muss, es gibt also mehr zu tun und somit kann es leichter zu Fehlern oder Unperfektionen kommen. Wieder können die besseren Fahrer

leichter einen Unterschied machen. Ein Rezipient äußert sich jedoch explizit negativ über das Knopfdrücken als einem wichtigen Bestandteil von fahrerischen Fähigkeiten. Seiner Meinung nach sollte das Bedienen des Lenkrads, vom Gas und Bremse klar im Vordergrund stehen und es sollte nicht darum gehen, wer am besten all die verschiedenen Knöpfe drücken kann.

Das DRS wird auch überwiegend negativ im Hinblick auf das Überholen bewertet. Die Rezipienten wünschen sich, dass ein Fahrer für ein erfolgreiches Überholmanöver all seine Fähigkeiten aufbringen muss und auch eine Überholtaktik entwickeln muss. Die Möglichkeit DRS zu benutzen reduziert in manchen Fällen das Überholen lediglich auf das Drücken eines Knopfs, was dann zu einfachen Überholmanövern führt, wie man sie, leicht überspitzt formuliert, auf der Autobahn beobachten kann. Doch ermöglicht das DRS in Kombination mit KERS die Anwendung von geschickten Strategien beim Überholen. Man kann durch DRS den sich verteidigenden Fahrer dazu zwingen sein KERS in der DRS-Zone zu verbrauchen, um dann selber KERS auf einem anderen Streckenabschnitt zu benutzen um am Fahrer vorbeizukommen. Grundsätzlich ist jedoch die überwiegende Meinung bezüglich des DRS, dass dieses aerodynamische Element das Überholen zu einfach gemacht hat und es auch den weniger guten Fahrern ermöglicht erfolgreiche Überholmanöver auszuführen. Der Fahrer kann also weniger Unterschied machen.

Die Kehrseite besteht dabei darin, dass das Verteidigen einer Position viel schwieriger geworden ist. Vor dem DRS war die Situation oft so, dass ein Fahrer ruhig vor einem anderen fahren konnte, da er gewusst hat, dass die „schmutzige Luft“ es dem angreifenden Fahrer fast unmöglich macht ein Überholmanöver durchzuführen. Nach der Einführung von DRS ist die Situation jedoch anders und der sich verteidigende Fahrer muss all seine Fähigkeiten einsetzen um nicht überholt zu werden.

In einer Kategorie wurde bereits erwähnt, dass die neuen Reifen die Bedingungen für die Fahrer erschweren und somit Fehler von Fahrern wahrscheinlicher sind, die im Verlust von Positionen resultieren können. DRS hat hier einen umgekehrten Effekt, da es den Fahrern hilft, die durch Fehler verlorenen Positionen leichter zurückzugewinnen, wenn sie dafür die Geschwindigkeit haben. Das wird von Rezipienten negativ bewertet, da diese der Ansicht sind, dass die Fahrer für ihre Fehler büßen sollten und die Anzahl der Fehler, die ein Fahrer macht, ein wichtiges Kriterium bei der Unterscheidung zwischen den sehr guten und weniger guten Fahrern sein sollte.

Ein weiterer Aspekt betrifft die Anforderungen des Rennens an die physische Substanz der Fahrer. Die neuen Reifen, die wegen ihrer Degradation und gesamten Konstruktion langsamer sind als die vorherige Mischung von „Bridgestone“, führen zusammen mit dem Verbot des

Nachtankens dazu, dass die Rundenzeiten langsamer geworden sind und die Geschwindigkeit in Kurven reduziert wurde und somit die Fliegekräfte, die von Fahrern standgehalten werden müssen, kleiner geworden sind. Die physischen Anforderungen an die Fahrer sind durch die neuen Regeln also geringer geworden, was von manchen Rezipienten negativ bewertet wird.

Die letzte Kategorie innerhalb der Dimension „Anschluss-Intimität“ betrifft die Identifikation, beziehungsweise die symbolische Teilnahme der Rezipienten an den Gefühlen und Erlebnissen der Fahrer während der Rennen. Im theoretischen Teil wurde bereits darauf hingewiesen, dass es für Rezipienten möglich ist sich in die Gedanken- und Gefühlswelt der Medienpersonen einzufühlen. So können die Gefühle und Erlebnisse der Fahrer von den Zuschauern während der Rezeption symbolisch nachvollzogen werden. Die qualitative Inhaltsanalyse der Forumsdiskussion hat darauf hingewiesen, dass diese Prozesse während der Rezeption auch wirklich stattfinden. Die Diskutanten haben oft Zitate von Fahrern bezüglich ihrer Meinung zu den neuen Regeln und ihrem Einfluss auf das Rennfahren als ein Beleg für ihre eigene Meinung angeführt. In einigen Beiträgen haben sich die Poster sogar explizit geäußert, dass die Meinungen der Fahrer von den neuen Regeln ihre eigene Meinung stark beeinflussen. Als ein Beispiel kann hier zum Beispiel dieser Satz von Poster *Skid Solo* angeführt werden: „*Having listened to a variety of drivers comments post Malaysia I am fast becoming disillusioned with the present Regulations in F1.*“

(<http://forums.autosport.com/index.php?showtopic=146134&st=0&start=0>) Das eigentliche Empfinden der Fahrer und ihr Vergnügen am Rennfahren färben also auf das Vergnügen der Zuschauer bei der Rezeption ab. Die Meinungen der Fahrer im Hinblick auf den Einfluss der neuen Reifen „Pirelli“ und DRS auf ihr Erlebnis während der Rennen sind überwiegend positiv. Mark Webber hat sich nach seiner Aufholjagd (18. Platz am Start, 3. Platz im Ziel) in China kritisch geäußert, dass all die Überholmanöver, die ihm während des Rennens gelungen sind, für ihn nicht wirklich belohnend waren, da die Fahrer vor ihm hilflos waren und für ihn die Anforderung der Situation zu gering war, da die Überholmanöver zu einfach waren. Hier hat man es mit zwei Voraussetzungen von Flow zu tun, die nicht erfüllt werden. Einerseits sind die sich währenden Fahrer überfordert, sie verspüren einen Entzug der Kontrolle über die Situation. Andererseits wird der angreifende Fahrer durch die Situation nicht gefordert. Es ist gut möglich, dass sich ein Fahrer in einem Rennen in einer Position, im nächsten Rennen wiederum in der anderen befindet. In beiden Positionen ist die Wahrscheinlichkeit des Flow-Erlebnisses beim Fahrer reduziert. Sowohl das DRS als auch die Reifen tragen zu dieser Situation bei. Auf der anderen Seite hat sich Jenson Button positiv über das DRS geäußert. Er bewertet den Aspekt positiv, dass man durch das DRS mehr die Möglichkeit hat die

Geschwindigkeit des Autos voll auszunutzen und die Rennen somit weniger frustrierend sind, da die Wahrscheinlichkeit, dass man hinter einem signifikant langsameren Auto stecken bleibt, reduziert ist. Der Fahrer verspürt also mehr Kontrolle über sein Rennen und es wird auch die Wahrscheinlichkeit erhöht, dass er während des Rennens sein volles Potential ausspielen wird können, was wiederum für Flow förderlich ist. Fernando Alonso beschreibt die diesjährigen Rennen als interessanter, da selbst er als Fahrer die Ungewissheit des Ausgangs bis zum Ende des Rennens verspürt. Die unterschiedlichen Strategien führen dazu, dass sogar er selbst manchmal nicht genau weiß, wie er im Rennen wirklich dasteht. Diese Unsicherheit und Unwissenheit wirken sich zwar auf einer Seite negativ auf das Flow-Potential des Formel 1-Rennens für den Fahrer aus, da er wahrscheinlich nicht das Gefühl der völligen Kontrolle verspürt. Auf der anderen Seite zwingt es ihn, die ganze Zeit Druck zu machen und das Maximum aus dem Auto und den Reifen herauszuholen. Sich am Limit seiner Fähigkeiten zu befinden ist die zentrale Voraussetzung von Flow, obwohl man hier mit interindividuellen Unterschieden rechnen muss, da eine Passung zwischen Anforderung und Fähigkeit auch zur Angst und Besorgnis führen kann. Sebastian Vettel hat sich auch sehr positiv über sein Vergnügen am Rennfahren geäußert. Er hat vor allem den Aspekt hervorgehoben, dass man angreifen, aber gleichzeitig auch die Reifen schonen muss. Somit taucht man als Fahrer voll in die Aktivität ein und widmet seine Konzentration der einen Sache. Solche Erlebnis-Beschreibung weist viele Parallelen mit Flow auf. Den einzelnen Äußerungen der Fahrer kann man also entnehmen, dass die neuen Regeln Aspekte ins Rennfahren gebracht haben, die das Potential dieser Tätigkeit Flow-Erlebnisse bei Fahrern zu evozieren, erhöht, aber auch gesenkt haben. Dieses Erlebnis der Fahrer kann und wird von Rezipienten während der Rezeption symbolisch nachvollzogen und miterlebt.

4.3.5 Fairness

„Fairness“ als Dimension, beziehungsweise als Rezeptionsmotiv befindet sich nicht in den Mediensportrezeptionsmotivstudien, die als Grundlage für diese qualitative Inhaltsanalyse gedient haben. Es handelt sich um eine im Rahmen dieser Analyse auf der Basis des Untersuchungsmaterials neu entwickelte Dimension, bei der das zentrale Kriterium die Forderung der Rezipienten nach einer Chancengleichheit für alle Rennfahrer und Teams ist.

Die ersten zwei Kategorien innerhalb dieser Dimension betreffen die Tatsache, dass die „ultimate race pace“ zum dominanten Faktor im Hinblick auf das Endergebnis geworden ist. Viele Rezipienten äußern sich dahingehend, dass die Essenz von Formel 1 darin besteht, die vorgesehene Rundenanzahl so schnell wie möglich zu bewältigen. Dadurch das DRS das

Überholen erleichtert, reduziert es die Wahrscheinlichkeit, dass ein schnellerer Fahrer von einem viel langsameren aufgehalten wird und somit nicht seine wirkliche Geschwindigkeit nutzen kann. Fälle, in denen nur ein leicht schnellerer Fahrer DRS ausnutzt um am Gegner vorbeizukommen, werden von Rezipienten allerdings eher negativ bewertet. In diesen Fällen ist die Renngeschwindigkeit bereits ein zu dominanter Faktor und macht die anderen Elemente wie Fehler, gute Qualifyingrunden oder gute defensive Fähigkeiten fast bedeutungslos.

Die dritte Kategorie bezieht sich explizit auf die Ausgewogenheit der Chancen von allen Rennfahrern. DRS wird hier ambivalent bewertet. Einige Rezipienten äußern die Kritik, dass es den angreifenden Fahrer zu sehr bevorteilt und dem sich wählenden Fahrer nur sehr geringe Erfolgschancen gibt. Eine Chancengleichheit für alle Fahrer ist demnach also nicht gegeben. Die Gegenmeinung zu dieser Einstellung, die von anderen Rezipienten vertreten wird, besteht in der Tatsache, dass die Regeln für alle gleich sind und jeder hat die Möglichkeit DRS zu seinem Vorteil zu nutzen, beziehungsweise jeder kann so fahren, dass der Rückstand des angreifenden Fahrers nicht kleiner als eine Sekunde wird und somit es gar nicht zu einer Aktivierung von DRS kommt. Der Versuch von FIA, im Verlauf des Jahres zwei DRS-Zonen in einem Rennen zu haben, hat sich jedoch schon als ein bisschen übertrieben herausgestellt. Vor allem in Kanada kam es zu Situationen, in denen der angreifende Fahrer in der ersten Zone seinen Gegner überholt hat und in der zweiten seinen Vorsprung ausgebaut hat, da es für beide Zonen nur einen Aktivierungspunkt gab. Dem überholten Fahrer wurden somit jegliche Chancen genommen, im Duell zurückzuschlagen. Ein weiterer Aspekt von DRS, der von einigen Rezipienten kritisch bewertet wird, ist die Möglichkeit der DRS-Aktivierung hinter einem überrundeten Fahrer. Wieder kann man argumentieren, dass diese Regel für alle gleich ist, doch muss man einräumen, dass somit das Glück bei der Bewältigung des Verkehrs eine größere Rolle spielt und Glück nicht immer fair ist.

Negativ werden auch Rennsituationen bewertet, in denen ein Fahrer, der die gleiche Geschwindigkeit wie der vor ihm liegende Fahrer hat, es schafft den Rückstand im Detektionspunkt von DRS unter einer Sekunde zu halten und DRS dann sukzessive ausnutzt um jede Runde ein bisschen näher zu kommen, was abschließend in einem Überholmanöver endet. Es muss gesagt werden, dass diese Situationen in den bisherigen Rennen der Saison sehr selten und nur dort möglich waren, wo das DRS sehr gut funktioniert hat. Im Hinblick auf die Chancengleichheit der Fahrer muss noch ein weiterer Aspekt berücksichtigt werden. Das Überholen war in den letzten Jahren in der Formel 1 besonders schwierig, da die

Aerodynamik der Autos Turbulenzen, sogenannte „schmutzige Luft“, generiert hat, die die aerodynamische Effizienz des dahinterliegenden Autos reduziert hat. Somit war der angreifende Fahrer benachteiligt. DRS wurde eingeführt um diesen Nachteil zu kompensieren. Natürlich ist es schwer zu quantifizieren, ob sich der Nachteil der „schmutzigen Luft“ und der Vorteil durch DRS im Gleichgewicht halten. Wäre das der Fall, würden Rezipienten DRS für fair halten. Bei den Reifen ist im Zusammenhang mit Fairness ein Aspekt wichtig. Der signifikante Vorteil, den frische Reifensätze im Rennen bringen, belohnt oft Fahrer, die eine schlechtere Leistung im Qualifying gebracht haben, früher eliminiert wurden und somit frische Reifensätze für das Rennen aufbewahrt haben, die ihnen dann ermöglichen im Rennen Positionen gegenüber Fahrern mit gebrauchten Reifen gutzumachen.

Die Erleichterung des Überholens führt auch dazu, dass Fahrer nicht mehr so oft auf riskante und manchmal sogar unfaire Überholmanöver zurückgreifen müssen, was die Fairness in Rat-an-Rat-Duellen erhöht. Die Kehrseite dabei besteht darin, dass wiederum der verteidigende Fahrer mehr gezwungen ist unfaire Manöver zu benutzen, um seine Position zu behalten.

Die letzte Kategorie innerhalb der Dimension „Fairness“ betrifft die hohe Degradation der Reifen „Pirelli“ und die damit zusammenhängende erhöhte Anzahl von Boxenstopps. Ein Rezipient hat sich dahingehend geäußert, dass mehrere Boxenstopps die Wahrscheinlichkeit erhöhen, dass Faktoren das Endresultat beeinflussen, die sich der Kontrolle des Fahrers völlig entziehen (zum Beispiel technische Probleme bei einem Boxenstopp, Fehler der Mechaniker, etc.). Der Rezipient ist sich davon bewusst, dass Formel 1 ein Teamsport ist, doch würde er sich wünschen, wenn das Resultat des Fahrers möglichst in seinen Händen bleibt, da er das aus der Sicht des Fahrers für das Fairste betrachtet.

4.4 Zusammenfassung

Ausgehend aus dem Titel der Arbeit soll zuerst explizit auf die Mediatisierungsgrenzen der Formel 1 im Kontext der im Jahr 2011 neueingeführten Regeln eingegangen werden. Danach werden zentrale Ergebnisse in Anlehnung an die Forschungsfragen noch einmal kurz zusammengefasst und daraus Hypothesen aufgestellt.

4.4.1 Grenzen der Mediatisierung bei der Rezeption von Formel 1

In einer forschungsleitenden Fragestellung hat man explizit auch nach den Grenzen der Mediatisierung im Hinblick auf die Formel 1-Rezeption gefragt. Welche Rennaspekte und –

elemente wurden durch die neuen Regeln so verändert, dass sich diese an oder hinter der Grenze der Unterhaltung, Spannung, Ästhetik, Anschluss-Intimität und Fairness befinden? Gibt es überhaupt so etwas wie Grenzen der Rezeptionsqualität bei der Rezeption und bei welchen Aspekten sind diese Grenzen beobachtbar? Es ist klar, dass sich Rezipienten durch interindividuelle Unterschiede auszeichnen, die zu einer unterschiedlichen Bewertung des selben Kommunikats führen können. Die Rennaspekte und –elemente, die von Rezipienten eine ambivalente Bewertung bekommen haben, stellen die Grenzlinie zwischen Qualität und Nicht-Qualität am besten dar. In allen Dimensionen wurden Kategorien gefunden, in denen sich eine ambivalente Bewertung der Rezipienten gespiegelt hat. Das weist darauf hin, dass sich Rennen durch ziemlich spezifische Aspekte und Elemente auszeichnen müssen, damit sie die gesuchten Gratifikationen von Rezipienten optimal befriedigen und auch dann nicht alle Rezipienten zufrieden sein müssen. Die qualitative Inhaltsanalyse hat gezeigt, dass die neuen Regeln das Gesicht der Rennen in manchen Aspekten so verändert haben, dass sich diese mehr im Intervall der Qualität befinden und von Rezipienten durchwegs positiv bewertet werden. Andere Aspekte befinden sich nach den Regelveränderungen jedoch mehr an der Qualitätsgrenze und einige haben diese Grenze sogar überschritten. In den nächsten Absätzen sollen die an und hinter der Grenze liegenden Elemente und Aspekte noch einmal kurz zusammengefasst werden.

Den problematischsten Aspekt der Rennen nach der Regelveränderung stellt die zu hohe Einfachheit von Überholen dar. In diesem Zusammenhang ist das DRS der Hauptübeltäter. Zwar wird die erhöhte Anzahl von Überholmanövern, die Senkung der Bedeutung der Platzierung auf der Startaufstellung, wie auch die Möglichkeit die wirkliche Geschwindigkeit des Fahrer-Auto-Pakets auszunutzen positiv bewertet, ist das autobahnartige Überholen, das durch DRS auf einigen Strecken verursacht wurde, ein großer Dorn in den Augen von Rezipienten. Oft wird im Zusammenhang mit DRS das Wort artifizielle Unterhaltung von Rezipienten betont. Den Rat-an-Rat-Duellen fehlt in den besonders wirksamen DRS-Zonen jeglicher Unterhaltungswert, Spannung und Ungewissheit über den Ausgang des Duells. Diese Duelle verlangen dem angreifenden Fahrer keine besonderen Fähigkeiten ab und machen den sich währenden Fahrer zum wehrlosen Opfer. In beiden Fällen sind somit Voraussetzungen für ein Flow-Erlebnis der Fahrer nicht optimal gegeben, was von Rezipienten symbolisch nachvollzogen wird. Die unausgewogene Chancengleichheit wird von einigen Rezipienten als unfair bezeichnet. Auch wurde das Element der Rennen nicht eindeutig positiv bewertet, wenn es zu Überholmanövern zwischen Fahrern gekommen ist, die sich durch eine ähnliche Geschwindigkeit auszeichnen haben. Alle diese Faktoren haben

eine negative Auswirkung auf das Rezeptionserlebnis. Im letzten Jahr hat man sich auf dem anderen Ende des Spektrums befunden. Überholmanöver zwischen ausgeglichenen Fahrern waren eine Seltenheit und dem angreifenden Fahrer hat oft sogar ein Rundenzeitvorteil von einer Sekunde nicht gereicht um am vor ihm liegenden Fahrer vorbeizukommen. Für Formel 1-Rezipienten ist es also wichtig, dass eine Balance zwischen zu leichtem und zu schwierigem Überholen auf der Rennstrecke gefunden wird. Diesbezüglich muss auch betont werden, dass es den Verantwortlichen in einigen Rennen gelungen ist die Positionierung und Länge der DRS-Zone so zu bestimmen, dass diese Balance beim Überholen optimal getroffen wurde und diese Rennen eine besonders positive Resonanz vom Publikum erhalten haben.

Die neuen Reifen „Pirelli“ wurden besonders bezüglich ihrer Auswirkung auf das Qualifying von Rezipienten oft negativ bewertet. Die Konzentration auf das Reifenschonen hat bei manchen Qualifyings zu antiklimaktischen Q3-Phasen geführt, in denen sich nicht besonders viel auf der Rennstrecke getan hat. In diesem Zusammenhang stellte hauptsächlich die Bedeutung des Qualifyings für das Endresultat den an der Rezeptionsqualitätsgrenze liegenden Faktor dar. Einerseits wollen die Rezipienten nicht, dass die Positionen auf der Startaufstellung zu entscheidend für das Rennendresultat sind, andererseits wünschen sie sich auch nicht, dass das Zeitfahren jegliche Bedeutung verliert und die Fahrer sich gar nicht Mühe machen auf die Strecke zu gehen um eine möglichst gute Startposition zu kämpfen. In manchen Rennen dieses Jahres war die Balance eindeutig zu weit bei der Bedeutungslosigkeit von Qualifying angelehnt. Auf der anderen Seite gab es auch in diesem Jahr bereits viele Rennen, wo die bestmögliche Position im Qualifying von Fahrern nachgeeeifert wurde, da man wusste, dass das Überholen auf der Rennstrecke und Positionsgewinne durch Strategie immer noch schwer werden. Hier zeigt sich also, dass die Einfachheit des Überholens und die Wichtigkeit von Qualifying eng verzahnt sind.

Die neuen Reifen haben auch relativ signifikant die Komplexität und damit die Ästhetik der Rennen verändert. Auch dieses Merkmal von Rennen hat sich in manchen Aspekten an der Grenze der Rezeptionsqualität befunden. Leicht inkonsistente und zu langsame Rundenzeiten, die hohe Anzahl von Boxenstopps und dadurch verursachter häufiger Positionswechsel haben bei manchen Rezipienten Verwirrung und Unverständnis herausgelöst, die ein optimales Erlebnis bei der Rezeption verhindert haben. Andere Rezipienten haben auf der anderen Seite diesen Aspekt als das größte Plus der neuen Regeln bezeichnet.

Die hier vorgestellten Aspekte stellten die dominanten Grenzwertigkeiten im Hinblick auf die Auswirkung der neuen Regeln auf die Rezeptionsqualität bei der Formel 1 dar und haben

auch klar deutlich gemacht, wie eng sich die gegensätzlichen Pole der optimalen Rezeptionsqualität der Formel 1-Rennen beieinander befinden.

4.4.2 Zusammenfassung der Ergebnisse und Formulierung der Hypothesen

Die Zusammenfassung der zentralen Ergebnisse soll in Anlehnung an die forschungsleitenden Fragestellungen erfolgen. Deswegen sollen übersichtshalber die Forschungsfragen an dieser Stelle noch einmal dargestellt werden.

1. Was sind die konkreten Ausprägungen der einzelnen Gratifikationsmotive der Formel1-Fans im Hinblick auf die Rezeption von Formel 1?
2. Inwieweit haben sich die neuen Regeln in der Formel 1 (neue Reifen „Pirelli“, DRS) auf die Befriedigung der gesuchten Gratifikationen bezüglich der Formel 1-Rezeption bei F1-Fans ausgewirkt?
3. Welche durch die neuen Regeln erzeugten Aspekte und Elemente von Formel 1-Rennen führen zu einer Überschreitung oder Unterschreitung der Mediatisierungsgrenzen bei Formel 1-Fans?
4. Inwieweit haben die neuen Regeln in der Formel 1 zur Erhöhung des Spielcharakters der Formel 1-Rezeption bei Formel 1-Fans beigetragen?
5. Inwieweit haben die neuen Regeln in der Formel 1 das Erleben von Flow während der Rezeption der Rennen bei Formel 1-Fans wahrscheinlicher gemacht?

An dieser Stelle hätte es keine große Bedeutung Hypothesen im Hinblick auf die ersten zwei Fragestellungen zu formulieren, da die beiden Kategoriensysteme, die in den früheren Kapiteln präsentiert wurden, diese Funktion bereits erfüllt haben. Die Kategoriensysteme stellen das dominante Ergebnis dieser Arbeit dar. Die Zusammenfassung würde nur eine Wiederholung der einzelnen Gratifikationsausprägungen bedeuten, da jede Gratifikationsform in Anlehnung an die applizierte Untersuchungsmethode eine Zusammenfassung repräsentiert. Für eine genaue Übersicht der einzelnen Ausprägungen der gesuchten Gratifikationen von Formel 1-Rezipienten (Forschungsfrage Nr. 1) und für die Evaluation des Einflusses der neuen Regeln auf ihre (nicht-) erhaltenen Gratifikationen (Forschungsfrage Nr. 2) stehen Kapiteln 4.2.1 und 4.2.2 zur Verfügung.

Was die dritte Forschungsfrage anbelangt, lassen sich negative Bewertungen von einzelnen Rennelementen und –aspekten durch Rezipienten durchaus auf die Überschreitung oder Unterschreitung der Mediatisierungsgrenzen durch das Formel 1-Kommunikat zurückführen, was auch logisch ist. Wenn sich etwas außerhalb der Qualitätsgrenzen befindet, wird es

meistens negativ bewertet. In diesem Zusammenhang ist aber hauptsächlich interessant, dass beim Kommunikat Formel 1 die Qualitätsgrenzen ziemlich eng zusammen liegen. Während im vorigen Jahr die Grenzen so zu sagen auf einer Seite überschritten wurden, befinden sich die Aspekte und Elemente der Rennen in diesem Jahr auf der entgegengesetzten Grenze des Qualitätsspektrums. Die zentralen Aspekte der Rennen, die an der Grenze der Rezeptionsqualität balancieren, sind das Unterhaltungs-, Spannungs- und Fairnessausmaß vom Überholen auf der Rennstrecke und der ästhetische Wert der Komplexität des Rennverlaufs hauptsächlich im Hinblick auf das Geschehen im Mittelfeld, die zu frequenten Boxenstopps und die zu häufigen Positionswechsel der Fahrer. Im Hinblick auf diese Aspekte des Rennens gab es ambivalente Bewertungen der Rezipienten und es erfordert Untersuchungen quantitativer Art um im Hinblick auf die Grundgesamtheit der Formel 1-Rezipienten genau bestimmen zu können, inwieweit die neuen Regeln die Mediatisierungsgrenzen überschritten haben. Aus diesen Ausführungen lässt sich die folgende Hypothese formulieren.

Die neuen Reifen „Pirelli“ und DRS haben Formel 1 dahingehend verändert, dass sich der Unterhaltungs-, Spannungs- und Fairnesswert des Überholens auf der Rennstrecke und die Ästhetik des Rennverlaufs an der Grenze der Rezeptionsqualität befinden.

Auch im Hinblick auf die Evaluierung des Spielcharakters der Formel 1-Rezeption muss der Einfluss der neuen Regeln ambivalent bewertet werden. Die erhöhte Unvorhersehbarkeit des Rennverlaufs hat das Moment der Gegenwärtigkeit bei der Rezeption erhöht, die größer gewordene Ungewissheit der Rezipienten bezüglich des Ausgangs der Rennen wirkte sich positiv auf das Ausmaß der bei der Rezeption wahrgenommenen Spannung und die Möglichkeit der Fahrer verschiedene Strategien einzusetzen, die mehr oder weniger gleichwertig sind, haben wiederum die Ambivalenz der Rezeption erhöht. Alle diese Faktoren haben den Spielcharakter der F1-Rezeption erhöht. Auf der anderen Seite ist das Gleichgewicht der entgegengesetzten Tendenzen beim Überholen auf der Rennstrecke in einigen Rennen reduziert worden, was sich auf den Spielcharakter der Rezeption negativ ausgewirkt hat. Da man davon aber ausgehen kann, dass sich Rezipienten die Rennen hauptsächlich deshalb ansehen, um zu erfahren wer gewinnt, beziehungsweise wer auf welcher Position sich platziert, kann man annehmen, dass die Faktoren der Ungewissheit des Rennausgangs und die Unvorhersehbarkeit des Rennverlaufs im Hinblick auf das Ausmaß des

Spielcharakters der Rezeption die wichtigeren Kriterien sind. Man kann also folgendes in der Hypothese auf die vierte Forschungsfrage festhalten.

Die Auswirkung der neuen Regeln auf den Spielcharakter der Rezeption von Formel 1-Rennen kann zwar nicht eindeutig bewertet werden, doch dominieren die positiven Einflüsse der neuen Regeln auf die Spielmomente der Spannung, Ambivalenz und Gegenwärtigkeit, was in einer Erhöhung des Spielcharakters der F1-Rezeption resultiert hat.

Die letzte Forschungsfrage hat sich auf das Potential der F1-Rezeption Flow-Erlebnisse bei Zuschauern zu erzeugen bezogen. Auch hier zeigen sich die Ergebnisse nicht eindeutig. Die erhöhte Komplexität des Rennverlaufs führte zu erhöhten Anforderungen an die Aufmerksamkeits-, Interpretations- und Verstehenskompetenzen der Zuschauer bei der Rezeption. Wurde die Komplexität nicht in dem Maße erhöht, dass die Kompetenzen der Rezipienten überfordert werden, sollte sich dieser Aspekt des Einflusses der neuen Regeln im Hinblick auf das Flow-Potential der Rezeption positiv auswirken. Eine Balance zwischen Anforderungen der Tätigkeit/Situation und den Fähigkeiten des Handelnden ist die zentrale Voraussetzung für Flow. Im Untersuchungsmaterial haben positive Bewertungen der erhöhten Komplexität überwogen, was darauf hindeutet, dass die Verstehens- und Interpretationsleistungen im Hinblick auf die Komplexität der Rennen bei den meisten Rezipienten ausreichend sind. Die Unvorhersehbarkeit des Rennverlaufs führte zu einer Schärfung der Aufmerksamkeit auf ein beschränktes Stimulusfeld, was ein weiteres Merkmal von Flow ist. Bezüglich der symbolischen Teilnahme der Rezipienten an Erlebnissen und Gefühlen der Fahrer während der Rennen lässt sich auch ein überwiegend positives Resümee ziehen. Hauptsächlich die neuen Reifen haben die Bedingungen für die Fahrer und Teams während der Rennen erschwert und zwingen sie mehr das ganze Rennen voll anzugreifen, da es leichter passieren kann, dass sie Positionen entweder in direkten Duellen auf der Rennstrecke oder mittels des Einsatzes von unterschiedlichen Strategien leichter verlieren oder gewinnen können. Die Anforderungen der Situation werden also höher. Zusätzlich ermöglicht DRS, dass Fahrer öfter ihr volles Leistungspotential im Hinblick auf ihre wirkliche Renngeschwindigkeit ausschöpfen können, da sie mit Hilfe von DRS leichter langsamere Fahrer überholen können, die sie sonst nur gehindert hätten das volle Leistungspotential zu zeigen. Dadurch sollte wieder das Flow-Erlebnis beim Fahrer wahrscheinlicher gemacht werden. Auf der anderen Seite führt DRS, oft auch in Kombination mit den Reifen, zu Zweikämpfen, in denen das Kräfteverhältnis unausgewogen ist. Der

angreifende Fahrer hat einen eindeutigen Vorteil, was dazu führt, dass die Durchführung des Überholmanövers keine besonderen Anforderungen an seine Fähigkeiten stellt. Gleichzeitig hat der sich währende Fahrer fast keine Chance seine Position zu behalten, was in der Reduzierung seines Gefühls von potentieller Kontrolle über die Situation resultiert. Diese Faktoren inhibieren das Flow-Erlebnis der Fahrer während der Rennen. Situationen, in denen der angreifende Fahrer einen dermaßen signifikanten Vorteil gehabt hat, konnte man lediglich auf einigen wenigen Rennstrecken beobachten. Deshalb kann man folgendes in der Hypothese zusammenfassen.

Die neuen Regeln haben die Wahrscheinlichkeit des Flow-Erlebnisses bei Zuschauern während der Rezeption von F1-Rennen erhöht. Die erhöhte Komplexität und Unvorhersehbarkeit des Rennverlaufs und die erhöhten Anforderungen der Rennen an die Fahrer und Teams sind dabei die Flow-förderlichen Merkmale.

5 Evaluation der angewandten Methode und Ausblick bezüglich der weiteren Forschung

Nachdem die Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse präsentiert und zusammengefasst und die Hypothesen aufgestellt wurden, soll die angewandte Methode rückblickend evaluiert werden. Die qualitative Inhaltsanalyse von Diskussionen auf Internetforen ist in der Empirie eine bislang nicht sehr häufig eingesetzte Methode. Im Hinblick auf das Ziel dieser Forschungsarbeit hat sie sich jedoch als ein sehr nützliches Instrumentarium bewährt. Durch die Analyse war es möglich ein relativ umfassendes Kategoriensystem im Hinblick auf die einzelnen Gratifikationsausprägungen der Formel 1-Rezeption bei Zuschauern zu erstellen. Es wäre ziemlich schwer so ein Kategoriensystem rein aus theoretischen Grundlagen und dem Vorwissen zur Formel 1 zu generieren. Die Diskussion auf den Foren hat sich in Ansätzen auch direkt auf die Spiel- und Flow-Merkmale der Rezeption bezogen, oder es war zumindest möglich intersubjektiv nachvollziehbare Inferenzschlüsse aus der Diskussion im Hinblick auf die erwähnten Merkmale zu ziehen. Der bereits in der Methodenbegründung (vgl. Kapitel 4.1.1) angeführte Nachteil, dass die Forumsdiskutanten keine repräsentative Stichprobe für die Grundgesamtheit der Formel 1-Rezipienten abgeben, bleibt zwar immer noch relevant, obwohl vorsichtig vermutet werden kann, dass der Umfang des Kategoriensystems für alle Gruppen von Formel 1-Fans ausreichend ist. Wie bereits vor der Studie vermutet, wurden einige Rezeptionsmotive, die in früheren Sportrezeptionsstudien definiert wurden, im Rahmen der Forumsdiskussion nicht behandelt, was im Nachhinein wenig überraschend ist, da sich die neuen Regeln auf diese Rezeptionsmotive gar nicht signifikant auswirken konnten.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass diese Studie ein relativ gutes Fundament für anknüpfende quantitative Studien bereitgestellt hat. Es sollte möglich sein, das erstellte Kategoriensystem in einen standardisierten Fragebogen umzuwandeln und repräsentative Stichproben von Rezipienten nach ihrer Bewertung des Einflusses der neuen Regeln auf die Rezeptionsqualität direkt zu befragen. So würde man die Möglichkeit bekommen, die in dieser Studie aufgestellten Hypothesen quantitativ zu überprüfen. Besonders interessant in diesem Zusammenhang wäre es die Wirkung von interindividuellen Unterschieden der Zuschauer bezüglich der Bewertung der Rezeption zu beobachten. Einer der interindividuellen Unterschiede, der sich hier als intervenierende Variable bei der Bewertung des Kommunikats herausstellen könnte, ist die Art des Rezipienten im Hinblick auf die Intensität seines Fan-seins. In den quantitativen Studien müsste erhoben werden, wie lange sich der Rezipient Formel 1-Rennen bereits anschaut, ob er sich jedes Training, Qualifying und Rennen anschaut, oder ob er nur gelegentlich rezipiert, etc. Hier würden vor allem die

Unterschiede im Hinblick auf die Bewertung der erhöhten Komplexität der Rennen interessant. Weiter wäre es auch interessant die Rezeptionsbewertungen vor dem Hintergrund der Theorie der Sensationssuche zu untersuchen. Es gibt spezifische Skalen, die diese menschliche Eigenschaft erheben und es stellt sich die Frage, ob diese Variable die Bewertung des signifikant erleichterten Überholens auf der Rennstrecke beeinflusst. Eine weitere Rezipientenvariable, die ausschlaggebend bei der Bewertung des Einflusses der neuen Regeln auf ihre Rezeptionsqualität sein könnte, ist der Erfolg des Lieblingsfahrers. Konkret heißt das, ob die neuen Regeln dem Lieblingsfahrer des Rezipienten entgegen kommen und er unter den neuen Regeln bessere Ergebnisse erzielt. Generell soll hier die Aufforderung an die wissenschaftliche Kommunität gestellt werden, der Kreativität bei der Erstellung von verschieden relevanten Forschungsfragen keine Grenzen zu stellen, da der Forschungsstand im Hinblick auf die Rezeption von Formel 1 bis dato sehr wenig entwickelt ist. Hoffentlich stellt diese Arbeit einen Stimulus für die Erhöhung der Forschungsaktivität in diesem thematischen Bereich der Medienwirkungs- und Rezeptionsforschung dar.

6 Die Literaturliste

6.1 Die Primärliteratur

BERLYNE, Daniel E.: Conflict, arousal, and curiosity. New York [u.a.]: McGraw-Hill, 1960.

BEYER, Thomas: Determinanten der Sportrezeption. Erklärungsmodell und kausalanalytische Validierung am Beispiel der Fußballbundesliga. Wiesbaden: Dt. Univ.-Verl., 2006.

BURKART, Roland: Kommunikationswissenschaft. Wien [u.a.]: Böhlau, 2002.

CORNELIßEN, Waltraud: Fernsehgebrauch und Geschlecht. Zur Rolle des Fernsehens im Alltag von Frauen und Männern. Opladen. 1998

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly: Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen. Stuttgart: Klett-Cotta , 1985.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly: Finding flow. The psychology of engagement with everyday life. New York, NY: Basic Books, 1997.

FRÜH, Werner: Unterhaltung durch das Fernsehen: eine molare Theorie. Unter Mitarb. von Anne-Katrin Schulze und Karsten Wunsch. Konstanz: UVK-Verl.-Ges. , 2002.

GEHRAU, Volker/WEBER, René.: Ergebnisrelevanz als Anreiz zur Nutzung von Medienspielen. In: RÖSSLER, P./ Scherer, H./Schlütz D: Nutzung der Medienspiele - Spiele der Mediennutzer, S. 56-71, München, 2004.

GELLNER, Katharina: Medientaugliche Inszenierung des Sports. Am Beispiel der Motorsportserie Red Bull Air Race World Championship. 2009.

GLEICH, Uli: Sportberichterstattung in den Medien: Merkmale und Funktionen. In: Media Perspektiven, Heft 11, S. , 2000, S. 511-516.

HARTMANN, Tilo/DASCHMANN, Gregor/STUKE, Daniela (2006): Parasoziale Beziehungen zu Sportlern. Eine empirische Studie am Beispiel von Formel-1-Fahrern. In: Schramm, Holger/ Wirth Werner/Bilandzic, Helena (Hrsg.) Unterhaltung durch Medien: Studien zu Rezeption und Wirkung von medialer Unterhaltung. München: Fischer, S. 149-167.

HUIZINGA, Johan: Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt , 1956.

KIECHLE, Willi: Yoga - Lernen im Leben aufzugehen. Über die Erlernbarkeit der Fähigkeit zum Flow-Erleben. München. 1996.

KUNCZIK, Michael/ZIPFEL, Astrid: Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch. Köln; Wien: Böhlau, 2006.

- LAMPRECHT, Markus/STAMM, Hanspeter: Sport zwischen Kultur, Kult und Kommerz. Zürich: Seismo, 2002.
- MAYRING, Philipp: Einführung in die qualitative Sozialforschung. Eine Anleitung zu qualitativem Denken. Weinheim: Beltz, Psychologie-Verl.-Union , 1996.
- PALMGREEN, Philip: Der „Uses and Gratifications Approach“. Theoretische Perspektiven und praktische Relevanz. In: Rundfunk und Fernsehen, 32. Jg. 1984, S. 51-62.
- RANEY, Arthur: Motives for Using Sport in the Media. Motivational Aspects of Sport Reception Processes. In: Schramm, Holger: Die Rezeption des Sports in den Medien. Köln, 2004.
- RHEINBERG, Falko/VOLLMMEYER, Regina/ENGESER, Stefan: Die Erfassung des Flow-Erlebens: In Stiensmeier-Pelster, Joachim/Rheinberg, Falko (Hrsg.): *Diagnostik von Motivation und Selbstkonzept (Tests und Trends N.F. Bd.2)*, S. 261-279. Göttingen: Hogrefe, 2003.
- SCHAUERTE, Thorsten/SCHWIER, Jürgen: Die Telegenisierung von Sportereignissen – Anpassung von Sportarten und ihrem Regelwerk an mediale Bedingungen. In: Schierl, Thomas (Hrsg.): Die Visualisierung des Sports in den Medien. Sportkommunikation. Band 2. Köln, 2004.
- SCHENK, Michael: Medienwirkungsforschung. Tübingen: Mohr Siebeck , 2002.
- SCHERER, H.: Emotionsprozesse im Medienkontext: Forschungsillustrationen und Zukunftsperspektiven. In: Medienpsychologie, 4, S. 272-294, 1998.
- SCHRAMM, Holger: Theorien und Aspekte zum Umgang mit Medienspielen. In: Rössler, P./Scherer, H./Schlütz D.: Nutzung der Medienspiele - Spiele der Mediennutzer, S. 41-55, München, 2004.
- SINNREICH, Dominik: Sport & Nation in den Medien - am Beispiel EM 2008. Das Nationale und der Umgang mit Scheitern in österreichischen Tageszeitungen - eine qualitative Inhaltsanalyse. 2009.
- THORNTON, Beate: Die Relation Spiel und Sport in den theoretischen Spielentwürfen von J. Huizinga (1938) bis W. Hägele (1990)! Wien, 1996.
- WISSMATH, Bartholomäus/WEIBEL, David/REBER, Thomas/GRONER, Rudolf (2007): Das integrative Dreisäulenmodell der Medienrezeption. Eine psychologische Umsetzung des Wirklichkeitstransfer-Ansatzes. In: Steinmann, Matthias/Groner, Rudolf (Hrsg.) Exkursionen in Sophies zweiter Welt: Neue Beiträge zum Thema des Wirklichkeitstrfers aus psychologischer und medienwissenschaftlicher Sicht. S. 199-233. Zürich, 2008.

6.2 Die Sekundärliteratur

- ATTESLANDER, Peter: Methoden der empirischen Sozialforschung. Berlin: de Gruyter, 1971.
- CAILLOIS, Roger: Die Spiele und die Menschen : Maske und Rausch. [Übers. von Sigrid von Massenbach]. Ungekürzte Ausg. - Frankfurt/M; Wien [u.a.]: Ullstein , 1982.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly: Die außergewöhnliche Erfahrung im Alltag : die Psychologie des Flow-Erlebnisses. Stuttgart : Klett-Cotta, 1991.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly: Dem Sinn des Lebens eine Zukunft geben. Eine Psychologie für das 3. Jahrtausend. Stuttgart: Klett-Cotta , 1995.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly: Dem Sinn des Lebens eine Zukunft geben : eine Psychologie für das 3. Jahrtausend. 2. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta , 2000.
- FLITNER, Andreas: Spielen, Lernen. Praxis und Deutung des Kinderspiels. München: Piper, 1972.
- HAGENAH, Jörg: Sportrezeption und Medienwirkung. Eine dynamisch transaktionale Analyse der Beziehungen zwischen Sportkommunikatoren und –rezipienten im Feld des Mediensports. München: Verlag Reinhard Fischer, 2004.
- HORTON, Donald/WOHL, Richard R.: Mass communication and para-social interaction. Observations on intimacy at a distance. In: Psychiatry Jg. 19. 1956
- HUIZINGA, Johan: Homo ludens: vom Ursprung der Kultur im Spiel. In engster Zusammenarbeit mit dem Verf. aus dem Niederländ. übertr. von H. Nachod. Mit einem Nachw. von Andreas Flitner. - Bibliogr. erg. Neuausg., 110. - 113. Tsd. . Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1987.
- GILBERT, K.E., & KUHN, H.: A history of aesthetics. Bloomington: Indiana. 1953.
- MAYRING, Philipp: Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken. Weinheim: Beltz, 2003.
- KATZ, Elihu/FOULKES, David: On the Use of the Mass Media As „Escape“: Clarification of a concept. In: POQ Vol. 26/1962, S. 377-388.
- KREUZER, Karl Josef (Hrsg.): Handbuch der Spielpädagogik. (Bd. 1) Pädagogische, psychologische und vergleichende Aspekte. Düsseldorf, 1983.
- RÖHRS, Hermann: Spiel und Sportspiel - ein Wechselverhältnis. Hannover: Schroedel, 1981.
- SCHEUERL, Hans: Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen. Weinheim [u.a.]: Beltz, 1977.
- STEINMANN, Matthias F.: Sophies zweite Welt. Berner Texte zur Medienwissenschaft, Band 9. 2004.

STEPHENSON, William: Spieltheorie der Massenkommunikation. Zwei neue Theorien der Massenkommunikationsforschung. In: Prokop, Dieter (Hrsg.): Konsumtion. Frankfurt a. M., S. 335-353, 1973.

WEIß, Otmar: Sport und Gessellschaft. Eine sozialpsychologische Perspektive. Wien: Österr. Bundesverl., 1990.

WHANNEL, Garry: Fields in vision: television sport and cultural transformation. London [u.a.]: Routledge, 1992.

Der Anhang

Anhang A Lebenslauf

Filip Sedláček

Zur Person

Geburtsdaten	15. Jänner 1988 in Bratislava
Staatsbürgerschaft	slowakisch
Kontakt	filpi.sedlacek@gmail.com

Studium

seit Okt 2009	Magisterstudium Publizistik in Wien
Okt 2006 – Jun 2009	Bakkalaureatsstudium Publizistik in Wien

Schule

Mai 2006	Matura
1998 – 2006	Gymnasium Hubeného 23, Bratislava
1995 – 1998	Volksschule Beňadická 38, Bratislava

Kenntnisse

Slowakisch – Muttersprache
Deutsch – fließend in Schrift und Wort
Englisch – fließend in Schrift und Wort

Anhang B Abstract - Deutsch

Diese wissenschaftliche Arbeit beschäftigt sich mit den im Jahr 2011 in der Formel 1 neueingeführten Regeln und deren Auswirkung auf die Rezeptionsqualität der Formel 1-Zuschauer. Bezüglich der neuen Regeln handelt es sich um den beweglichen Heckflügel DRS und die neuen Reifen *Pirelli*. Das primäre Ziel der Regelveränderung in der Formel 1 war die Erhöhung der Attraktivität von Rennen für die Rezipienten. In diesem Zusammenhang spricht man vom Prozess der Mediatisierung. Es gilt zu untersuchen ob die Grenzen der Mediatisierung in der Formel 1 im Hinblick auf die wahrgenommene Rezeptionsqualität bei den Zuschauern nicht überschritten wurden. Unter der Rezeptionsqualität werden in erster Linie die erhaltenen oder nicht erhaltenen Gratifikationen gemeint, der Spielcharakter der Rezeption und das Potential der Rezeption beim Zuseher ein Flow-Erlebnis zu induzieren. Die theoretische Basis dieser Arbeit bildet einerseits die Spiel-Theorie. Hier handelt es sich in erster Linie um die Abhandlungen bezüglich der Phänomenologie des Spiels. Die Werke von Autoren Johan Huizinga und Hans Scheuerl stehen im Vordergrund. Das Flow-Erlebnis wurde von Mihaly Csikszentmihalyi zum ersten Mal beschrieben. Deshalb sollen in dieser Arbeit auch seine Werke als theoretisches Fundament dienen. In Grundzügen soll auch der „Uses- and Gratifications-Approach“ (Katz, Blumler, Palmgreen) vorgestellt werden. Das Ziel dieser Arbeit ist es in erster Linie herauszufinden, welche Elemente von Formel 1-Rennen und Qualifyings für die Rezipienten gratifizierend sind und welche nicht und welche Ausprägung diese Elemente haben müssen, damit sie optimal gratifizierend sind. Zu diesem Zweck soll ein Kategoriensystem der erhaltenen/nicht-erhaltenen Gratifikationen erstellt werden und vor dem Hintergrund der neuen Regeln bewertet werden. Auch sollte in dieser Arbeit der Einfluss der neuen Regeln auf die Spiel-Elemente der Rezeption und das Potential der Rezeption Flow beim Zuschauer zu induzieren untersucht werden. Schließlich stehen auch die Grenzen der Unterhaltung von Formel 1 im Zentrum des Interesses. In dieser Arbeit wird eine qualitative Forschungsmethode angewandt. Es handelt sich um eine zusammenfassende qualitative Inhaltsanalyse der Forumdiskussionen auf der *autosport.com* bulletin message board. Ein qualitativer Zugang wurde wegen dem Mangel an vorhandenen theoretischen Erkenntnissen zum untersuchten Thema gewählt. Aus der Reihe an qualitativen Untersuchungen wurde wiederum die Forumsanalyse wegen ihres Potentials gewählt, schnell und praktisch viele Erkenntnisse zu gewinnen. Die angewandte Methode wurde im Nachhinein positiv bewertet, da das zentrale Ziel dieser Arbeit befriedigend erfüllt wurde. Es ist gelungen, ein umfassendes Kategoriensystem der erhaltenen und nicht-erhaltenen Gratifikationen vor dem Hintergrund der neuen Regeln zu konzipieren. Im Hinblick auf den

Einfluss der neuen Regeln auf den Spielcharakter und das Potential der Rezeption Flow bei Zuschauern zu induzieren, müssen die neuen Regeln auch zu großem Ausmaß positiv bewertet werden, obwohl auch negative Merkmale zu finden sind. Bezüglich der Grenzen der Unterhaltung bei der Formel 1 ist in erster Linie der Befund interessant, dass die Grenzen ziemlich eng beieinander liegen und dass der Einfluss der neuen Regeln so groß war, dass manche Aspekte der Rennen sich so verändert haben, dass sie im Verlauf eines Jahres von einer Seite des Unterhaltungsspektrums auf die andere gewandert sind. Zum Schluss lässt sich festhalten, dass diese Arbeit als eine Ausgangsstudie für weitere quantitative Untersuchungen dienen könnte, die mit repräsentativen Stichproben von Formel 1-Rezipienten, die in dieser Arbeit nicht gewährleistet werden konnten, arbeiten würden.

Anhang C Abstract – English

This thesis deals with the new rules in Formula 1 and their impact on the television reception quality of Formula 1 fans. With regard to the new rules the focus is on the moveable rear wing DRS and the new tyres *Pirelli*. The primary objective of the rule changes in Formula 1 was the increase in the appeal of the races for the viewers. In this context we speak of mediatization. The aim of this thesis is to investigate whether the limits of mediatization with regard to the perceived reception quality of F1 viewers were not crossed. As far as the reception quality is concerned, the obtained and not obtained gratifications, the play elements of reception and the potential of the reception to induce the flow-experience in the viewer are of paramount interest. The theoretical framework of this thesis consists of the play-theory with the focus on the typical signs of play, which were elaborated on for example in the books from Johan Huizinga and Hans Scheuerl. The flow-experience was for the first time described by Mihaly Csikszentmihalyi and therefore his works constitute an absolutely pivotal part of the theoretical basis of this thesis. Furthermore, the Uses and Gratifications Approach (Katz, Blumler, Palmgreen) will be outlined. The primary goal of this thesis is to find out which elements of Formula 1 races are gratifying for the viewers and which not and which form should these elements assume so that they provide the optimal gratification for the recipients. For this purpose the aim was to develop two systems of categories which firstly represent the obtained and not obtained gratifications of recipients from Formula 1 races and secondly evaluate the success of the aforementioned new rules with regard to the gratifications. In addition to that, the impact of the new rules on the extent of play elements and the potential of the reception to induce flow in the recipient were investigated. Finally, the focus was also on the limits of entertainment with regard to Formula 1 reception. In this thesis a qualitative

research method was used. Specifically, the method is a summarizing qualitative content analysis of the forum discussions on the *autosport.com* bulletin message board. A qualitative approach was chosen owing to the lack of theoretical knowledge in this specific research area. From the variety of qualitative research methods, the forum analysis was chosen due to its potential to generate new information quickly and relatively effortlessly. After the research was concluded, the applied method was evaluated positively, since it achieved its planned goals. It succeeded to generate extensive systems of categories with regard to the obtained/not obtained gratifications from the perspective of the new rules. As far as the impact of the new rules on the extent of play elements in the reception and the potential of the reception to induce flow in the recipients is concerned, the new rules had a mainly positive bearing, even though some negative effects of the new rules were found, too. With regard to the limits of entertainment of Formula 1, the result is interesting that the boundaries of optimal entertainment are very close to each other and the influence of the new rules was so significant that some aspects of the races moved completely from one side of the entertainment spectrum to the other. In conclusion it can be stated that this work can serve as a basis for further quantitative research which would investigate representative samples of Formula 1 fans that could not have been secured in this research.