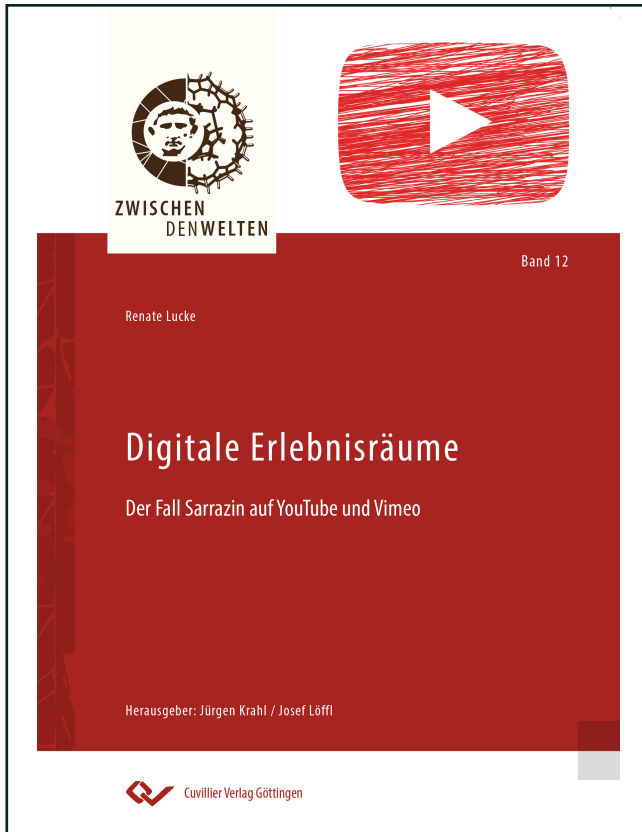




Renate Lucke (Autor)
Digitale Erlebnisräume
Der Fall Sarrazin auf YouTube und Vimeo



<https://cuvillier.de/de/shop/publications/7679>

Copyright:
Cuvillier Verlag, Inhaberin Annette Jentsch-Cuvillier, Nonnenstieg 8, 37075 Göttingen,
Germany
Telefon: +49 (0)551 54724-0, E-Mail: info@cuvillier.de, Website: <https://cuvillier.de>



“Sharing, Showing, Telling” is the invitation for users to enter and take part in the video sphere.

The video clips analyzed in the study demonstrate a diversity of re-production, distribution and reception practices. For a comprehensive analysis of such practices and the digital spaces of lived experience of the Thilo Sarrazin-Affair, the video clips are investigated from four main perspectives: Plays with material, genres, narrations and discourses are examined as remediation processes. As the analyses show, parody is often employed to deal with the material and to re-present it in rather playful ways. Furthermore, communicative genres are also re-produced in experimental digital forms like gossip, rap battle or discussion. Such remediations, as the study argues, can be characterized with expressing, participating, sharing, being online and acting with(in) the social web.

The audiovisual investigation of the Thilo Sarrazin-Affair ranges from positive to negative, from personal stories of migratory perspective to right-wing oriented statements, from serious to humor, from informative to parodic. The analysis sheds light on the digital spaces of lived experience as produced, practiced and negotiated through videos on the recent Thilo Sarrazin-Affair, and points towards the vibrant, complex, real and imagined aspects of digital spaces of lived experience.

Key Words: communicative genre, configurable culture, digital culture, everyday live, intermediality, immigration, lived experience, Germany, phenomenology, produsage, recycling, remediation, Thilo Sarrazin, video platform, Vimeo, YouTube



Inhaltsverzeichnis

0 Die Thilo-Sarrazin-Affäre:	
Digitale Erlebnisräume und intermediale Spielformen.....	19
1 Einleitung	23
1.1 Untersuchungsgegenstand: Digitale Erlebnisräume	23
1.2 Stand der Forschung	27
1.3 Forschungsfrage.....	32
1.4 Theoretischer Rahmen	35
1.5 Methodologie	36
1.6 Aufbau der Arbeit.....	40
2 Die Thilo-Sarrazin-Affäre.....	41
3 Digitale Erlebnisräume	53
3.1 Der digitalisierte Alltag	62
3.1.1 Das digitalisierte Handeln	66
3.1.2 Das digitalisierte Erleben	72
3.2 Intermedialität	76
3.2.1 Remediation.....	80
3.2.2 Recyclingskultur.....	82
3.3 Das Social Web – Angebot digitaler Erlebnisräume – Partizipation.....	84
3.3.1 Digitalität	89
3.3.2 Netzwerk	92
3.3.3 Produusage.....	94
3.4 Videoplattformen und digitale Erlebnisräume	96
3.4.1 <i>YouTube</i>	101
3.4.2 <i>Vimeo</i>	103
3.5 Handeln im digitalen Erlebnisraum	105
4 Methodologischer Rahmen.....	109
4.1 Der Videoclip als Analyseeinheit.....	112
4.2 Die Vorgehensweise.....	116
4.3 Zur Auswahl des Korpus.....	118
4.3.1 Zur Auswahl der Videoplattformen	119
4.3.2 Zur Auswahl der Videoclips.....	119
4.4 Korpusbeschreibung.....	121



4.5	Analyseperspektiven.....	127
4.5.1	Spiele mit Materialitäten.....	128
4.5.2	Spiele mit Gattungen.....	132
	Formelle, funktionale und inhaltliche Praktiken.....	134
	Kommunikative Gattungen in Variation.....	138
4.5.3	Spiele mit Narrationen.....	140
4.5.4	Spiele mit Diskursen.....	145
5	Analyse charakteristischer Elemente der digitalen Erlebnisräume	
	um die Thilo-Sarrazin-Affäre.....	149
5.1	Materiale und dispositive Spiele.....	151
5.1.1	Wiedergaben.....	151
	Das Beispiel von ‚lol sarrazin.wmv‘.....	151
	Informationszwecke.....	154
	Comedyzwecke.....	156
5.1.2	Wiederverwertungen.....	159
	Bild-, Film- und Fernsehmaterial.....	159
	Foto- und Cartoonmaterial für Comedyzwecke.....	162
5.1.3	Dispositivrecyclings: Fernsehsenderspiele.....	165
	Archivierung durch Fans.....	166
	Video-Journalismus.....	168
	Alternative Nachrichten.....	175
5.1.4	Selbst produziertes audiovisuelles Material.....	178
	Foto- und Filmremediation.....	179
	Materialmix auf allen Ebenen.....	180
	Recycling der Schallplatte.....	182
5.1.5	Zwischenfazit über audiovisuelle Materialspiele.....	183
5.2	Gattungsspezifische Spiele.....	184
5.2.1	<i>Daily Steffi</i>	184
5.2.2	Antwortpraktiken – audiovisuelle Duelle und Dissensäußerungen.....	186
	Die audiovisuelle Frage des Tages und ihre Antwort.....	188
	Kaveh battled mit Harris.....	191
	Gattungshybrides Dissen.....	195
5.2.3	Aktionsvideoclips.....	196
	Comedy Rebellen – Buchtransformation.....	197
	Performance einer Lesung – Sarrazin im Dönerladen verdauen.....	199
5.2.4	Humoristische Rekonfigurationen.....	201
	A-capella-Parodien.....	203
	Satirisches Cartoonrecycling.....	205



Parodie einer Lesung – Deutschland schafft sich ab	212
5.2.5 Zwischenfazit über gattungsspezifische Spiele	214
5.3 Narrative Spiele	215
5.3.1 Sharing vom Schlapplachen	216
5.3.2 Showing in <i>Muhabbets</i> Sarrazin-Diss	221
5.3.3 Telling	224
,Generation Kanak‘ und Turbulenzen um den Nazigruß	224
Die ,Generation Sarrazin‘	231
Der ,Danke-Thilo-Mann‘	234
Sarrazin als Klartextpolitiker	239
5.3.4 Zwischenfazit über narrative Spiele	241
5.4 Diskursive Spiele	242
5.4.1 ,Wir. Und die Anderen‘	243
5.4.2 ,Sarrazynismus‘	248
5.4.3 ,Generation Sarrazin‘ – diskursiv	252
5.4.4 Kontra Sarrazin	254
5.4.5 Politische Korrektheit	259
5.4.6 Zwischenfazit über diskursive Spiele	261
6 Ergebnisse	263
7 Ausblick	271
8 Abbildungsverzeichnis	275
9 Tabellenverzeichnis	277
10 Literatur- und Materialverzeichnis	279
10.1 Fallbeispiele	279
10.2 Literaturverzeichnis	282
10.3 Onlinequellen	299
10.4 Filmverzeichnis	309
11 Anhänge	311
a) Allgemeine Auflistung des Korpus (Vimeo)	311
b) Allgemeine Auflistung des Korpus (YouTube)	313
c) Analyseschema allgemein	317
d) Sichtungsnote allgemein	320