

David Kohl

## Wheeler Winston Dixon: Streaming: Movies, Media, and Instant Access

2015

<https://doi.org/10.17192/ep2015.0.3650>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Kohl, David: Wheeler Winston Dixon: Streaming: Movies, Media, and Instant Access. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 32 (2015), Nr. Sonderpublikation. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2015.0.3650>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

ders positiv sind die Zusammenfassungen zu Beginn jedes Kapitels, da der Leser so zu jedem neuen Thema zunächst einen kurzen, das ganze Kapitel umfassenden Einblick erhält. Auch das Abkürzungsverzeichnis zu Beginn wirkt sich gut auf Starks Intention, auch Laien die Thematik näher zu bringen, aus, da es deutlich macht, dass die

Begrifflichkeiten keine Voraussetzung zum Verständnis des Werks darstellen sollen.

Alles in allem ein schlüssiges Werk, das mit 79,93 Euro aber auch einen stolzen Preis hat.

*Christine Bronzel*

### **Wheeler Winston Dixon: Streaming: Movies, Media, and Instant Access**

Kentucky: The University Press of Kentucky 2013, 192 S., ISBN 978-0-8131-4219-7, USD 24,95

Der Filwissenschaftler Wheeler Winston Dixon widmet sich in *Streaming: Movies, Media and Instant Access* der andauernden Digitalisierung und ihrem Einfluss auf die Unterhaltungsindustrie. Musik, Bücher und Filme – kaum ein Medium blieb unberührt von den technischen Entwicklungen. Der Autor erkennt dabei nicht nur beachtliche Umbrüche innerhalb der Distribution, sondern vor allem auch in der Produktion, sowie Rezeption. Dass das Phänomen Kino von den Umwälzungen nicht unberührt blieb, liegt auf der Hand. Längst passé sind die Zeiten, zu denen man das Begehren nach einem Film ausschließlich durch einen Kino- oder Videothecksbesuch, befriedigen konnte. Mit ein paar schnellen Klicks können Filme gegenwärtig am PC oder Smartphone abgerufen werden, die von Streaming-Portalen in virtuelle

„Clouds“ gesammelt und als Stream zur Verfügung gestellt werden.

Diesem Paradigmenwechsel stellt sich Dixon in seinem Buch, in welchem er die positiven, wie negativen Auswirkungen der Digitalisierung aufdeckt. Der Autor begreift die Entwicklungen als logische, dem Zeitgeist entsprechende Konsequenzen und versucht erst gar nicht, diese zu bewerten. Eher stellt Dixon sich die Frage, inwiefern der ständige Zugriff auf die verschiedensten Medien die Gewohnheiten der Zuschauer\_innen und im Endeffekt die Kultur beeinflussen.

Der Autor beginnt sein Buch mit der Entstehung der Technik Streaming und nennt dieses Kapitel „On Demand“. Dixon verweist bei der Entwicklung auf das Unternehmen Netflix, Inc., das sich erst im Zuge der Digitalisierung zu einer Größe

im Video-on-Demand-Segment avancierte, nachdem es zunächst als Online-Videothek agierte. Dixon zeigt hier zum ersten Mal die Parallele zum Versandhaus Amazon.com auf, das den Buchhandel in etwa so beeinflusste, wie es Netflix, Inc. in seiner ersten Gestalt einst mit dem Einzelhandel von DVDs tat. Eine Vielzahl von kleinen Videotheken, aber auch große Ketten, mussten ihr Angebot anpassen und oftmals auch Konkurs anmelden. Dixon erkennt einen eindeutigen Trend, der gen Streaming geht, obgleich sich das Medium DVD, bedingt durch eine Reihe von Nachteilen der Konkurrenten, noch immer auf dem Markt behaupten kann.

Im nachfolgenden Kapitel „The Lost Age of Classicism“ führt Dixon die zuvor angedeuteten Nachteile des Streamings aus, die er in der Vernachlässigung von Klassikern in der Filmbibliothek von Streaming-Portalen sieht. Netflix baue darauf auf, dass dessen Kunden kaum über Wissen zu Filmklassikern verfügen, die sie daher in der Filmauswahl wohl kaum vermissen könnten. Das Unternehmen verfolge aus ökonomischen Gründen den Plan, nur aktuelle und bekannte Filme anzubieten, da die Berücksichtigung älterer Filme schlichtweg unrentabel sei. Erneut verweist Dixon auf die Parallele zu Amazon.com, das mit der Digitalisierung seines Bücherangebots, ebenso nur aktuelle Titel berücksichtige. Der Autor befürchtet durch das digitale Angebot nicht nur den Verlust des physischen Bestands, sondern auch den der Klassiker in den Köpfen der Menschen.

Im Abschnitt „Content Wars“ verdeutlicht Dixon zum einen die Auswirkung des Streamings auf die Internetkultur, als auch die einhergehende Veränderung der Distribution von Filmen. Im Wesentlichen gewann das Internet durch das Streaming an Schnellliebigkeit und als Konsequenz entstanden Massen von neuen Inhalten. Für Dixon erscheint dabei die Qualität der Inhalte eine untergeordnete Rolle eingenommen zu haben, die der Quantität weichen musste. Die kontinuierliche Bereitstellung von neuen Inhalten scheint in der heutigen Online-Welt der Schlüssel zum Erfolg zu sein, sodass es für die verschiedenen Streaming-Anbieter von hoher Bedeutung ist, Neuerscheinungen als erstes oder gar als einziges Portal anzubieten. Der daraus entstehende Wettbewerb bewirkt, dass TV-Shows nur Stunden nach der Ausstrahlung und Kinofilme noch während ihrer Laufzeit online angeboten werden.

Im letzten Kapitel „Streaming the World“ erschafft Dixon eine Perspektive auf die Zukunft, die mit

fortgeschrittener Technik eine noch bessere Streaming-Erfahrung versprechen soll. Der Autor breitet seine Analyse, die sich bisher hauptsächlich auf das Medium Film konzentrierte, auf alle möglichen Lebensbereiche aus, die durch das Streaming beeinflusst werden können. Der Autor versucht dem Leser die im Wandel stehende Kultur vor zu zeichnen und einen Blick ins ‚was-wäre-wenn‘ zu gewähren.

Wheeler Winston Dixon dokumentiert den Leser\_innen seines Buches den andauernden Prozess der Digitali-

sierung und der damit einhergehenden Technik des Streamings in fünf aufeinander aufbauende Kapitel. Dixon schafft es dabei, in einer sehr verständlichen Sprache, über die technischen Errungenschaften aufzuklären, ohne dabei ins technische Detail zu gehen. Bevor der Filmwissenschaftler auf die positiven und negativen Auswirkungen eingeht, entwirft er mit seinem ersten Kapitel einen historischen Überblick, der den Leser ins Thema einführen soll. Im Anschluss finden sich in drei weiteren Kapiteln Argumentationsstrukturen wieder, die die Digitalisierung in ein gutes Licht rückt und anschließend wieder in ein schlechtes. Dixon zieht dabei selten ein Fazit, sondern lässt die Argumente meist offen im Raum stehen. Dadurch nimmt der Autor den Leser\_innen die Meinung nicht vorweg

und überlässt ihm die Schlussfolgerung selbst. Im letzten Kapitel stellt Dixon seine Vision der Zukunft vor, die natürlich nicht wissenschaftlich fundiert wird, aber erste Vorstellungen zu einer späteren Welt zulassen. Was man Dixon vorhalten könnte, wären die zu vage gewählten Kapitelüberschriften, die noch weiter hätten spezifiziert werden können, da es oft zu Abschweifungen seitens des Autors kommt, die mit der vorgegebenen Gliederung nur schwer umgangen werden können. Trotzdem stellt *Streaming: Movies, Media and Instant Access* ein lesenswertes Werk da, das leicht für Laien zu verstehen ist. Für Bewanderte der Technikwelt dürfte es allerdings kaum neue Erkenntnisse liefern.

*David Kohl*

### **Christina L. Steinmann: Medien und psychische Prozesse: Wie sich Traumata und Wünsche in Medien ausdrücken und deren Entwicklung antreiben**

Bielefeld: transcript 2013, 258 S., ISBN 978-3-8376-2506-6, EUR 32,80

Christina L. Steinmann befasst sich in ihrem Werk *Medien und Psychische Prozesse* mit Ursachen für Medienentwicklungen. Ihre zentrale Forschungsfrage handelt davon, wie neue Medienformen sich entwickeln. Hierbei stellt sie ihre Theorie vor, dass Traumata und Wünsche die Medienentwicklung vorantreiben. Anhand von Fallbeispielen

verbildlicht sie diese Idee und erklärt die Entwicklung von Medientypen mithilfe psychoanalytischer Theorien.

Steinmann befasst sich in diesem Kontext beispielsweise mit dem Internet, das sich als unerfüllter Wunsch aus Wilhelm Buschs Wunschtraum von einer virtuellen Welt, in der er als gestaltlose Information umherwandern