

Kim Carina Hebben
Bochum

Verspieltes Fernsehen – Spiel und Spieler_innen im Transmedialen

Abstract: Unter dem Begriff des *verspielten Fernsehens* sollen transmediale Medienpraktiken zusammengefasst werden, die das Transmediale und das Spiel(en) konzeptuell zusammenführen und mitsamt ihrer dichotomen Strukturen beschreiben. Dabei werden Schnittstellen erarbeitet, die es ermöglichen, den verspielten Umgang mit dem Transmedialen als Ambivalenz von u. a. Hervorbringen und Geschehenlassen zu begreifen und das Wechselverhältnis aus *spielen* und *gespielt werden* als besondere Umgangsform, die durch das verspielte Fernsehen hervorgebracht wird, zu fassen. Es wird daher die Figuration der Zuschauer_innen als Spieler_innen vorgeschlagen.

Kim Carina Hebben (M.A.), Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für deutsche Sprache und Literatur der Technischen Universität Dortmund und Doktorandin am Institut für Medienwissenschaft der Ruhr-Universität Bochum. Studium der Medienwissenschaft und Germanistik in Bochum und Paris. Aktuelle Forschungsschwerpunkte sind Transmedialität, Serialität, Medienkonvergenz, Spiel, Künstliche Intelligenzen und Akteur_innen im Digitalen.

1. Einführung: Was ist verspieltes Fernsehen?

Mit dem Begriff des *verspielten Fernsehens* sollen aktuelle, transmediale Fernsehpraktiken beschrieben werden, die sich durch ein hohes Maß an Partizipationsmöglichkeiten kennzeichnen lassen und durch deren Struktur sich die Zuschauenden auf eine besondere Weise in einem Spannungsverhältnis aus *spielen* und *gespielt werden* bewegen. Dieses Phänomen zeigt sich besonders ausgeprägt in interaktiven Anwendungen, wie sie momentan in zahlreichen Serien-Franchises vorzufinden sind. In der zum *The-Walking-Dead*-Franchise gehörenden 360°-Anwendung *Alexandria Tour*¹ wird es den Nutzer_innen ermöglicht, Serienschauplätze zu erkunden, als würden sie eine Route mit Google Street View planen. Diese digitale Aufbereitung des Serien-Settings erinnert zudem stark an die virtuelle Begehbarkeit von Computerspielwelten. Weiter bietet das Franchise immersive 360°-*virtual-reality-experience*-Videos² an, in denen man einen *first person point of view* einnimmt und dabei zusieht, wie die Untoten einen umzingeln, während man durch Touch-Gesten die Kamera-Perspektive ändern kann. Neben diesen Serien mit Zusatzangeboten gibt es interaktive Serienformate, die die aktive Mitarbeit der Zuschauenden noch direkter einfordern. In der 2013 veröffentlichten ARTE-Produktion *About: Kate* konnten die Zuschauer_innen live per App am Seriengeschehen teilhaben und auch eigene Inhalte erstellen, welche dann hochgeladen und in die Dramaturgie eingebaut werden konnten.³ Der im Dezember 2018 auf Netflix erschienene Film *Black Mirror: Bandersnatch*, der sich als ‚Event‘ der Reihe *Black Mirror* anschließt, zeigt eine weitere Facette des interaktiven Mitmach-Fernsehens, die ansonsten eher aus Videospielen bekannt ist.⁴ Die Entscheidungen der Zuschauenden beeinflussen maßgeblich den Ausgang der Handlung, denn ein aktives Zuschauen und Handeln, in Form einer Auswahl zwischen zwei Auswahlmöglichkeiten per Fernbedienung oder Mausklick, bestimmt den nächsten Handlungsstrang. Dabei stehen nur zehn Sekunden für die folgeschwere Entscheidung zur Verfügung, wodurch die volle Aufmerksamkeit und Mitwirkung in das Serienformat eingeschrieben ist.⁵ Die Konzeptualisierung von solchen interaktiven, sich ständig modifizierenden Fernsehpraktiken eröffnet Anschluss an

¹ Vgl. AMC 2010–2019.

² Vgl. FOX International 2016.

³ Vgl. Bartholmeß 2013.

⁴ Hier ziehe ich den Vergleich zu Videospielen, die sich besonders durch ihr Storytelling auszeichnen, wie die Telltale-Game-Reihen zu den Serien *The Walking Dead* oder *Game of Thrones*, oder Spiele mit experimentellem Gameplay wie *Dear Esther*. Hier steht vor allem die Auswahl verschiedener Entscheidungsmöglichkeiten im Vordergrund.

⁵ Diese Praxis ist als *Quick-Time-Event* bekannt aus Videospielen. Verweigern die Zuschauenden das Mitmachen, wird automatisch nach Ablauf der Zeit eine Entscheidung getroffen. Eine weitere Besonderheit am Format von *Bandersnatch* ist, dass ein Zurückspulen nur bis zur zuletzt getroffenen Entscheidung möglich ist und dadurch Schleifen entstehen, die in der Serie auch explizit als Game Over adressiert werden.

meine Überlegungen, den Begriff des Spiel(en)s auf transmediale Phänomene zu übertragen, um diese adäquater beschreiben zu können.⁶

Um dies näher ausführen zu können, ist zunächst die Klärung einiger zentraler Begriffe erforderlich. Daher wird im Folgenden das Transmediale als verräumlichte Narration mitsamt seiner Praktiken beschrieben.⁷ Besonders der Aspekt des Raums, der im Transmedialen wie auch im Spielbegriff zentral ist und der maßgeblich vom Mitwirken der Akteur_innen abhängt, wird daher in den Fokus gerückt und der Akt der Raumkonstitution wird näher erläutert, wodurch eine Bestimmung der Zuschauer_innen als Spieler_innen plausibilisiert wird.⁸ Weiter wird die Ambivalenz des Spielbegriffs hinsichtlich seiner Schnittstellen mit dem Transmedialen vorgestellt. Dazu wird das Spiel besonders im Kontext der Begriffe Spannung, Bewegung und Experiment positioniert.

2. Transmedia: Raum, Konstrukt & Praxis

Ausgehend von einer konvergenten, also über Mediengrenzen hinaus verflochtenen Medienlandschaft, sind auch Fernsehserien nicht exklusiv im Medium Fernsehen anzutreffen. Man begegnet ihnen in Büchern und Comics, auf Conventions, als Merchandise oder in Spielen.⁹ Besonders durch die Nutzung von Smartphones oder Tablets wird die Verstreuung der Inhalte begünstigt, da bloß ein Klick zur Vervielfältigung genügt.¹⁰ So werden beispielsweise Serien durch Apps, in den Sozialen Medien oder den zuvor beschriebenen interaktiven Anwendungen begleitet und erweitert.

Dabei werden einzelne Handlungsstränge durch verschiedenste mediale Praktiken fortgesetzt, sodass die Zuschauenden ihnen von Medium zu Medium folgen und

⁶ Die Verankerung von Spiel und Fernsehen soll im Folgenden exemplarisch anhand transmedialer Phänomene näher erläutert werden. Diese aktuellen Beispiele sollen aber nicht als Ursprung für eine solche Betrachtung dargestellt werden. Das Verhältnis von Spiel und Rundfunk hat eine umfangreiche Tradition, die hier im Verlauf der Argumentation aber nur angerissen werden kann.

⁷ Vgl. Piepiorka 2017; Piepiorka 2011; Olek 2011.

⁸ Die Eignung des Zuschauer_innenbegriffs wurde bereits in zahlreichen Auseinandersetzungen diskutiert, u. a. Bird 2011 schlägt kritisch den Begriff des *Producers* (produce + use) vor. Piepiorka 2017 benennt die Zuschauenden als (Medien-)Adressat_innen und referiert damit auf die Zuschauenden als Leerstelle, die je nach Adressierungsstrategie des Transmedialen eine andere mediale Praxis ausüben. Für mich bietet sich daher im Anschluss an diesen Diskurs die Figur des Spielenden im Umgang mit dem Transmedialen als treffender an, da im Spiel sämtliche Praktiken zusammenfallen, wie im Folgenden näher erörtert wird.

⁹ Vgl. Jenkins 2006: 93ff.

¹⁰ Im Folgenden werden besonders digitale Praktiken berücksichtigt, wie sie in den zuvor genannten Beispielen vorgestellt wurden. Das Phänomen des *Transmedia Storytellings* (Jenkins 2006) bedient sich auch analoger Medien und zeigt sich historisch wandelbar. Die hier gewählten Beispiele stellen nur einen Ausschnitt der Möglichkeiten und Ausprägungen des Transmedialen dar.

ihre Rezeptionsmodi je nach Angebot und Form wechseln. Sie sind also mal Zuschauer_innen, mal Leser_innen und mal übernehmen sie die Perspektive ihrer Lieblingscharaktere durch Formen des Spiel(en)s.¹¹ Die Inhalte sind dementsprechend auch mit dem Alltag der Zuschauenden verknüpft, z. B. über die Sozialen Medien, wo Inhalte der Lieblingsserien einerseits kaum unterscheidbar von Status-Meldungen der Freund_innen angezeigt werden oder durch Figuren-Profile, auf denen direkt mit fiktiven Seriencharakteren interagiert werden kann.¹² Mal sind die Zuschauer_innen eher beobachtend und folgen den Textfragmenten, als würden sie sich in einem Hypertext von Link zu Link klicken,¹³ mal produzieren sie eigene Inhalte, tauschen sich mit anderen Fans aus, erzählen die Handlung weiter oder werden selbst zum Teil der Geschichte.¹⁴ Die mediale Praxis des Fernsehens ist dabei ebenso mobil wie die verstreuten Textfragmente: Inhalte sind auf dem Smartphone im Zug oder der letzten Reihe des Hörsaals allzeit zugänglich. Der tragbare Fernseher, den es schon fast seit der Domestizierung des Mediums seit den 1950er Jahren gibt,¹⁵ passt nun in die Hosentasche und gehört zu unseren ständigen Begleiter_innen.¹⁶ Somit sind auch die Serieninhalte, ob auf Fernseh-Apps wie Waipu oder den Online-Angeboten der Sender (z. B. HBO Go oder RTL Now), Streamingdiensten wie Netflix oder Videos auf Facebook, immer dabei.

Folglich kann als Minimaldefinition das Transmediale als Verräumlichung (einer Erzählung) formuliert werden.¹⁷ Ein Blick in die einschlägige Fachliteratur zum *Transmedia Storytelling* des sogenannten *Television 2.0*¹⁸ zeigt, dass Transmedialität neben seinen raumschaffenden Eigenschaften vor allem durch Aspekte der Zuschauendenleistung als Mitmach-Fernsehen charakterisiert wird. Die Verräumlichung ergibt sich aus der Bewegung der Zuschauenden, die den einzelnen Textfragmenten folgen und dabei fließend Mediengrenzen überschreiten. Das Transmediale ermöglicht hier einen Handlungsraum, in welchem die Serientexte durch die Zuschauenden modifiziert, manipuliert, erkundet, geordnet oder analysiert werden.¹⁹ Hierbei ist infrage zu stellen, inwieweit von Grenzen einzelner

¹¹ Dies kann z. B. durch Cosplay oder den Avatar eines Videospiele geschehen, aber auch durch die Partizipation an den interaktiven Anwendungen.

¹² Vgl. Hebben 2017.

¹³ Vgl. Olek 2011. Olek beschreibt anhand des Hypertext-Konzepts die narrativ komplexen Strukturen der Serie *Lost*.

¹⁴ Dies kann u. a. durch das Einschreiben in Fanfictions, innerhalb von Spielen oder in den interaktiven Anwendungen geschehen. Weitere Beispiele habe ich an anderer Stelle näher ausgeführt, vgl. Hebben 2017.

¹⁵ Vgl. Spiegel 2002.

¹⁶ Interessant in diesem Zusammenhang ist der Text von Bächle 2017, in welchem die Aushandlung von Machtverhältnissen, die Hybridisierung von Grenzen und die Überlagerung von Alltag und Digitalität anhand des Smartphone-Diskurses diskutiert werden, wobei auch Transmedialität von Bedeutung ist.

¹⁷ Vgl. Piepiorka 2017. Piepiorka untersucht die räumlichen und zeitlichen Auswirkungen transmedialer Serienpraktiken auf Zuschauer_innenkonzepte und beschreibt eine veränderte Serialität durch die temporalen und spatialen Entfaltungen transmedialer Narrationen.

¹⁸ Vgl. u. a. Mittell 2015; Askwith 2007; Jenkins 2006.

¹⁹ Vgl. Mittell 2009.

Medien zu sprechen ist, da das begehbare Serienuniversum selbst ein abgesteckter Raum mit perforierten Säumen ist, innerhalb dessen die Zuschauer_innen fließend Übergänge bilden und der auch durch die Hinzunahme weiterer Textfragmente stetig erweiterbar ist, dessen Grenzen also ausgedehnt werden können. Das Verfolgen der einzelnen Inhalte wird durch die mobilen Praktiken per Streamingdienste auf dem Smartphone oder interaktive Apps nicht nur erleichtert, sondern durch ihre Allgegenwart initiiert. Es findet demnach auf mehreren Ebenen eine Verräumlichung statt: Die Expansion der narrativen Textfragmente, die Mobilität der Interaktionsmöglichkeiten und die Bewegung der Zuschauer_innen. Der raumschaffende Aspekt der verstreuten Erzählung soll dementsprechend als bedeutendes Merkmal der transmedialen Praxis festgehalten werden, welcher wiederum nur durch die Verknüpfung der Textfragmente durch die Zuschauenden zustande kommt. Demnach gilt hier sowohl für den transmedialen Raum als auch seine Nutzer_innen eine Gleichzeitigkeit aus *konstruieren* und *konstruiert werden*, wobei die Konstitution der Zuschauer_innen als Spieler_innen einhergeht. Durch die Verbindung der verstreuten Textfragmente erschaffen die Zuschauenden einen transmedialen Handlungsraum, während sie gleichzeitig erst durch die verstreute Anordnung der Serieninhalte dazu verleitet werden, dieser Bewegung nachzukommen.

Transmedialität ist, wie der Akt des Fernsehens, eine Medienpraxis, also der Umgang mit dem transmedialen Angebot. Im Konsens der Forschungsliteratur sollen die transmedialen Erweiterungen als Eintrittspunkte in das Serienuniversum beschrieben werden, als Katalog von Angeboten, die dazu einladen und auffordern mit den Textfragmenten zu interagieren, sei es durch das Lesen eines Wikis, dem Ansehen eines Facebook-exklusiven Videos oder dem Bedienen einer *Companion App*.²⁰ Es ist auffällig, dass es aktuell zahlreiche Beispiele gibt, in denen die Zuschauenden explizit zum zuvor beschriebenen Wechseln der Modi und zum Mitmachen und Eintauchen aufgefordert werden: Sie sollen mitspielen.²¹ Der Begriff des Spiels passt hier umso besser, berücksichtigt man seine Deutung als Bewegungsphänomen, welche im folgenden Kapitel weiter ausgeführt wird.

3. Spiel: Ambivalenzen & Spannung

Trotz seines ubiquitären Vorkommens und der vermeintlichen Eindeutigkeit einer Definition, entzieht sich der Begriff des Spiel(en)s im Forschungskonsens einer Fixierung. Nicht nur bieten verschiedene Spieltheoretiker_innen und Wissenschaftler_innen unterschiedliche Definitionen, Methoden oder Herangehensweisen,

²⁰ Einen Überblick zum Einstieg in die Thematik bieten u. a. Askwith 2007 oder Mittell 2015.

²¹ An anderer Stelle habe ich diese Adressierungsstrategien, die die Zuschauenden zum Mitspielen auffordern und anleiten, als Instrumente der Zuschauer_innenführung beschrieben. Beispiele dieser Spielaufforderungen finden sich in Hebben 2017 und werden hier nicht weiter ausgeführt.

sondern sie gehen auch von verschiedenen Gegenständen bei ihrer Betrachtung des Spielerischen aus.²² Und doch finden sich in den verschiedensten Überlegungen Schnittstellen, die dem Spiel gemein sind. So wird das Spiel in den einschlägigen Theorien als freiwillige, zeitlich und räumlich abgegrenzte Handlung mit eigenen Regeln zusammengefasst.²³

Besonders die Ambivalenz des deutschen Wortes ‚Spiel‘ ist paradigmatisch für den komplexen Diskurs. Vom Wort- oder Gedankenspiel, dem Klang-, Wind- oder Lichterspiel, dem Brett- oder Computerspiel bis hin zum Spielzeug; Spiel kennt viele Formen und Anwendungsbereiche. Im Englischen wird daher zwischen *play*, dem freien Spiel, und *game*, dem regelgebundenen beziehungsweise formalisierten Spiel, unterschieden. Play und Game gehen dabei jedoch ineinander und sollen als zwei Pole eines Phänomens verstanden werden.

Hierbei beziehe ich mich besonders auf den Ansatz von Sybille Krämer, die in ihrem gleichnamigen Aufsatz „die Welt [als] ein Spiel“ postuliert und dabei das Spiel anhand seiner Dichotomien definiert und formuliert:

Was immer unter den Begriff ‚Spiel‘ fällt, bewegt sich zwischen zwei Extremen, ist selbst von antithetischer Struktur.²⁴

Krämer fasst die dem Spiel innewohnenden Oppositionen, oder auch Spannungen, zusammen: So ist Spiel einerseits freiwillig und gleichzeitig fesselnd, Spiel ist natürlich und triebhaft und trotzdem Nährboden für alle Kultur, formalisiert und trotzdem unberechenbar sowie partikular, aber auch universal.²⁵ Krämers Aushandlung des Spielbegriffs vermag es zu leisten, die ambivalente Struktur des Transmedialen als eine mögliche Form des Spiels zu begreifen und dabei implizit die Zuschauer_innen in ihrer Bewegung als Spieler_innen zu deuten.

4. Mitspielen: Bewegung, Experiment & Routine

Neben der Betrachtung des Spiels als dichotomes Konstrukt, als sich beständig aushandelndes Spannungsverhältnis aus Frei- und Gebundenheit, stellt Krämer schlussfolgernd das Spiel als „Bewegungsphänomen“²⁶ dar; eine Betrachtung, die im Transmedialen Anschluss findet, wird dieses doch, wie zuvor erläutert, durch die Bewegung der Zuschauer_innen verräumlicht und dadurch konstruiert. Astrid

²² Gemeint sind hier u. a. kulturwissenschaftliche, soziologisch-behavioristische oder mathematische Zugänge zum Spielbegriff, die sich von der Betrachtung einzelner Spielzeuge, digitaler Games, Imitationen, sozialen Rollen bis hin zur Betrachtung komplexer Systeme als Spiel befassen.

²³ Vgl. Juul 2005. Juul stellt zur Erstellung seines *Classic Game Model* einen Vergleich sieben verschiedener, in der Fachliteratur relevanter Spielbegriffe von 1950–2004 auf, von denen die oben beschriebenen gemeinsamen Elemente einer Spieldefinitionen abzuleiten sind.

²⁴ Krämer 2007: 240.

²⁵ Vgl. ebd.: 238f.

²⁶ Ebd.: 241.

Deuber-Mankowsky und Reinhold Göring formulieren in der Einleitung zu einem Sammelband über die Denkweisen des Spiels:

Gibt es Spiel, gibt es auch Zwischenraum [...] Spiel bringt Dinge in Relation und verändert sie dadurch. Kein Gelenk funktioniert ohne Spiel. Spiel bedeutet Bewegung: räumlich, zeitlich, modal.²⁷

Argumentiert anhand der deutschen Wortgeschichte, können dem Spiel Definitionen wie ein „Hin und Her, eine irrlichternde Ungerichtetheit, ein schwebendes Flackern“ oder „eine leichte, ziellos schwebende, in sich zurücklaufende Bewegung“²⁸ zugeschrieben werden. Dabei ist der schöpferische Aspekt des Spielbegriffs von Interesse, ist doch die Denkfigur des „Homo Ludens“²⁹, des spielenden und dadurch schöpferischen Menschen, zentral in der Spieleforschung. Im Rahmen meiner Argumentation wird dieses Moment als raumschöpfender Aspekt ausgelegt, also die Erschaffung des transmedialen Spiel- und Handlungsraums durch die verknüpfende Bewegung der Zuschauer_innen.

Der Fernsehtext nimmt durch diese Bewegung Raum ein, die Serieninhalte verteilen sich auf diverse andere Medien, kehren jedoch auch wieder zum Kerntext der Fernsehserie zurück.³⁰ Dies geschieht erst durch die (trans)mediale Praxis des Fernsehens, durch die Bewegung der Zuschauenden, die die einzelnen Inhalte verfolgen und verknüpfen. So wird zum Beispiel ein Handlungsstrang auf die Plattformen der Sozialen Medien ausgelagert, die eigentliche Handlung, das vermeintliche Ergebnis der Bemühungen der Zuschauer_innen, wird erst wieder im Fernsehen fortgeführt.³¹ Die Bewegung ist rückführend. Es ist wortwörtlich ein Spiel mit dem Text. Die zahlreichen transmedialen Eintrittspunkte machen aus der seriellen Narration ein begehbare Konstrukt, welches mit dem Alltag (und den persönlichen Medien) der Zuschauenden verknüpft wird. Es zeigen sich hier die zuvor präsentierten dichotomen Strukturen: Die spielenden, also sich hin und her bewegend und dadurch schöpfenden Zuschauer_innen kreieren das Trans-

²⁷ Deuber-Mankowsky/Göring 2017: 7.

²⁸ Krämer 2007: 240f.

²⁹ Huizinga 2011.

³⁰ Hierbei beziehe ich mich auf die Arbeit von Mittell 2015, der von der Fernsehserie als Kerntext oder auch *mothership* spricht und die transmedialen Textfragmente als Ergänzung ansieht, die zur Stärkung des Kerntextes dienen und immer rekursiv sind. Jenkins 2006 plädiert dagegen für die autonome Betrachtung jedes einzelnen Elements im Transmedialen und betont, dass jedes Fragment seinen eigenen Wert zum Ganzen beiträgt.

³¹ Der Hashtag #WhereIsBeth wurde beispielsweise von der Serie *The Walking Dead* genutzt, um die Zuschauer_innen Vermutungen über den Aufenthaltsort einer Figur, die über mehrere Episoden hinweg nicht thematisiert wurde, außerhalb des Seriengeschehens in den Sozialen Medien äußern zu lassen. Hierbei hat das Mitwirken der Zuschauenden, anders als z. B. in *Bandersnatch*, keinen direkten Einfluss auf den Fortgang der Diegese. Es geht hier eher um das Sammeln von Hintergrundinformationen, dem Aufstellen von Vermutungen etc., die dann im Kerntext wieder thematisiert werden, wodurch ein Begehren nach Zusatzwissen entsteht und eine Belohnung in Form von Anerkennung durch andere Fans auftreten kann.

mediale nicht aus dem Nichts. Sie verknüpfen vorgegebene Fragmente, modifizieren Texte, produzieren Inhalte – doch sie bewegen sich dabei in einem schon vorhandenen Rahmen, also nach dem für ein Game-Design festgelegten Kredo: Freie Bewegung innerhalb fester Strukturen, wie Salen und Zimmermann es formulieren.³² Krämer beschreibt dies als „Wechselverhältnis von Hervorbringen und Geschehenlassen, von Machen und Wirken.“³³ Die transmediale Bewegung wird hier zur televisuellen Praxis oder mit anderen Worten: Die Praxis des Fernsehens liegt im Spiel(en).

Wo gespielt wird, dort wird auch experimentiert. Spiel bedeutet *ausprobieren, üben, so tun als ob*, meist ohne reale Konsequenzen, in einem sicheren, abgegrenzten Spielraum, in dem eigene Regeln gelten.³⁴ Diese Experimentalanordnung ist, nach Keilbach und Stauff argumentiert, ein Grundcharakteristikum des Mediums Fernsehen, denn Fernsehen hat und hatte sich nie in nur einer festen Form manifestiert. Man denke hier an Splitscreen-Geräte, tragbare Koffer-Fernseher und Änderungen wie die Fernbedienung oder den Videorekorder, die durch die wachsende Anzahl an Sendern und Programmen hervorgebracht wurden. Bereits zu seiner Einführung präsentierte sich das Fernsehen in seiner Form ambivalent und je nach Rezeptionsvorlieben (oder dem, was als neuste Errungenschaft postuliert wurde) modifizierbar. Treffender Weise beschreiben die Autor_innen „Fernsehen als fortwährendes Experiment“³⁵ und ziehen damit eine direkte Verbindung zum Spiel. Stauff erläutert an anderer Stelle, dass Fernsehen „seit seiner Einführung kontinuierlich als defizitäres, zu optimierendes Medium betrachtet [wurde]; die Veränderungen von Programmen und Apparaten zielten somit immer wieder darauf, das Medium zu verbessern.“³⁶ Und weiter wird ausgeführt, dass „jede Auseinandersetzung mit neuen medialen Konstellationen immer schon auf das Einüben kommender Veränderungen [zielt]“, wodurch der „Medienwandel selbst zu einer produktiven und flexiblen Technologie des Selbst [wird].“³⁷ Dieser Rhythmus aus Problematisieren, Üben bzw. Wiederholen und Verbessern liegt im Modus des Spiels als Instrument des Übens.³⁸ Hier steht, wie Walter Benjamin es unserem Zeitalter der zweiten Technik zuschreibt, das „Einmal ist keinmal“³⁹ im

³² Vgl. Salen/Zimmermann 2004: 304.

³³ Krämer 2007: 243.

³⁴ Vgl. ebd.: 244; Deuber-Mankowsky 2015: 47ff.; Neitzel 2010: 108ff.

³⁵ Keilbach/Stauff 2011: 155ff.

³⁶ Stauff 2013: 137.

³⁷ Ebd.: 133ff.

³⁸ Vgl. Nohr 2008: 124ff.

³⁹ Benjamin 1991a: 359. Benjamin unterscheidet zwischen den Zeitaltern der ersten und zweiten Technik. Während das Zeitalter der ersten Technik besonders durch das *Ein für alle Mal* gekennzeichnet ist, zeichnet sich das Zeitalter der zweiten Technik durch die Variation, das Experiment und ein Hin- und Herprobieren aus. Benjamin sieht im Spiel einen unheimlichen Gewinn an Möglichkeitsraum, der durch den Modus des Experimentierens zustande kommt.

Vordergrund. Weiter erklärt er die zweite Technik als eine „unermüdlich[e] Variierung der Versuchsanordnung“⁴⁰ und findet ihren Ursprung im Spiel.⁴¹

Spiel ist Serialität per se. Und gleichzeitig, wie auch Stauff es benennt, wird aus dieser ständigen Wiederholung eine Routine; eingeübte Muster, die jedoch mit jeder technischen Erneuerung kontinuierlicher Modifikation ausgesetzt sind.⁴² Ständiges Hin und Her, ständig neu zu erschließender Spielraum – die Zuschauenden befinden sich in einem ständigen *Zwischen*.⁴³ Doch gerade durch das Spielerische geschieht dieser Prozess scheinbar natürlich, neue Regeln und Spielzüge werden internalisiert und auch akzeptiert. Schwaab beschreibt dazu passend für die Fernsehserie: „Transmediale Erzählungen ermöglichen den Umgang mit etwas, was sie selbst einführen [...]“⁴⁴

Rhythmus, der dem Spiel und der Serie inhärent ist, wird dabei in enger Tradition mit dem Einüben von Gewohnheit und Routinen betrachtet. Zum einen als ordnungsschaffende Einheit, zur Motivation und gleichzeitig im Zuge einer *Naturalisierung*, wie u. a. Nohr oder Neitzel sie im Zuge eines Unsichtbarwerdens der Medien und Technik durch das Spiel beschreiben.⁴⁵ Auch Benjamin bemerkt hierzu „und noch der trockenste Pedant spielt, ohne es zu wissen [...] am meisten, wo er am meisten Pedant ist“⁴⁶ und beschreibt damit Gewohnheit (und Regelgebundenheit) als Wesen des Spiel(en)s.

Betrachtet man transmediale Angebote, die Recherche, Zeit, Fleiß und beispielsweise das Lösen von Rätseln erfordern, wird evident, dass die Figur der Spieler_innen den Umgang mit dem Medium treffend beschreibt. Neben Aufmerksamkeit und Partizipation wird regelrecht das Mitspielen der Zuschauenden eingefordert.

Dies geschieht zum Beispiel in Wikis, in Fanfictions, auf Social-Media-Kanälen, in Browser-Games oder *Companion Apps*.⁴⁷ Ein konkretes Beispiel wären akribisch erarbeitete Timelines der Comic-Handlung von *The Walking Dead* (Abb. 1), die dann in dazugehörigen Online-Portalen noch mit den Inhalten der aktuell laufenden Fernsehserie verglichen, Änderungen vermerkt und Vorahnungen geäußert werden. Der Hinweis des Erstellers dieser Grafik, dass es sich um ein Update handelt, sowie die Ergänzung im Titel „These are getting long, so a vertical version

⁴⁰ Ebd.

⁴¹ An dieser Stelle soll nur angedeutet werden, dass Fernsehen als Institution in seiner Geschichte ebenfalls interessante Schnittstellen zum Spiel aufweist, die an anderer Stelle näher von mir untersucht werden.

⁴² Vgl. Nohr 2008: 110ff.; Deuber-Mankowsky 2015: 53ff.

⁴³ Vgl. Krämer 2007; Deuber-Mankowsky/Göring 2017.

⁴⁴ Schwaab 2013: 48.

⁴⁵ Vgl. Nohr 2008: 111; Neitzel 2010.

⁴⁶ Benjamin 1991b: 131f.

⁴⁷ Struktur und Duktus von *Companion Apps* habe ich an anderer Stelle ausführlicher bearbeitet, vgl. Hebben 2017.

is coming soon!“⁴⁸, verdeutlicht die kontinuierliche Auseinandersetzung mit dem Serientext.

Es wird also mit und an dem Serientext gearbeitet.⁴⁹ Die Erstellung der oben gezeigten Grafik erfordert eine gründliche Auseinandersetzung mit dem Serientext, die Investition von Zeit sowie eine kognitive Leistung in Form der Rekonstruktion der dargestellten Handlungen und Zeitebenen. Außerdem befinden die Spieler_innen sich im Hin und Her zwischen Kerntext und Serienfragmenten.



Abb. 1: Darstellung des zeitlichen Verlaufs und der ineinandergreifenden Zeitebenen und Handlungsstränge von sechs Episoden der vierten Staffel von *The Walking Dead*

Ein weiteres Beispiel soll hier ein Ausschnitt einer Grafik des bereits erwähnten interaktiven Serien-Events *Bandersnatch* sein (Abb. 2). Die strukturelle Ähnlichkeit zum regelbasierten Spiel ist besonders auffällig: Die Auswirkungen der Entscheidungen der spielenden Zuschauer_innen werden in Form von „decision trees“⁵⁰ abgebildet. Es wird zum einen deutlich, dass die Handlung der Episode sich durch die Auswahl der Zuschauenden ergibt, gleichzeitig wird gezeigt, wie alle Entscheidungspfade innerhalb eines bereits abgesteckten Spielraums enthalten sind. Weiter ist diese von Fans generierte Grafik Zeugnis dafür, dass durch das wiederholende Rezipieren der Episode und das Auswählen verschiedener Möglichkeiten sämtliche Pfade abgegangen und erkundet wurden. Durch Prinzipien des Experimentierens wird hier also nach dem Trial-and-Error-Prinzip der Spielraum kartografiert, wodurch er erschlossen wird und eine Souveränität beim Umgang entsteht.

⁴⁸ memyselfandemily 2014.

⁴⁹ Das komplexe Verhältnis von Spiel und Arbeit kann hier nur angerissen werden und wird von mir an anderer Stelle im Rahmen meines Forschungsprojekts am Beispiel des transmedialen, verspielten Fernsehens näher untersucht. Einen guten Überblick zur Verschränkung von Arbeit und Spiel bzw. Spiel und zweiter Technik bietet Deuber-Mankowsky 2015. Einen für das Transmediale anwendbaren Arbeitsbegriff vermag dieser Aufsatz nicht zu leisten, weshalb das Mitwirken der Zuschauenden und deren aktive Beschäftigung mit den Texten hier als Mitspielen gefasst wird.

⁵⁰ Salen/Zimmermann 2004: 230f.

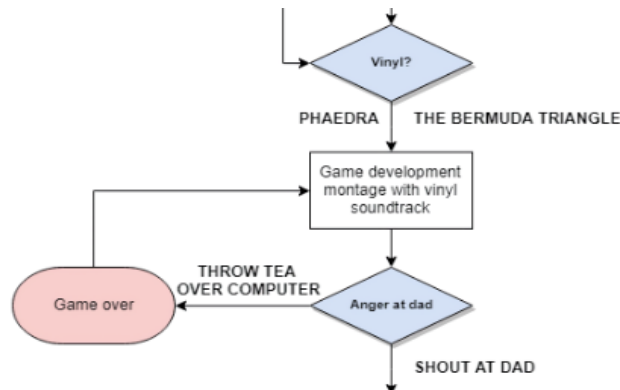


Abb. 2: Ausschnitt der Wahlmöglichkeiten innerhalb von *Bandersnatch*

Easter Eggs, also versteckte, in den Serientext eingeschriebene Hinweise und Rätsel, können ebenfalls in diesem Kontext betrachtet werden: Sie erfordern die Mitarbeit der Spieler_innen in Form von Aufmerksamkeit und einer Such- und Entdeckungsleistung; denn die Zuschauenden müssen Serien und ihre Hintergründe kennen und verstehen, um versteckte Hinweise entdecken zu können. Die virtuelle Aufbereitung eines Kriminalfalls aus der Serie *Breaking Bad* verdeutlicht dies ansprechend (Abb. 3). Im unteren rechten Bildrand sieht man ein Notizbuch (welches in der Serie als Easter Egg agiert), wie es in der Serie während einer Szene im Hintergrund liegt. Dieses kann man nun am eigenen Computer aufschlagen, durcharbeiten, Bezüge zur Serie erstellen und den diegetischen Kriminalfall mit an den eigenen Schreibtisch nehmen und ermitteln.

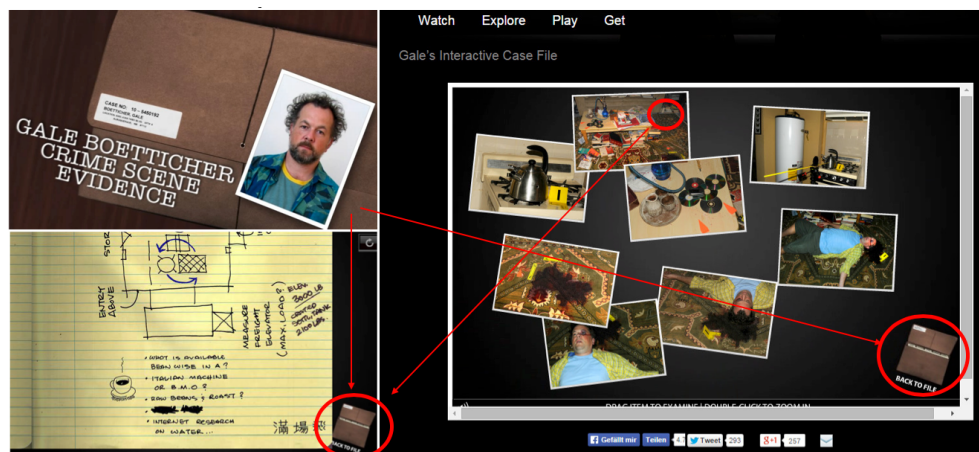


Abb. 3: „Gale Boetticher Crime Scene Evidence“: Interaktive Anwendung zu *Breaking Bad*, eigene Hervorhebung des Notizbuches

Neben der Erschaffung von begehbarem Spielraum ergibt sich eine Spielsituation in Form eines Rollenspiels, insofern man selbst ermittelt.⁵¹ Immersiv, denn man taucht in das Serienuniversum ein und nimmt es sogar mit nach Hause. Das Suchen von Hinweisen und Verknüpfungen wird zum Wettkampf und Mitsuchende zu Wettstreiter_innen.

Auf einer weiteren Ebene müssen für diese Betrachtungen auch ökonomische Aspekte von Serienproduktionen berücksichtigt werden. Die Beschäftigung mit dem Serientext dient zumeist in erster Linie dem Profit der Serienmachenden, sei es durch Quoten und Zuschauer_innenbindung, durch Klicks, Likes und persönliche Daten oder durch den Verkauf von DVDs, Video-on-Demand-Angeboten, Sender-Abos oder Merchandise-Produkten. Die erbrachten, oder vielmehr *erspielten* Leistungen der Zuschauer_innen werden quantifiziert, daraufhin personalisierte Werbung geschaltet und weitere *Kund_innen* geworben, die im Spiel mit den Textfragmenten Vergnügen empfinden, nach Herausforderungen wie Easter Eggs suchen und die transmedialen Angebote dann als Belohnung für ihren Fleiß und ihre Treue gegenüber dem Serienformat empfinden.⁵²

5. Schlussbetrachtung: Zwischen-Spiel

Der Umgang mit dem transmedialen, verspielten Fernsehen ist gekennzeichnet durch die ständige Aushandlung von Spannungen, die als grundlegende Merkmale des Spiels vorgestellt wurden. Durch den fließenden Wechsel zwischen den medialen Praktiken ist der Modus der Rezeption explorativ (den Serientext durch verstreute Fragmente erweiternd oder nach Easter Eggs suchend) und gleichzeitig rekursiv (Antworten und Belohnungen finden sich im Kerntext). Dieser Modus lässt sich am treffendsten im Spiel begreifen. Die Figuration der Zuschauer_innen als Spieler_innen beschreibt zum einen die scheinbar endlosen Facetten und Modifikationen beim Umgang mit transmedialen Fernsehpraktiken, da diese sich durch das für das Spiel spezifische Hin und Her und Experimentieren beschreiben lassen. Gleichzeitig werden die Bewegungen der Spieler_innen unter Aspekten der Raumkonstitution berücksichtigt, die zugleich die spezifischen Spannungen des transmedialen Raums erfassen: Durch ihre Bewegung konstituieren die Spieler_innen den transmedialen Raum, gleichzeitig ist die Aufforderung zur Bewegung in den Serientext eingeschrieben.

⁵¹ Nähere Ausführungen und Beispiele zum Rollenspiel innerhalb des Transmedialen finden sich an anderer Stelle, vgl. Hebben 2017.

⁵² In Bezug auf das „Experimentieren mit [...] Rhythmen“ (worunter u. a. das Suchen von Easter Eggs fällt), wie es hier anhand der Argumentationen von Nohr, Benjamin oder Keilbach/Stauff dargestellt wurde, ergänzt Deuber-Mankowsky „die Lust am Spiel“ sowie „die Unersättlichkeit des Wiederholungstriebes, der Glück mit dem Noch Einmal verbindet“ (2015: 58) und weist damit der erkundenden und schöpferischen Bewegung, bzw. dem Spielen der Zuschauenden eine positive Qualität, im Sinne einer Belohnung oder eines Begehrens zu.

Die Spieler_innen befinden sich in einem Zwischen aus Freiheit und Lenkung, oder mit anderen Worten zwischen *spielen* und *gespielt werden*, denn die Aufforderung aktiv zu werden befindet sich im Text, dem nachzugehen ist freiwillig, was der Definition des Spiels als freie Bewegung innerhalb fester Strukturen entspricht.⁵³ Auch hier kann mit Krämer ergänzt werden:

In der Spielbewegung durchdringen sich das Bewegen und das Bewegtwerden. Wir erleben uns im Hervorbringen und Geschehenlassen, im Binden und Gebundensein, in unserer Macht und Ohnmacht.⁵⁴

So lässt sich angesichts des komplexen Zusammenspiels von transmedialen Phänomenen und Spiel nur als Zwischenfazit formulieren, dass gerade die Spannungen, die ständig ausgehandelt werden müssen, die Faszination am Transmedialen ausmachen: Die Spieler_innen empfinden das *Zwischen-Sein* als begehrenswert – sie begehren es die Spielregeln zu befolgen, gelenkt zu werden und empfinden sich dabei jedoch in einer Hoheitsposition, indem sie freiwillig handeln, den Text nach ihren Vorlieben gestalten können, Belohnungen erfahren, produktiv sind und erkundbaren (Spiel)Raum erschaffen. Durch ihre Bewegung konstituieren sie einen Handlungsraum, durch das Experimentieren gewinnen sie an Routine und Souveränität. Dabei erledigen sie eigentlich genau das, was das Transmediale ihnen abverlangt: Sie erschaffen spielend den seriellen Raum mitsamt seiner ökonomischen, produktiven oder kulturellen Aspekte, seiner Machtstrukturen und Zuschauer_innenkonzepte, welche im ständigen Zwischen des Spiels fließend ausgehandelt und angepasst werden können. Wie im Verlauf der Argumentation angedeutet wurde, eröffnen sich noch zahlreiche weitere Berührungspunkte zwischen Transmedialität bzw. Fernsehen und Spiel(en), die hier nicht berücksichtigt werden konnten. Das *verspielte Fernsehen* als Denkfigur scheint mir hierbei vielversprechend, um die Ambivalenzen des Fernsehens und seiner fortwährenden Modifikation weiterer Analyse zu unterziehen.

Literaturverzeichnis

- Askwith, Ivan (2007): *Television 2.0. Reconceptualizing TV as an Engagement Medium*. Masterarbeit, Massachusetts Institute of Technology. <https://cmsw.mit.edu/television-2-0-tv-as-an-engagement-medium/> (16.01.2019).
- Bächle, Thomas (2017): „Das Smartphone, ein Wächter. Selfies, neue panoptische Ordnungen und eine veränderte sozialräumliche Konstruktion von Privatheit“. In: Beyvers, Eva/Helm, Paula/Hennig, Martin/Keckeis, Carmen/Kreknin, Innokentij/Püschel, Florian (Hrsg.): *Räume und Kulturen des Privaten*. Wiesbaden: Springer VS, S. 137–164.
- Bartholmeß, Kristin (2013): „Wer ist eigentlich Kate?“ (Webseite). *Arte TV*. <https://www.arte.tv/sites/de/das-arte-magazin/2013/04/01/wer-ist-eigentlich-kate/> (16.01.2019).

⁵³ Vgl. Salen/Zimmermann 2004: 304.

⁵⁴ Krämer 2007: 244.

- Benjamin, Walter (1991a): „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“. In: Tiedemann, Rolf/Schweppenhäuser, Hermann (Hrsg.) (1991): *Walter Benjamin. Gesammelte Schriften Band VII. Zweite Fassung*. Frankfurt: Suhrkamp, S. 350–385.
- Benjamin, Walter (1991b): „Spielen und Spielzeug. Randbemerkungen zu einem Monumentalwerk“. In: Tiedemann-Bartels, Hella (Hrsg.): *Walter Benjamin. Kritiken und Rezensionen. Gesammelte Schriften Band III*. Berlin: Suhrkamp, S.127–131.
- Bird, Elizabeth (2011): „Are We All Producers Now?“. In: *Cultural Studies* 25: 4–5, S. 502–516.
- Deuber-Mankowsky, Astrid (2015): „Spiel und zweite Technik. Walter Benjamins Entwurf einer Medienanthropologie des Spiels“. In: Voss, Christiane (Hrsg.): *Mediale Anthropologie*. München: Wilhelm Fink, S. 35–62.
- Deuber-Mankowsky, Astrid/Göring, Reinhold (Hrsg.) (2017): *Denkweisen des Spiels. Medienphilosophische Annäherungen*. Wien/Berlin: Turia + Kant.
- Hebben, Kim (2017): „How To Watch TV – die Spielregeln des Transmedialen“. In: *ffk Journal* 1, S. 33–53. <http://www.ffc-journal.de/?journal=ffc-journal&page=article&op=view&path%5B%5D=4> (16.01.2019).
- Huizinga, Johan (2011 [1959]): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. 22. Auflage, Hamburg: Rowohlt.
- Jenkins, Henry (2006): *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York/London: New York University Press.
- Juul, Jesper (2005): *Half-real. Video games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Keilbach, Judith/Stauff, Markus (2011): „Fernsehen als fortwährendes Experiment. Über die permanente Erneuerung eines alten Mediums.“ In: Elia-Borer, Nadja/Sieber, Samuel/Tholen, Georg Christoph (Hrsg.): *Blickregime und Dispositive audiovisueller Medien*. Bielefeld: transcript, S. 155–181.
- Krämer, Sybille (2007): „Die Welt – ein Spiel? Über die Spielbewegung als Umkehrbarkeit“. In: Niehoff, Rolf/Wenrich, Rainer (Hrsg.): *Denken und Lernen mit Bildern. Interdisziplinäre Zugänge zur Ästhetischen Bildung*. München: Kopaed Verlag, S. 238–253.
- memyselfandemily (18.03.2014): „[Spoilers] Season 4 timeline UPDATED. These are getting long, so a vertical version is coming soon!“ (Forum-Beitrag). *Reddit*. https://www.reddit.com/r/thewalkingdead/comments/20r5xo/spoilers_season_4_timeline_updated_these_are/ (31.08.2018).
- Mittell, Jason (2015): *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York/London: New York University Press.
- Mittell, Jason (2009): „Forensic Fandom and the Drillable Text“ (Web exclusive Essay). *Spreadable Media*. <http://spreadablemedia.org/essays/mittell/#.WfaakrbhBuV> (16.01.2019).
- Neitzel, Britta (2010): „Spielerische Aspekte digitaler Medien – Rollen, Regeln, Interaktion“. In: Thimm, Caja (Hrsg.): *Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden: VS Verlag, S. 107–126.
- Nohr, Rolf (Hrsg.) (2008): *Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel*. Münster: Lit Verlag.
- Olek, Daniela (2011): *Lost und die Zukunft des Fernsehens. Die Veränderung des seriellen Erzählens im Zeitalter von Media Convergence*. Stuttgart: ibidem.
- Piepiorka, Christine (2017): *Lost in Time & Space. Transmediale Universen & Prozesshafte Serialität*. Hamburg: Tredition.
- Piepiorka, Christine (2011): *Lost in Narration. Narrativ komplexe Serienformate in einem transmedialen Umfeld*. Stuttgart: ibidem.

- Salen, Katie/Zimmerman, Eric (2004): *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Schwaab, Herbert (2013): „Transmedialität und Mediatisierung. Formen und Motive der Expansion serieller Welten und neuer Medienobjekte“. In: Maeder, Dominik/Wentz, Daniela (Hrsg.): *Navigationen. Der Medienwandel der Serie* 13.1, S. 85–103.
- Spigel, Lynn (2002): „Fernsehen im Kreis der Familie. Der populäre Empfang eines neuen Mediums“. In: Adelman, Ralf/Hesse, Jan/Keilbach, Judith/Stauff, Markus/Thiele, Matthias (Hrsg.): *Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft. Theorie – Geschichte – Analyse*. Konstanz: UVK, S. 214–252.
- Stauff, Markus (2013): „Premediation, Krise und Reform. Medienwechsel als Technologie des Übens“. In: Elia-Borer, Nadja/Schellow, Constanze/Schimmel, Nina/Wodianka, Bettina (Hrsg.): *Heterotopien. Perspektiven der intermedialen Ästhetik*. Bielefeld: transcript, S. 125–139.

Medienverzeichnis

Serien/Episoden/Sonderfolgen

- About: Kate*. D 2013, Arte.
- Black Mirror*. UK 2011–, Channel 4.
- Black Mirror: Bandersnatch*. GB 2018, David Slade, Netflix.
- Breaking Bad*. USA 2008–2013, AMC.
- The Walking Dead*. USA 2010–, AMC.

64

Games/Interaktive Anwendungen

- Dear Esther*. The Chinese Room/Curve Digital. 2012; PC.
- Game of Thrones*. Telltale Game. 2014; Android, iOS, macOS, Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One.
- The Walking Dead Alexandria 360° Tour*. AMC (Web exclusive 360° VR experience). © AMC 2010–2019, <https://www.amc.com/shows/the-walking-dead/exclusives/alexandria-tour> (31.08.2018).
- The Walking Dead. The Game*. Telltale Game. 2012; Android, iOS, macOS, Windows, PlayStation 3, PlayStation Vita, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One.

Online-Videos

- „The Walking Dead – VR 360° video!“. FOX International, *YouTube* (20.10.2016), https://www.youtube.com/watch?v=nRQsn_qd2Vs (16.01.2019).

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Darstellung des zeitlichen Verlaufs und der ineinandergreifenden Zeitebenen und Handlungsstränge von sechs Episoden der vierten Staffel von *The Walking Dead*. memyselfandemily 2014.

Abb. 2: Ausschnitt der Wahlmöglichkeiten innerhalb von *Bandersnatch*. alpine (28.12.2018): „Almost 4 hours after release I think I have mapped Bandersnatch. Throw tea over computer.“ (Forum-Beitrag). *Reddit*. https://www.reddit.com/r/blackmirror/comments/aa9oym/almost_4_hours_after_release_and_i_think_i_have/ (16.01.2019).

Abb. 3: „Gale Boetticher Crime Scene Evidence“: Interaktive Anwendung zu *Breaking Bad*, eigene Hervorhebung des Notizbuches. <https://www.amc.com/shows/breaking-bad/exclusives/gale-boetticher-case-file> (31.08.2018) © AMC 2010–2018.