

Theresa Gielink

## Whoismrrobot: Fanpraktiken in Mindgame-Serien

2020

<https://doi.org/10.25969/mediarep/23469>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Gielink, Theresa: Whoismrrobot: Fanpraktiken in Mindgame-Serien. In: *AugenBlick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft*. Heft 78/79: Smarte Serienfans Resistente Praktiken der Teilhabe in Fangemeinschaften (2020), S. 195–208. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/23469>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ deed.de Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/deed.de License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

# Whoismrrobot: Fanpraktiken in Mindgame-Serien<sup>1</sup>

Fernsehserien sind Agentinnen des (Medien-)Wandels.<sup>2</sup> Sie reflektieren ihn, sind Teil von ihm und treiben ihn an. Wie wandeln sich mit und durch TV-Serien die Zuschauer\*innen- und Fanpraktiken? Stuart Hall und John Fiske haben vor Jahrzehnten längst dargelegt, warum das (Fernseh-)Publikum keine passive, manipulierbare und fügsame Masse ist, wie Theodor W. Adorno dies kolportierte.<sup>3</sup> Die Rezipient\*innen sind dem (konsumierten) Artefakt nicht wehrlos ausgesetzt und können entscheiden, ob sie den dominanten Lesarten eines ‚Textes‘ folgen oder diese ablehnen. ‚Bedeutung‘ kann individuell innerhalb einer heterogenen Zuschauer\*innenschaft ausgehandelt und generiert werden. Henry Jenkins führt Fiskes Auffassung von Populär- und Fan-Kultur weiter und beschreibt 1992: ‚Fandom here becomes a participatory culture which transforms the experience of media consumption into the production of new texts, indeed of a new culture and a new community.‘<sup>4</sup> Er macht den Aspekt der Fangemeinschaft stark, die zwischen Fans untereinander und den Artefakten entsteht.<sup>5</sup> Zur gleichen Zeit, also Anfang der 1990er-Jahre, evolvieren vorwiegend in den USA Fernsehserien, die in der Forschungsliteratur oftmals als Qualitätsfernsehen<sup>6</sup> oder ‚neue‘ Fernsehserien

- 1 Anmerkung: Dieser Aufsatz ist ein überarbeiteter Auszug meiner Bachelorarbeit: *if (m1ndg4me\_ser1.es) then (mr.r0bot) – Erzählspiele in Serie*, die ich 2017 im Studiengang Literatur-Kunst-Medien an der Universität Konstanz erstellt habe.
- 2 Vgl. Benjamin Beil u. a.: *Die Fernsehserie als Agent des Wandels*. Münster 2016.
- 3 Vgl. dazu: Theodor W. Adorno: Prolog zum Fernsehen. In: Ders.: *Kulturkritik und Gesellschaft II. Eingriffe. Stichworte*. Frankfurt a.M. 1997, S. 507–517; John Fiske: *Television Culture*. London 1987; *Ibid.: Reading the Popular*. New York 1989; Stuart Hall: Encoding/Decoding. In: Ders., Dorothy Hobson, Andrew Lowe, Paul Willis (Hrsg.): *Culture, Media, Language. Working Papers in Cultural Studies (1972–1979)*. London 1980, S. 128–138.
- 4 Henry Jenkins: *Textual Poachers*. London 1992, S. 46; Vgl. dazu weiterführend: Mark Duffet: *Understanding fandom: an introduction to the study of media fan culture*. New York, London 2013.
- 5 Vgl. dazu weiterführend: Camille Bacon-Smith: *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*. Philadelphia, PA 1992; Constance Penley: Feminism, Psychoanalysis, and the Study of Popular Culture. In: Lawrence Grossberg, Cary Nelson, Paula A. Treichler (Hrsg.): *Cultural Studies*. New York, London 1992, S. 479–500.
- 6 Die Begrifflichkeit des ‚Quality TV‘ prägt Robert Thompson mit seiner Monografie: Robert Thompson: *Television’s Second Golden Age. From Hillstreet Blues to ER*. New York 1996.

betitelt werden. Sie erzählen ‹komplexer›,<sup>7</sup> ‹transmedial›<sup>8</sup> und entwerfen ‹neue› Ästhetiken. So spricht Gabriele Schabacher den ‹neueren US-Serien [...] eine spezifisch ästhetische Formierung von und durch Zeitlichkeit›<sup>9</sup> zu. Manche dieser jüngeren Qualitätsfernsehserien, wie beispielsweise TWIN PEAKS,<sup>10</sup> THE X-FILES<sup>11</sup> und LOST,<sup>12</sup> lassen sich unter ähnlichen Kriterien fassen, wie sie Thomas Elsaesser für Mindgame-Filme<sup>13</sup> entworfen hat.<sup>14</sup> ‹Mindgame-Serien› zeichnen sich – so die These dieses Artikels – vor allem durch Erzähl- und Gedankenspiele aus, die durch die zeitliche und serielle Ästhetik der TV-Serien ermöglicht werden. Elsaessers filmnarratologischer und genretheoretischer Ansatz soll medienwissenschaftlich betrachtet und erweitert werden, indem die Wechselwirkungen zwischen den Erzählspielen und der medialen Struktur der Fernsehserie in den Fokus treten. Dazu soll beschrieben werden, inwiefern sich Mindgaming als Modus der Rezeption von TV-Serien fassen lässt, der sich in Fanpraktiken abzeichnet.

Fangemeinschaften nehmen Bezug auf diese frühen Formate, wie Jenkins beispielsweise in einem Aufsatz über das Fan-Forum *alt.tv.twinpeaks* im *Usenet* zeigt.<sup>15</sup> Darin beschreibt er, wie die Fans kurz nach der ersten Ausstrahlung von

- 7 Vgl. Jason Mittell: Narrative Complexity in Contemporary American Television. In: *The Velvet Light Trap* Nr. 58, 2006, S. 29–40; *Ibid.*: *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York 2015; Jan Simons: Complex narratives. In: *New Review of Film and Television Studies* Nr. 6(2), 2008, S. 111–126; Kathrin Rothmund: *Komplexe Welten. Narrative Strategien in US-amerikanischen Fernsehserien*. Berlin 2013.
- 8 Vgl. Henry Jenkins: *Convergence Culture – Where Old and New Media Collide*. New York 2006; Ders.: Transmedia Storytelling 101. In: *Henry Jenkins. Confessions of an ACA-Fan*, 21.03.2007, [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html) (02.03.2020); Carlos Alberto Scolari: Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. In: *International Journal of Communication* Nr. 3, 2009, S. 586–606.
- 9 Gabriele Schabacher: Serienzeit. Zu Ökonomie und Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer US-amerikanischer TV-Serien. In: Arno Meteling u. a. (Hrsg.): *«Previously On...». Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien*. München 2010, S. 19.
- 10 David Lynch, Mark Frost: TWIN PEAKS. USA: Lynch/Frost Productions u. a., 1990–1991.
- 11 Chris Carter: THE X-FILES. USA: 20th Century Fox Studios u. a., 1993–2018.
- 12 J. J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof: LOST. USA: ABC Studios, 2004–2010.
- 13 Vgl. Thomas Elsaesser: The Mind-Game Film. In: Warren Buckland (Hrsg.): *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Chichester 2009, S. 13–41.
- 14 LOST wurde von Arne Brücks und Michael Wedel als Mindgame-Television beschrieben. Die Autoren untersuchen das LOST-Franchise und dessen Zusammenwirkung mit der zeitgenössischen Partizipationskultur, die vorwiegend von einer ‹affektiven Ökonomie› geprägt sei. Dies funktioniert vorwiegend durch ‹transmediales Erzählen›, wobei Beiträge auf unterschiedlichen Plattformen die fiktive Welt mitformen und erweitern. Des Weiteren finden Brücks und Wedel Übereinstimmungen mit Elsaessers Typologie der Mindgame-Movies und konstatieren für LOST den Charakter eines Gedankenspiels. Wie dieses Spiel jedoch funktioniert, erläutern die Autoren nicht. Vgl.: Arne Brücks, Michael Wedel: Mind-Game Television. Serienästhetik, Onlinefankultur und das TV-Franchise LOST. In: Susanne Eichner u. a. (Hrsg.): *Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*. Wiesbaden 2013, S. 331–346.
- 15 ‹Usenet (the User's Network) is an electronic bulletin board shared among computer systems around the world. It is a macro-system that links and coordinates feed from a number of pre-existing

TWIN PEAKS im April 1990 auf ABC eine Sammlung von Informationen über reine Textnachrichten oder Binärdateien im Usenet zusammenstellten: «One fan provided a detailed sequence of all the narrative events [...], [a]nother built a library of digitized sounds from the series, while a third generated a collection of favorite quotes that could be use[d] as signature lines at the bottom of postings.»<sup>16</sup>

Dabei üben technische Entwicklungen, die die TV-Serie aus der zeitlichen Strukturierung des Broadcast TV lösen, Einfluss auf die Fernseherzählung aus. Jason Mittell beschreibt eine Entwicklung hin zu komplexeren Fernsehserien seit den 1990er-Jahren, wobei er Datenträger wie Videokassetten und besonders die kompakten DVDs, aber auch Aufzeichnungsgeräte wie Video- und digitale Festplattenrekorder als wichtige Innovation dahingehend bezeichnet, «dass Zuschauer einzelne Episoden oder Szenen erneut anschauen können, etwa um komplizierte Sachverhalte zu entschlüsseln.»<sup>17</sup> Die Episoden können am Stück geschaut werden, die Folgen müssen innerhalb der Serie also weniger erinnern, können mehr vergessen und so fortsetzungsorientierter erzählen.<sup>18</sup> Für Mindgame-Serien ist diese Form der Rezeption besonders wichtig, da den Rezipient\*innen so ihr eigenes Spieltempo ermöglicht wird. Weiter spricht Mittell von der Bildung einer «kollektiven Intelligenz», da sich Fans in verschiedenen Plattformen über Inhalte der Serien austauschen und Diskussionen führen.<sup>19</sup>

Die Fernsehserienlandschaft und deren Distribution hat sich seit den 1990er-Jahren enorm gewandelt, genauso wie medientechnische Entwicklungen, die andere Formen der Partizipation von Zuschauer\*innen und/oder Fans herbeiführen. Einer genauen Analyse dieser Entwicklungen kann dieser Artikel nicht gerecht werden.<sup>20</sup> Für die Beschreibung von Mindgame-Serien stehen in diesem Artikel TV-Serien im Fokus, die über VoD- und Streaming-Plattformen wie beispielsweise *Netflix*<sup>21</sup> oder *Amazon Prime Video*<sup>22</sup> vertrieben werden, da diese eine zeitliche und örtliche Flexibilität bezüglich der Rezeption von Fernsehserien

communication networks [...].» In: Henry Jenkins: «Do you enjoy Making the Rest of Us Feel Stupid?»: alt.tv.twinpeaks, the Trickster Author, and Viewery Mastery. In: Ders.: *Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture*. New York / London 2006, S. 115–133. Hier: S. 116–117.

16 Jenkins, S. 119–120.

17 Jason Mittell: Narrative Komplexität im amerikanischen Gegenwartsfernsehen. In: Frank Kelleter (Hrsg.): *Populäre Serialität. Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*. Bielefeld 2012[2006], S. 97–122. Hier: S. 103.

18 Vgl. Lorenz Engell: Erinnern/Vergessen. Serien als operatives Gedächtnis des Fernsehens. In: Robert Blanchet u. a.: *Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Online-Serien*. Marburg 2011, S. 115–133.

19 Mittell, S. 103.

20 Vgl.: Lothar Mikos: Digital Media Platforms and the Use of TV Content: Binge Watching and Video-on-Demand in Germany. In: *Media and Communication* Nr. 4(3), 2016, S. 154–161.

21 Der Streaming-Anbieter *Netflix* ist seit 2012 in Europa verfügbar. Vgl.: *Netflix*, <https://media.netflix.com/de/about-netflix> (04.04.2017).

22 *Amazon Prime Video* ist seit 2014 in Deutschland verfügbar. Vgl.: *Amazon Prime Video*, [https://www.amazon.de/Prime-Video/b/?node=3279204031&ref=atv\\_surl\\_piv](https://www.amazon.de/Prime-Video/b/?node=3279204031&ref=atv_surl_piv) (04.04.2017).

ermöglichen. Zwar träfe dies bereits auf Datenträger wie VHS oder DVD zu, dennoch nicht in der Breite und Verfügbarkeit des Angebots. Fernsehserien erzählen zunehmend komplexer und spielen mit ihren Zuschauer\*innen Gedankenspiele: Einerseits auf narratologischer Ebene, andererseits wird das Spiel in Serie durch das Format selbst bedingt. Jedoch geht das Erzählspiel nicht nur vom Format der Mindgame-Serie aus, es benötigt weitere Aktanten, die mitspielen. Im Folgenden werden anhand von MR. ROBOT,<sup>23</sup> ein Hacker-Thrillerdrama um den Computerspezialisten Elliot Alderson, das seit 2015 über *Amazon Prime Video* vertrieben wird, zunächst die Kriterien einer Mindgame-Serie erläutert. So wird sich im weiteren Verlauf zeigen, wie das Format der (Fernseh-)Serie die (Erzähl- und Gedanken-)Spiele hervorbringt und mit ihnen wechselwirkt. Abschließend soll so konkretisiert werden, inwiefern sich die Zuschauer\*innen und Fans bedingt durch die Medialität der Mindgame-Serie in das Spiel einschreiben bzw. eingeschrieben werden und welche Fanpraktiken sich dadurch abzeichnen. Das (Mit-)Spielen des Mindgame in MR. ROBOT fordert ›smarte‹ (Mit-)Spieler\*innen, die sich im Spielfeld der Serie behaupten.

## 1 Von Mindgame-Filmen zu Mindgame-Serien: MR. ROBOT

Thomas Elsaesser beschreibt in *The Mind-Game Film* eine Veränderung im Mainstreamkino der 1990er-Jahre.<sup>24</sup> Vermehrt treten Filme auf,

die ›Spiele spielen‹, und zwar auf zwei Ebenen: einmal Filme, in denen mit einer Figur gespielt wird, ohne dass sie es weiß oder ohne dass sie weiß, wer dieses (oftmals sehr grausame, wenn nicht sogar tödliche) Spiel mit ihr spielt [...]. Zum anderen gehören dazu Filme, bei denen mit dem Publikum ein Spiel getrieben wird, weil bestimmte wichtige Informationen zurückgehalten oder mehrdeutig präsentiert werden.<sup>25</sup>

Das Besondere an Mindgame-Filmen ist, dass die Zuschauer\*innen die vom Film gestellten Herausforderungen bereitwillig annehmen und das Zuschauer\*innerlebnis einem Rätselspiel gleicht. Dabei können Hinweise gegeben werden, die in Form von visuellen ›Störungen‹ und Objekten auftreten, die nicht in den Kontext zu passen scheinen. Elsaesser entlehnt Lars von Trier dabei die Beschreibung

23 Sam Esmail: MR. ROBOT. USA: Anonymous Content u. a., 2015.

24 Thomas Elsaesser: *The Mind-Game Film*. In: Warren Buckland (Hrsg.): *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Chichester 2009a, S. 13–41; Übersetzung: Ders.: Film als Möglichkeitsform: Vom ›post-mortem‹-Kino zu *mindgame movies*. In: Ders.: *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*. Berlin 2009b, S. 237–263.

25 Elsaesser 2009b, S. 237–238.

dieser produktiven Störungen als «lookeys», also eine Art «Seh-Schlüssel», die von Trier in seinen Film *THE BOSS OF IT ALL*<sup>26</sup> (2006) einbaut.

Dem beiläufigen Betrachter scheinen sie nur eine Störung oder ein Fehler. Für den Eingeweihten sind sie ein Rätsel, das es zu lösen gilt. Alle *lookeys* können durch ein System dekodiert werden, das einmalig ist. [...] Es handelt sich um ein einfaches Gedankenspiel (*mindgame*), das man mit Filmen spielen kann.<sup>27</sup>

Lookeys funktionieren nach dem Prinzip von Easter Eggs, die laut dem *Dictionary of Media and Communication* folgendermaßen definiert werden:

A rewarding surprise embedded in an artwork (such as a film, a painting, or a videogame) for discovery by those who hunt for such things. Examples include secret messages, hidden images, inside jokes, or undocumented bonus features.<sup>28</sup>

Diese Spielweisen lassen sich genauso auf Mindgame-Serien übertragen, wie an *MR. ROBOT* gezeigt werden kann. Die TV-Serie spielt mit und handelt von einem jungen Hacking-Aktivisten Elliot Alderson, der an einer multiplen Persönlichkeitsstörung leidet. Einerseits spielen seine verschiedenen Persönlichkeiten ein Spiel mit ihm, andererseits werden die Zuschauer\*innen durch die unmarkierte Fokalisierung der Erzählung desorientiert und in die Irre getrieben. Der pathologische Geisteszustand des Protagonisten wird für die Erzählung produktiv gemacht, was immer wieder zu fulminanten Plot Twists führt. Elliot warnt die Zuschauer\*innen geradezu, als er in der dritten Folge der ersten Staffel darauf hinweist: «A bug is never just a mistake. It represents something bigger. An error of thinking.»

In *MR. ROBOT* wimmelt es von Bugs, Easter Eggs und/oder Seh-Schlüsseln, die von Fangemeinschaften entschlüsselt, veranschaulicht und auf unterschiedlichen Plattformen bereitgestellt werden. Hierauf wird an späterer Stelle genauer eingegangen.

Elsaesser entwirft mehrere Motive, die in Mindgame-Filmen zu finden sind.<sup>29</sup> Im Folgenden sollen nur diejenigen genannt werden, die sich in *MR. ROBOT* wiederfinden lassen. Prägnant für Mindgame-Filme sei beispielsweise ein «Freund, Mentor oder Begleiter, der sich als imaginär herausstellt».<sup>30</sup> So wird Elliot von Mr.

26 Lars von Trier: *THE BOSS OF IT ALL*. DNK: Zentropa, 2006.

27 Mark Brown: Lookey Here: Lars von Trier is at It Again. In: *The Guardian*, 08.12.2006, [www.theguardian.com/world/2006/dec/08/filmnews.film](http://www.theguardian.com/world/2006/dec/08/filmnews.film) (14.07.2020). Zitiert nach: Elsaesser 2009b: S. 237. (Hervorhebung i. O.)

28 Daniel Chandler, Rod Munday: Easter Eggs. In: *A Dictionary of Media and Communication*, 2016, [www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780191800986.001.0001/acref-9780191800986-e-3156](http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780191800986.001.0001/acref-9780191800986-e-3156) (02.03.2020).

29 Elsaesser 2009b, S. 241–242.

30 *Ibid.*, S. 241.

Robot begleitet, der sich im Verlauf der ersten Staffel als sein Vater und dann als imaginiert entpuppt. Ebenso adressiert er gleich zu Beginn der ersten Episode den/die Zuschauer\*in als imaginäre\*n Freund\*in:

Hello friend. That's lame. Maybe I should give you a name, but that's a slippery slope. You are only in my head. We have to remember that. Shit. It's actually happened. I'm talking to an imaginary person.<sup>31</sup>

Dieses scheinbar freundschaftliche Bündnis zwischen Protagonist und Zuschauer\*innen bleibt über die komplette Erzählung bestehen. Ein weiteres Motiv wird in diesem Zusammenhang relevant: Laut Elsaesser sei eine fließende Grenze zwischen zwei Welten zu beobachten, beispielsweise von äußerer und innerer Welt des Protagonisten. So wird stets unbemerkt aus der subjektiven Perspektive des Protagonisten erzählt, in der «keine wahrnehmbare Differenz im Bildlichen oder im Hinblick auf Plausibilität zwischen wirklich und imaginär, zwischen wirklich und simuliert, zwischen wirklich und manipuliert»<sup>32</sup> besteht. Mit diesen wechselnden Perspektiven wird in MR. ROBOT durchgehend gespielt, nicht einmal der Protagonist selbst kann Illusion und Wirklichkeit konsequent voneinander unterscheiden. Stellenweise wird absichtlich unzuverlässig erzählt, so beispielsweise in der siebten Folge der zweiten Staffel: Elliot konstruiert scheinbar perfekte Loops in Form von zwanghaft routinierten Tagesabläufen, die er im Haus seiner Mutter verbringt. Als er mit seiner Therapeutin Krista spricht, überschneiden sich nach und nach die Bilder, die Elliot vom Behandlungszimmer der Therapeutin, an den Wohnzimmertisch im Elternhaus und abschließend in den Besucherraum eines Gefängnisses transferiert. Der Plot Twist offenbart: Elliot war nie bei seiner Mutter, sondern saß die ganze Zeit in einer Gefängniszelle.

Elliot begründet sein «Lügen» damit, dass er den/die imaginäre/n Freund\*in, mit dem/der sich der/die Zuschauer\*in identifiziert, bestrafen wollte, da er/sie ihm nicht die Wahrheit bezüglich der Identität von Mr. Robot mitteilte.

[Elliot:] Control sometimes can be an illusion. But sometimes you need illusion to gain control. [...] I'm sorry for not telling you everything. But I needed this in order to get better. Please don't be mad too long. This will be the last time I keep things from you. I promise. [...] But now, I'd like it if we could trust each other again. Let's shake on it.<sup>33</sup>

Elliot spielt die Zuschauer\*innen geradezu aus und weist sie in ihre Grenzen, indem er die Grenzen zwischen den Welten bewusst verschwimmen lässt.

31 MR. ROBOT: S01E01: *eps1.0\_hellofriend.mov* (00:00:00–00:00:14).

32 Elsaesser 2009b, S. 241.

33 MR. ROBOT: S02E07: *eps2.5\_handshake.sme* (00:47:03–00:48:00).

Erzählanalytisch ließe sich auch sagen: Der/die intradiegetische Erzähler\*in bzw. «character narrator»<sup>34</sup> übernimmt Aufgaben der extradiegetischen Erzählinstanz bzw. des «cinematic narrators»,<sup>35</sup> ohne dies zu markieren. Diese Taktik ist eine wichtige Strategie der Erzählung, da sie so Erzähl- bzw. Gedankenspiele betreiben kann.

Oftmals werden filmtheoretische Ansätze auf die Narrationsverfahren von Fernsehserien angewendet. Problematisch dabei ist, dass sich zwar viele Übereinstimmungen finden lassen, sofern man den Text der Fernsehserie und des Films außerhalb der medialen Form betrachtet. Innerhalb der medialen Form aber werden solche filmischen Narrationskonzepte der Fernsehserie, vor allem Mindgame-Serien, nicht gerecht. Das soll nicht bedeuten, dass nicht auch der Film seriell erzählen kann. Dennoch verfügt er dabei nicht über dasselbe Potenzial der Reflexion über Serialität durch seine Erzählstruktur, die in Fernsehserien vor allem durch ihre zeitliche und serielle Formation besteht. Deswegen soll im folgenden Abschnitt gezeigt werden, wie Mindgaming speziell in Fernsehserien funktioniert.

## 2 Mindgame in Serie

Mindgame-Serien vollführen, wie ihre Bezeichnung impliziert, Gedankenspiele mit ihren Zuschauer\*innen. Dies wurde im vorherigen Abschnitt mit Elsaesser auf narratologischer Ebene beschrieben. Jedoch lässt sich das Mindgame ebenso auf formaler Ebene betrachten: In die Struktur der Serie schreibt sich ein spielloogischer Aspekt ein, Serialität lässt sich als Spiel begreifen. Dabei soll Gilles Deleuzes Ausführung *Über die Serialisierung*,<sup>36</sup> in der er sich aus einer poststrukturalistischen Perspektive mit der Grundform der Serie befasst, einen Ansatz liefern.

«Die serielle Grundform ist [...] im wesentlichen multiseriell»<sup>37</sup> – so seine These. Aus der Serie resultiert somit eine Dualität der Serien selbst: «Die eine repräsentiert den Signifikanten, die andere das Signifikat.»<sup>38</sup> Notwendigerweise kann die Serie nie eins oder nur homogen sein. Die signifikante bezeichnet die

34 Anthrin Steinke bezeichnet die intradiegetische Vermittlungsinstanz auch als «character narrator». Vgl. Anthrin Steinke: «It's called the change-over: The movie goes on and nobody in the audience has any idea.» Filmische Irrwege und Unwahrheiten in David Finchers *Fight Club*. In: Jörg Helbig (Hrsg.): «*Camera doesn't lie*». *Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*. Trier 2006, S. 149–166. Hier: S. 152.

35 Die extradiegetische Vermittlungsinstanz wird von Seymour Chatman auch als «cinematic narrator» beschrieben. Vgl. Chatman, Seymour: *Coming to terms, the rhetoric of narrative in fiction and film*. Ithaca, 1990. S. 124–138.

36 Vgl. Gilles Deleuze: *Serie der Paradoxa. Über Serialisierung*. In: Ders.: *Logik des Sinns*. Frankfurt a. M. 1993[1969], S. 57–63.

37 Deleuze, S. 57.

38 *Ibid.*, S. 58.

signifikate Serie, «[w]as bedeutet wird, ist demnach niemals der Sinn selbst»,<sup>39</sup> der Signifikant kann als Lautbild immer nur auf die Bedeutung des Signifikats als Vorstellungsbild verweisen, niemals aber den Sinn selbst greifen oder fassen. «Bedeutet, und zwar im eingeschränkten Sinne, wird der Begriff; und im weiteren Sinne jedes Ding, das durch den Unterschied, den dieser oder jener Aspekt des Sinns zu ihm aufweist, definiert werden kann.»<sup>40</sup> Weiter hat jeder Begriff oder «Bezeichnungsname [...] einen Sinn, der durch einen weiteren Namen bezeichnet werden muß.»<sup>41</sup> Dieser Umstand erzeugt Bewegung hin zu einer Konvergenz der heterogenen Serien, die in einem ständigen Werden begriffen sind. Serialität lässt sich dabei als Produktionsprinzip beschreiben: die Serien versuchen, sich «dem Sinn», der jedoch nie bezeichnet werden kann, und einander anzunähern: «Das Gesetz der beiden simultanen Serien lautet, daß sie niemals gleich sind.»<sup>42</sup> Diese Annäherung kann in dieser Denkfigur potenziell unendlich weiterlaufen, was an die Zopfdraturgie einer Soap Opera erinnert, in welcher sich die Handlungsstränge immer wieder ineinander flechten.<sup>43</sup> Dabei wären verschiedene simultane Handlungsbögen als Serien zu bezeichnen, die innerhalb oder im Verhältnis zu anderen Serien in ihrer Bestimmung heterogen sein können. Deleuze selbst erweitert sein serielles Prinzip auf Erzählungen beispielsweise von Edgar Allan Poe, bei welchem er verschiedene Serien in der Erzählung erkennt.<sup>44</sup> Erzählungen sind stets aus mehreren Serien aufgebaut, wobei das

Wesentliche [...] vielmehr zum Vorschein [kommt], wenn die geringen *oder* großen Differenzen schwerer wiegen als die Ähnlichkeiten, wenn sie vorrangig sind, wenn also zwei völlig unterschiedliche Geschichten sich gleichzeitig entwickeln, wenn die Personen über eine unbeständige und unzureichend bestimmte Identität verfügen.<sup>45</sup>

So funktionieren, vereinfacht dargestellt, Geschichten oft über eine/n Pro- und Antagonist\*in, die sich teilweise sogar in einer Person vereinigen – beispielsweise auch in MR. ROBOT. Die Entwicklung der beiden Figuren ist ebenso stets an eine Dualität gebunden: Elliott ist Mr. Robot und umgekehrt. Die Differenz zwischen den beiden Serien könnte gleichzeitig nicht größer sein – und dennoch sind sie vereint. Dieser Umstand ließe sich als Reflexion der Serie MR. ROBOT über Serialität interpretieren, indem der Protagonist diese Gesetzmäßigkeiten verkörpert. Die

39 Deleuze, S. 58.

40 Ibid.

41 Ibid., S. 57.

42 Ibid., S. 58.

43 Vgl. Schabacher, S. 25.

44 Vgl. Deleuze, S. 59–60.

45 Deleuze, S. 57 f.

beiden Identitäten des Protagonisten, die sich in Elliot und Mr. Robot aufspalten, existieren gleichzeitig – sie sind aber niemals gleich: «Stets übernimmt die eine [Serie] die Rolle des Signifikanten, die andere die des Signifikats, selbst wenn diese Rollen miteinander vertauscht werden, sobald wir die Perspektive wechseln.»<sup>46</sup> Die Serien befinden sich in fortwährender Verschiebung zueinander und bringen sich ins Ungleichgewicht, erzeugen «immer ein Übermaß an Signifikantem».<sup>47</sup> Dieser Überschuss erzeugt Bewegung, indem sich die Serien versuchen, einander wieder anzunähern, ins Gleichgewicht zu kommen, das sie nie erreichen können. Die Figur des Überschusses erinnert an ein Redundanzprinzip, das sich in seriellen Konzepten mit einer Form von Variation abwechselt. Dieses Prinzip der Redundanz wird oftmals mit der «series» in Verbindung gebracht, das Prinzip der Variation dagegen mit dem «serial». Jedoch scheint diese Unterscheidung, zumindest für die vorliegende Arbeit, überflüssig – die (Fernseh-)Serie muss bereits als multiserielle Hybridform aus series und serials begriffen werden. Es gibt keine «reinen series», deren Grundprinzip einer Wiederholung desselben entspricht: wie bei Deleuze bereits angedeutet, sind Serien stets eine Vereinigung heterogener Elemente, die in diesem Vergleich als zwangsläufige Dualität von Wiederholung und Differenz zu beschreiben sind. Wiederholung impliziert also gleichzeitig Differenz und umgekehrt. Auch Lorenz Engell bestimmt die Serie als hybrides Muster, wenn er sie als «Wiederholung des schon Dagewesenen [...] in seiner Transformation»,<sup>48</sup> oder als «Wiederkehr der Ähnlichkeit»<sup>49</sup> beschreibt. Dabei ist dennoch zu beachten, dass «[j]ede Form serieller Fortsetzung [...] zwischen den Polen der Wiederholung, Stagnation und Progression»<sup>50</sup> schwankt. Serien unterscheiden sich im Grad ihres fortsetzungsorientierten Charakters. Auch bei Deleuze zeichnen sich die Serien durch eine ständige Transformation aus, die durch die Figur des Überschusses immer wieder vorangetrieben wird. Die Wiederholung des Ähnlichen also treibt die Erzählung voran. Erzeugt wird die Redundanz, jenes Ungleichgewicht, immer wieder durch eine «paradoxe Instanz, die sich auf kein Glied der Serien, kein Verhältnis zwischen den Gliedern zurückführen lässt.»<sup>51</sup> Sie ist als «doppelseitige Instanz»<sup>52</sup> zu charakterisieren, die einen Austausch zwischen den Serien ermöglicht und damit die Differenz zwischen den Serien markiert. Sie ist

46 Ibid., S. 59.

47 Ibid., S. 61.

48 Lorenz Engell: Zur Chemie des Bildes. Bemerkungen über Breaking Bad. In: Gundolf S. Freyer-muth (Hrsg.): *Bildwerte: Visualität in der digitalen Medienkultur*. Bielefeld 2013, S. 195–206. Hier: S. 201.

49 Vgl. Überschrift des Kapitels. Lorenz Engell: Die Wiederkehr der Ähnlichkeit. Das Geheimnis von Twin Peaks: Fernsehserien als Nachspiel zur Ordnung der Dinge. In: Ders.: *Ausfahrt nach Babylon. Essays und Vorträge zur Medienkultur*. Weimar 2000, S. 31–61.

50 Markus Schleich, Jonas Nesselhauf: *Fernsehserien. Geschichte, Theorie, Narration*. Tübingen 2016, S. 117.

51 Deleuze, S. 61.

52 Ibid., S. 62.

stets in den heterogenen Serien vorhanden, sie «sorgt folglich für die Konvergenz beider Serien, die sie durchläuft, aber eben gerade unter der Bedingung, sie unaufhörlich divergieren zu lassen.»<sup>53</sup> Die Instanz verdeutlicht, dass der Überschuss, der sich in der einen Serie bildet, in der anderen fehlt, sie verweist auf eine Leerstelle: «Ihr Übermaß verweist stets auf ihr eigenes Fehlen und umgekehrt.»<sup>54</sup> Sie wäre damit als medialer Prozess oder als Mediatisierung beschreibbar, die eine Relation zwischen heterogenen Elementen herstellt und somit Bedingung für das Konvergieren der Serien ist. Ebenso findet an diesem Punkt ein spiellogischer Aspekt Einzug: «Wie bei einem Spiel wohnt man der Kombination des leeren Feldes und der fortwährenden Verschiebung eines Steins bei»,<sup>55</sup> als sei der Stein zuweilen Signifikat und das Feld Signifikant, das je nach Möglichkeit bespielt wird, oder umgekehrt. Wieder entsteht eine infinite Figur in der Verschiebung der Serien, indem durch jeden Zug, das Verrücken des Steins, immer wieder eine Leerstelle entsteht, die es zu besetzen gilt oder vielmehr besetzt werden kann.

Spannend wird in diesem Kontext eine Szene in der vierten Folge der zweiten Staffel, in der Elliot gegen Mr. Robot (ergo sich selbst) Schach spielt. Nach der ersten Runde geht das Spiel mit einem Patt aus. Da es aber einen Gewinner geben muss, spielen sie ein zweites Mal. Wieder ist das Ergebnis ein Patt. Sie spielen wieder und wieder bis Elliot versteht: «I can't beat you, and you can't beat me.»<sup>56</sup> Sie können sich nicht gegenseitig beziehungsweise kann Elliot sich nicht selbst schlagen. Der Spielaufbau in dieser Szene folgt einer klaren Unterscheidung von Spieler\*in und Gegenspieler\*in. In Bezug auf die heterogenen Serien bei Deleuze: Die eine Serie braucht eine andere Serie als Gegenspieler\*in, sie muss in ihrer Grundform bereits multiseriell sein, um einen Fortschritt erzeugen zu können. Das Patt zwischen Elliot und Mr. Robot erzeugt keinen Fortschritt im Sinne von Verlieren oder Gewinnen. Dieses Spiel führt zu keinem Ergebnis, da sich die beiden Spieler nicht in Differenz zueinander setzen können. Auf das Spielfeld der Serie übertragen bedeutet das: Sie benötigt ebenso Mitspieler\*innen, um voranzukommen.

### 3 Mindgaming: whoismrrobot

Wer aber spielt hier und welchen Regeln folgt das Spiel? Aus den vorangegangenen Überlegungen lässt sich schließen: Die Offenheit der Mindgame-Serien, ihr Grad an Komplexität und die Möglichkeit der potenziellen Spielzüge ermöglichen den Rezipient\*innen die Position als Mitspieler\*in im Feld des Erzählspiels. Die Gedankenspiele werden gleichermaßen zu Erzählspielen. In diesem Verhältnis verlieren

53 Ibid.

54 Ibid.

55 Ibid., S. 63.

56 MR. ROBOT: S02E04: eps2.2\_init\_1.asec (TC: 00:53:15–00:53:20).

die Zuschreibungen fester und oppositioneller Rollen sowohl von Autor\*innen und Rezipient\*innen als auch die Rolle von Spieler\*in und Gegenspieler\*in an Relevanz. Sie sind Akteur\*innen oder vielmehr Mit-Spieler\*innen, die in der seriellen Erzählung wechselwirken und sie beide gleichermaßen voranbringen. Der Begriff Mit-Spiel soll an dieser Stelle jedoch kein ›harmonisches‹ oder ›positiv-produktives‹ Miteinander der Spieler\*innen beschreiben. Das Mit-Spiel ist an Zugangsbedingungen gekoppelt, die das Format mit sich bringt. Diese Überlegung wird an späterer Stelle anhand des Fallbeispiels MR. ROBOT und seinen Fangemeinschaften konkreter beschrieben.

Ebenso muss erwähnt werden, dass das Erzählspiel in obiger Definition nicht nur Fernsehserien zuzuschreiben wäre, vielmehr lässt sich mit jeglicher Form von Erzählung spielen, Serien sind in jeder Geschichte zu finden. Was aber besonders an den Fernsehserien ist: Sie haben die Möglichkeit, diesen Prozess durch ihren seriellen Aufbau aus Wiederholung und Variation zu reflektieren, ihn für sich zu nutzen und durch ihr zeitliches Potenzial ein Spielfeld zu entwerfen, das dynamisch ist. Um Mindgame-Serien nochmals von anderen Fernsehserien unterscheiden zu können: Sie entwerfen einen Möglichkeits- und Spielraum, in welchem die Protagonist\*innen oder das Publikum einem Gedankenspiel unterworfen sind, über das sie gleichzeitig Beobachtungen anstellen können. Mindgame-Serien reflektieren das Spiel, das sie entwerfen.

Das Erzählspiel lässt sich als frei, speziell in Mindgame-Serien vielleicht sogar als unfair beschreiben. Es folgt keinen festen Regeln. Auf das Spiel bezogen sind sie beinahe performativ, sie bringen sich in der Erzählung hervor, schreiben sich stetig um, brechen mit scheinbar vorhandenen Regeln und stellen sich wieder neu auf. Im Eigentlichen besteht die Regel im Regelbruch, um die Mit-Spieler\*innen so in die Irre zu leiten und Spielzüge nicht voraus ahnen zu lassen. Eine Äußerung Elliots wird in jenem Kontext interessant: «Remember when you first taught me to code? [...] It was a computer chess game. You always told me you had to know more moves ahead than the player or user.»<sup>57</sup> Dieser Umstand lässt sich wiederum auf das Erzählspiel übertragen, da er eine reziproke Beziehung zwischen den Spieler\*innen beschreibt. Dabei macht sich das serielle Erzählspiel die Lookkeys zunutze, die als scheinbare Hinweise durch die Erzählung gestreut werden. Die Rezipient\*innen interpretieren gewisse Elemente als Hinweise – es lässt sich jedoch immer erst rückwirkend bestätigen, welche davon ›clues‹ oder ›red herrings‹ waren. Im Grunde begibt sich die Erzählspielenden in ein ›Erzählabyrinth‹ und in das muss sie sich begeben oder begibt er/sie sich zwangsläufig, wenn sie den ›Fiktionsvertrag‹ eingehen, dessen Wände zwar da sind, aber nicht feststehen. Sie lassen sich verschieben und müssen verschoben werden wie die Spielsteine bei Deleuze und genau in jenem Verschieben der Wände des Erzählabyrinths liegt wohl auch ein Ziel des Spiels selbst begründet. Intention der seriellen Narration

in diesem Vergleich wäre also nicht ihr Ende, sondern ihre Fortsetzung, ihre stetige Entfaltung. Es geht nicht um Gewinnen, sondern darum, das Spiel am Laufen zu halten. Die Komplexität der Erzählung bzw. des Spiels besteht in der Anzahl der zu verschiebenden Wänden, also in den möglichen Spielzügen. Grundlegend lässt sich Mindgaming damit als transformativ und umstrukturierend beschreiben. Doch wie wirkt sich dies auf die Mit-Spieler\*innen und ihre Praktiken aus?

Wie bereits dargelegt: Mindgame-Serien erzählen und spielen mit Lookeys, die nach dem Prinzip von Easter Eggs funktionieren. MR. ROBOT hält einige dieser Schlüssel bereit, die programmatisch für die Handlung der TV-Serie sind. Dabei gibt es einerseits Lookeys, die auf inhaltlich-narrativer Ebene funktionieren, indem scheinbar beiläufige Informationen im Bild oder in Dialogen platziert werden. So erkennt man beispielsweise bei genauem Betrachten, dass auf einem eingerahmten Foto von Angela und ihrer verstorbenen Mutter im Hintergrund einer Szene<sup>58</sup> das gleiche Mädchen zu sehen ist, das am Ende der zweiten Staffel einen absurden Computertest in C64-Adventure-Game-Ästhetik im Auftrag von Whiterose mit Angela durchführt.<sup>59</sup> Ebendiese Schauspielerin ist später nochmals zu sehen, als eine Rückblende von Angela als Kind mit dem Vater und ihrer Mutter gezeigt wird.<sup>60</sup> Um diese Hinweise zu entdecken und zu entschlüsseln, benötigen die Zuschauer\*innen fundiertes Wissen über die Geschehnisse und müssen der Erzählung aufmerksam folgen. Fans diskutieren in verschiedenen netzwerkbasierten Foren miteinander, welche Interpretationsansätze angestellt werden können. Auf das Mindgame bezogen, spielen sie also miteinander und stimmen Spielzüge untereinander ab.<sup>61</sup>

Andererseits lassen sich Lookeys finden, die auf inhaltlicher Ebene vorerst keinen Sinn ergeben und durch weitere (elektrotechnische) Hilfsmittel entschlüsselt werden müssen. Der Co-Produzent und ehemalige «network security analyst»<sup>62</sup> Kor Adana äußerte sich in einem Interview mit *Vulture* folgendermaßen: «I wanted to make MR. ROBOT hackable».<sup>63</sup> Die Macher\*innen konstruierten Rätsel, die nur von aufmerksamen und «computer-savvy» Zuschauer\*innen entdeckt und entschlüsselt

58 MR. ROBOT: S03E01: *eps3.0\_power-saver-mode.h* (00:12:09).

59 MR. ROBOT: S02E11: *eps2.9\_pyth0n-pt1.p7z* (00:11:42).

60 MR. ROBOT: S03E06: *eps3.5\_kill-process.inc* (00:01:35).

61 Vgl. zu beschriebener Szene exemplarisch folgenden Foreneintrag: «I still don't know how I would feel about Mr. Robot going sci fi, because I think whether I like it or not would depend on the execution. But really, after this episode, is there a wholly realistic explanation for young Angela to be played by the same actress as the little girl who gave Angela that test in 2x11? I'm wondering if any of you have any realistic possible explanations. Because from my view right now, I don't understand how this could be interpreted as anything other than sci fi.» u/christina0099: What explanation is there for young Angela?. In: *Reddit (r/MrRobot)*, 16.11.2017, [www.reddit.com/r/MrRobot/comments/7dab8q/what\\_explanation\\_is\\_there\\_for\\_young\\_angela/](http://www.reddit.com/r/MrRobot/comments/7dab8q/what_explanation_is_there_for_young_angela/) (03.02.2020).

62 Yael Grauer: Interview: Meet Kor Adana, The Man Who Keeps Mr. Robot's Hacks On Point. In: *Forbes*, 21.08.2016, [www.forbes.com/sites/ygrauer/2016/08/21/interview-tech-producer-kor-adana-keeps-mr-robots-hacks-on-point/#27d015d942f2](http://www.forbes.com/sites/ygrauer/2016/08/21/interview-tech-producer-kor-adana-keeps-mr-robots-hacks-on-point/#27d015d942f2) (03.02.2020).

63 Matthew Giles: How Mr. Robot's Incredibly Detailed Easter Eggs Come Together. In: *Vulture*, 01.09.2016, [www.vulture.com/2016/09/mr-robot-easter-eggs-how-they-come-together.html](http://www.vulture.com/2016/09/mr-robot-easter-eggs-how-they-come-together.html) (03.02.2020).

werden können. «Easter Eggs would typically include a phone number in a scene that, when dialed, led to an automated message, or a URL adress that was actually a real website.»<sup>64</sup> Exemplarisch kann folgende Szene gelten, in der für eine Sekunde ein gezeichneter QR-Code in Elliots Notizbuch zu sehen ist.<sup>65</sup> Dieser QR-Code wurde von einem/einer *Reddit*-User\*in in einen scanbaren QR-Code übertragen und entschlüsselt,<sup>66</sup> der dann wiederum auf eine Homepage namens *Confictura Industries*<sup>67</sup> verweist, die von den Macher\*innen von MR. ROBOT konstruiert wurde.

Diese Strategie entspricht dem von Jenkins beschriebenen Konzept des «World-Making»,<sup>68</sup> indem das narrative Universum auf weiteren Plattformen erfahrbar bzw. vermarktet wird. Die Produzent\*innen von MR. ROBOT finden so eine affirmative Marketingstrategie, in der sie den Fans die Rolle eines «genialen Hackers» des Narrativs selbst anbieten. Die Zugangsbedingung für das Mit-Spiel sind Programmier-Skills, Kenntnisse von Literatur-, Film-, Fernsehserien- und Computerspiel-Klassikern, elektrotechnisches Equipment und eine Einbindung in (netzwerk-basierte) Fangemeinschaften. Indem die Fans die Easter Eggs entschlüsseln und beispielsweise über Fan-Vids auf *Youtube*<sup>69</sup> oder über Einträge auf *Reddit* zugänglich machen, teilen sie zwar ihr «Insider»-Wissen und markieren sich darüber hinaus als «smart», dennoch konstruieren sie damit im gleichen Schritt auch Werbevideos für das Format. Fanpraktiken werden hier also zu einem Instrument der PR. Dennoch lässt sich diese Strategie auch als Reaktion auf Fanpraktiken beschreiben, indem Adana die Idee für ein *Alternate Reality Game* (ARG) entwickelte, als Fans während der ersten Staffel die Klirrgeräusche eines Kühlers als Morsezeichen interpretierten.<sup>70</sup> In den folgenden drei Staffeln bzw. in einem Werbepausenvideo auf dem Sender USA wurden Easter Eggs versteckt,<sup>71</sup> deren akkurate Lösung zu einem spezifi-

64 Mathew Giles 2016.

65 MR. ROBOT: S02E01: *eps2.0:unm4sk-pt1.tc* (00:11:04).

66 Vgl. dazu exemplarisch: [u/calculatesrandomshit: \(All Spoilers\) remade the hand-drawn QR code into an actual QR code \[sic\].](https://www.reddit.com/r/MrRobot/comments/4s8n1m/all_spoilersremade_the_handdrawn_qr_code_into_an/) In: *Reddit (r/MrRobot)*, 11.07.2016, [https://www.reddit.com/r/MrRobot/comments/4s8n1m/all\\_spoilersremade\\_the\\_handdrawn\\_qr\\_code\\_into\\_an/](https://www.reddit.com/r/MrRobot/comments/4s8n1m/all_spoilersremade_the_handdrawn_qr_code_into_an/) (03.03.2020).

67 Vgl. *Confictura Industries*, [www.conficturaindustries.com](http://www.conficturaindustries.com) (03.02.2020).

68 Henry Jenkins: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. London 2006. S. 115–127. Hier: S. 115; Vgl. weiterführend: William Boddy: *Interactive Television and Advertising Form in Contemporary U. S. Television*. In: Lynn Spigel, Jan Olsson (Hrsg.): *Television after TV. Essays on a Medium in Transition*. Durham, London, 2004. S. 113–132; Mark Deuze: *Convergence Culture in the Creative Industries*. In: *International Journal of Cultural Studies* Nr. 10(2), S. 243–63.

69 Vgl. Pete Peppers (Pete Peppers): [Mr Robot] Season 3 Ep 1 Things You Might Have Missed/eps3.0\_power-saver-mo3.h Easter Eggs. In: *YouTube*, 17.10.2017, <https://www.youtube.com/watch?v=56LzqTzvKv4> (03.03.2020).

70 Vgl. [u/random\\_roobos: I started to transcribe the radiator clinking noise – maybe we can decode it.](https://www.reddit.com/r/MrRobot/comments/3c1nb0/i_started_to_transcribe_the_radiator_clinking/) In: *Reddit (r/MrRobot)*, 04.07.2015, [https://www.reddit.com/r/MrRobot/comments/3c1nb0/i\\_started\\_to\\_transcribe\\_the\\_radiator\\_clinking/](https://www.reddit.com/r/MrRobot/comments/3c1nb0/i_started_to_transcribe_the_radiator_clinking/) (03.03.2020).

71 «For an example of some of the ARG puzzles that have been solved by the folks in the show subreddits (*/r/MrRobot* and */r/ARGsociety*) or in chat platform Discord, take the commercial above [Verweis auf: Arbitrary Videos (Arbitrary Videos): Mr. Robot Red Wheelbarrow BQ

schen Ergebnis führen sollte, das wiederum belohnt wurde.<sup>72</sup> Das ARG, beschrieben als «alternate reality game, essentially a transmedia narrative that complements the main story and is told through clues and puzzles hidden within anything show-related»,<sup>73</sup> wird von User\*innen hauptsächlich auf *Reddit* und *Discord* ausgetragen. Grundlegend basiert das ARG auf dem Prinzip, die «fiktive» und «reale Welt» von MR. ROBOT und den Zuschauer\*innen zu verbinden, indem die eingebauten Easter Eggs in den jeweiligen Staffeln außerhalb der Lauf- und Erzählzeit von MR. ROBOT entschlüsselt werden.<sup>74</sup> Ein Einblick in die verschiedenen Foren und genannten Plattformen zeigt, wie detailliert und teilweise auswuchernd die Easter Eggs von den User\*innen gemeinsam entschlüsselt werden. Sicherlich bleibt die Beschreibung der verschiedenen Elemente des ARG, seinen Spielweisen und Zugangsbedingungen an dieser Stelle unterkomplex, es würden sich etliche Beispiele für die Wechselwirkungen von Fanpraktiken und dem Franchise des MR. ROBOT-Universums finden lassen. Relevant für diesen Artikel bleibt jedoch vielmehr die Tatsache, dass die Produzent\*innen auf die Fangemeinschaften reagieren und sie damit einerseits in den Entstehungsprozess des narrativen Universums von MR. ROBOT einbinden. Andererseits zeigt dies aber auch, dass die Fans bereits spielten, bevor ihre Spielweisen und Praktiken ökonomisiert und das ARG angelegt wurde. Wie beschrieben, sind diese Wechselwirkungen der verschiedenen Aktanten bereits strukturelle Bedingung für das Mindgame in Serie. Fans suchen die Herausforderung und wirken mit smarten Fanpraktiken auf das serielle Narrativ und dessen Format ein. So scheinen die Fans den Fokus weniger auf den «Gewinn» zu setzen, der im Grunde das Ende des Spiels zeitigt. Es geht um das Mit-Spielen in Serie.

Commercial. In: *YouTube*, 22.11.2017, [https://www.youtube.com/watch?v=GCe0YrHknuU&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?v=GCe0YrHknuU&feature=emb_title) (26.09.2020)]. Viewers had to watch the show live to notice Mr. ROBOT's Red Wheelbarrow restaurant suddenly had a genuine commercial airing during USA's ad breaks. Within the jingle, there's a snippet where the vocals are sung backwards, and sleuths where the vocals are sung backwards, and sleuths could find a clue by noticing it and then manipulating the audio, easy enough. However, the show's ARG team laid a second, less-obvious clue in there. Scattered throughout those 30 seconds are five stray images all in different orientations. ARG players needed to spot the stills, place them together, properly orient them, and then run the image through a specific app in order to find an audio file embedded.» (Herv. i. O.) Zitiert aus: Nathan Mattise: «I have a really weird idea» – the rise of Mr. Robot's IRL show-hacking. In: *Arst Technica*, 19.12.2017, <https://arstechnica.com/gaming/2017/12/the-only-thing-more-intricate-than-mr-robots-plot-its-real-world-puzzle/> (03.03.2020).

72 Der/die Reddit-User\*in «thejewishgun» teilt ein Foto von dem «Mr. Robot ARG prize», den er/sie gewonnen hat. Vgl. u/thejewishgun: (No Spoilers) Mr. Robot Arg Prize!. In: *Reddit (r/MrRobot)*, 13.07.2016, [www.reddit.com/r/MrRobot/comments/4sno6m/no\\_spoilers\\_mr\\_robot\\_arg\\_prize/?sort=new](http://www.reddit.com/r/MrRobot/comments/4sno6m/no_spoilers_mr_robot_arg_prize/?sort=new) (03.03.2020).

73 Mattise 2017.

74 Teile des ARG stellen ebenso folgende Elemente dar: Red Wheel Barrow. In: *USA Networks*, <http://www.usanetwork.com/mrrobot/book> (03.03.2020); Mr. Robot:1.51exfiltrati0n.ipa. In: *USA Networks*, <http://www.usanetwork.com/mrrobot/ecorp-messaging-app> (03.03.2020). Die Applikation (entwickelt für Android und iOS) ist seit November 2018 nicht mehr verfügbar, da das Entwicklerstudio *Telltale Games* aufgrund von einer zu hohen Verschuldung des Unternehmens schließen musste.