

Sascha Simons

"Become a Backchannel Icon!". Ludische Rezipienten-Aktivierung zwischen WWW und TV

2009

<https://doi.org/10.25969/mediarep/2348>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Simons, Sascha: "Become a Backchannel Icon!". Ludische Rezipienten-Aktivierung zwischen WWW und TV. In: *Navigationen - Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Jg. 9 (2009), Nr. 1, S. 135–147. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2348>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:467-5722>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

„BECOME A BACKCHANNEL ICON!“

Ludische Rezipienten-Aktivierung zwischen WWW und TV

VON SASCHA SIMONS

Im Kontext computergestützter kultureller Transcodierungsprozesse¹ ist eine der wenigen Allgemeinplätze die Rede vom Universalmedium Computer und dem damit verknüpften medialen Konvergenzprozess.² Via Digitalcode können sämtliche medialen Repräsentationen auf einer Plattform integriert, auf demselben Bildschirm komponiert und in neue wechselseitige Bezugssysteme justiert werden. Was bedeutet es für den Status vormals stabiler Mediendispositive, wenn sie von einem scheinbar übermächtigen neuen *player* wie dem *world wide web* aufgegriffen werden und sich das Spielfeld für eine unkontrollierbare Zahl neuer Produzenten öffnet? Ich möchte mich dieser Frage mit Blick auf das Fernsehen nähern; seinerzeit selbst ein dem Netz vergleichbar schwergewichtiger Verdrängungsfaktor.

Die tradierten Präsentations- und Organisationsformen von TV-Inhalten wie sequentiell angeordnete Programmschemata sind wenig kompatibel mit dem technologischen *state of the art* sowie den daran geschulten Rezeptionserwartungen. Das bedeutet nicht, dass das klassische Fernsehen vom Aussterben bedroht ist, wohl aber, dass sich abseits der Mattscheiben neue Formen tele-visionärer Darstellungen etabliert haben, die den TV-Geräten mittelfristig die Vorherrschaft über die Wohnzimmer abstreiten. Zwar gibt es auch in jüngster Zeit eine Vielzahl von Fernseh-Produktionen, die regelmäßig eine treue Fanschar zum gemeinsamen TV-Ritual versammeln – so haben amerikanische *pay TV*-Stationen wie *HBO* im zurückliegenden Jahrzehnt eine Renaissance serieller Erzählformate eingeläutet. Der privilegierte Ort, an dem diese Fans sich zu *communities* zusammenschließen, ist aber seit Jahren im Netz zu finden.

1 Vgl. Manovich: *The Language of New Media*, S. 45ff.

2 Konvergenz wird hier im Sinne Bolters und Grusins als *remediation*-Prozess verstanden, der einer doppelten Logik von *immediacy* und *hypermediacy* folgt: „Convergence is the mutual remediation of at least three important technologies - telephone, television, and computer - each of which is a hybrid of technical, social, and economic practice and each of which offers its own path to immediacy. The telephone offers the immediacy of the voice or the interchange of voices in real time. Television is a point-of-view technology that promises immediacy through its insistent real-time monitoring of the world. The computer's promise of immediacy comes through the combination of three-dimensional graphics, automatic (programmed) action, and an interactivity that television cannot match.“ (Bolter/Grusin: *Remediation*, S. 224) Konvergenz läuft daher nicht auf eine singuläre apparative Lösung hinaus, sondern erhöht umgekehrt die Diversität digitaler Technologien bzw. – und das ist entscheidend – ihres kulturellen Gebrauchs (vgl. auch Jenkins: *Convergence Culture*, S. 16).

Das stellt für die Fernsehmacher kein Risiko dar, so lange technische Beschränkungen wie geringe Übertragungsraten die Netzkommunikation zu schriftlichen Paratexten der Fernsehangebote degradieren, die zugleich deren Werkcharakter stärken und ihr Identifikationspotenzial erhöhen. Kritisch wird die Situation dann, wenn die Zuschauer das Gesehene in die digitalen Zirkulationskanäle einspeisen, ihre Kommentare als *Youtube video response* artikulieren oder gleich als audiovisuellen *remix*. Spätestens, wenn durch diese Appropriationen neue semantische Ebenen entstehen und ihrerseits nach Reaktionen verlangen, die sich in der Folge vom ursprünglichen Referenten emanzipieren – kurz: spätestens, wenn der Fernseher ausbleibt –, kann diese Verschiebung im medialen Kräfteverhältnis auch auf Produktionsseite nicht länger ignoriert werden.

Eine Reaktionsmöglichkeit auf diese Herausforderung stellt die rechtliche Unterbindung solcher *sampling*-Praktiken dar. Ganz unabhängig von den wenig befriedigenden Antworten, die das gültige Urheberrecht im *Zeitalter digitaler Replikation*³ geben kann, ist ein solcher Schritt allein wenig fantasievoll und, wie ein Seitenblick auf die Krise der Musikindustrie zeigt, noch weniger Erfolg versprechend. Es soll hier also nicht von Verboten die Rede sein, obwohl die ästhetischen Effekte genau dieser Restriktionen eine gesonderte Analyse verdienen. Stattdessen möchte ich den Blick auf formale Innovationen richten, mit denen institutionalisierte *content*-Anbieter die Fernseher sprichwörtlich am Laufen halten wollen. Und dies gelingt nur, wenn veränderte Rezeptionshaltungen bei der Produktion und Vermarktung der Programme berücksichtigt werden. Die Aktivierung und produktive Einbindung der Rezipienten stellt die traditionellen Agenten des Mediensystems vor existenzielle Probleme und bildet die zentrale Demarkationslinie eines Konvergenzprozesses, dessen Ausgang zwischen kommerziellen Produzenten auf der einen Seite und partizipatorisch motivierten, sozial vernetzten Konsumenten auf der anderen Seite (nicht selten im Konflikt) ausgehandelt wird.

Media producers will only find their way through their current problems by renegotiating their relationship with their consumers. Audiences, empowered by these new technologies, occupying a space at the intersection between old and new media, are demanding the right to participate within culture. Producers who fail to make their peace with this new participatory culture will face declining goodwill and diminished revenues. The resulting struggles and compromises will define the public culture of the future.⁴

Der Fortschritt dieses Prozesses lässt sich an formalästhetischen Innovationen ablesen: Die Reorganisation des Verhältnisses zwischen Produzent und Rezipient wird sinnlich erfahrbar durch das ästhetische Objekt, d.h. in diesem Fall dem au-

3 Mitchell: *The Reconfigured Eye*, S. 51.

4 Jenkins: *Convergence Culture*, S. 24.

diovisuellen Geschehen auf den Bildschirmen. Die Frage der Relevanz dieser ästhetischen Schnittstelle und der medialen Rahmung sinnlicher Wahrnehmung wird um so dringlicher, je stärker sich mediale Darstellungsformen von den traditionellerweise mit ihnen verbundenen physikalischen Trägern entkoppeln.⁵

Für diese erfolgskritische Aktivierung der Zuschauer bietet das Fernsehen traditionellerweise ein deutlich begrenztes Formenre-pertoire. In der Regel erfolgt sie wie in *call in*-Formaten oder dem für Quiz- und Spielshows typischen *ted* mediatisiert über den Griff zum Telefon und ist in ihren funktionalen Leistungen dementsprechend stark begrenzt.⁶ Wenn Jenkins Hypothese zutrifft, müssten sich neue Formen der Zuschauer-Einbindung etablieren, die mit der gewohnten Inszenierungshoheit kommerzieller Anbieter nicht vereinbar sind; oder aber dem Rezipienten zumindest weitaus mehr fest definierte und als solche im Produkt sichtbare Leerstellen anbieten, um das Medienobjekt produktiv mit zu gestalten.

Die vielversprechendsten Versuche schlagen dabei eine Brücke zwischen TV-Angeboten und den *communities* des *social web*. Es spricht daher durchaus für die Fernsehproduzenten, dass die Möglichkeiten des *web* offensiv und programmatisch genutzt werden, auch wenn man dafür im Gegenzug traditionelles Terrain aufgibt; z.B. die Lockerung der medial-apparativen Bindung des Inhalts und somit die Ablösung der über Jahre ebenso stabilen wie erfolgreichen Rezeptionsarchitektur Fernseher-Couch. Unsere Fernseh-Praktiken sind im Begriff sich zu verändern; und dass diese Anpassungen oftmals nach den Spielregeln des *web* erfolgen, verrät einiges über den fortgeschrittenen Status dieses Prozesses.

MTV BACKCHANNEL

MTV Backchannel versucht eine solche Brücke zu schlagen, indem Spielformen mit narrativen Handlungszusammenhängen kombiniert werden. *Backchannel* ist eine im September 2008 gestartete spielerische *online*-Erweiterung der MTV-Serie *The*

5 Zugleich schwinden die verbindliche (und verbindende) Geltung traditioneller Medien-dispositive mitsamt deren Ordnungs- und Organisationsleistungen. Dies bedeutet jedoch nicht, dass sich die charakteristischen medialen Beschränkungen und Möglichkeiten digital verflüchtigen. Vielmehr werden sie neu justiert. Auch der digitale Code entbindet nicht von sinnlicher Aufbereitung kultureller Informationen und greift dazu ebenso auf bekannte Formen zurück wie er diese erweitert und umorganisiert. In der Folge können solch neue Formen aber durchaus dominante kulturelle Wirkungen entfalten, wie Manovich dies für computerbasierte Datenbanken und navigierbare Räume beschreibt (vgl. Manovich 2001, S. 215ff.).

6 Der Aktions-Radius und somit die gefühlte Bindung der Zuschauer begrenzt sich auf simples Abstimmen oder redaktionell gefilterte Meinungsäußerungen. Das gilt in gleicher Weise auch für die Zuschauer-Aktivierung per *email*, die sich ändernden Kommunikationspraktiken lediglich technisch-medial Rechnung trägt, ohne allerdings das Interaktions-Angebot strukturell zu verändern.

*Hills*⁷, einer *real life soap*, die das Leben vier befreundeter *it girls* in Los

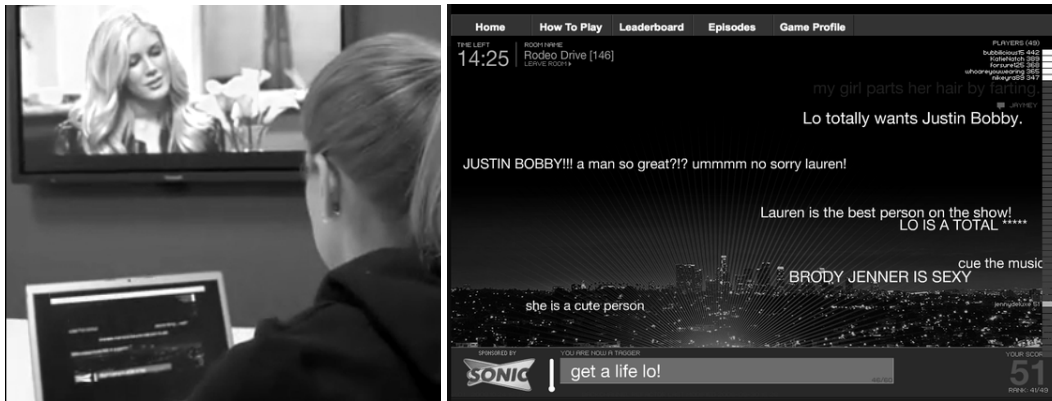


Abb. 1: MTV Backchannel: Multi-Screen-Anordnung und Web-Interface

Angeles verfolgt. Die Gestaltung der Serie bedient sich der Konventionen des *reality TV*. Auffallend ist allerdings die perfekte Inszenierung der Ereignisse und Protagonistinnen. Dass die aufwendig orchestrierte *mise en scène* sich nur schwer mit dem intendierten Authentizitätseffekt vereinbaren lassen dürfte, hat den Erfolg der Serie ebenso wenig geschmälert wie die wenig komplexe Personen- und Handlungsführung. Der dramaturgische Rahmen orientiert sich an geläufigen *soap opera*-Sujets und reicht von den Schwierigkeiten, in der Glamourwelt Hollywoods Fuß zu fassen, über Probleme mit wechselnden Partnern, bis zur Wahl des richtigen Make-ups. Seit 2006 sind mehr als 64 Folgen in vier Staffeln ausgestrahlt worden – seit Juni 2007 auch in Deutschland. Im Schnitt sehen mehr als drei Millionen Zuschauer die Serie allein in den USA.⁸

Das Spielprinzip von *Backchannel* ist verhältnismäßig simpel. Angemeldete *community*-Mitglieder kommentieren die Handlung wie in einem *live blog* parallel zur TV-Ausstrahlung via Internet-Interface. Die Kommentare erscheinen auf dem Computer-Display und können dort per Mausklick in Echtzeit wiederum positiv bewertet oder – in der Spielterminologie – *geclickt* werden (vgl. Abb. 1). Mit Rücksicht auf das *gameplay* und die Übersichtlichkeit des Interfaces können die

7 <http://www.backchannel.mtv.com>, 27.11.2008. Im Laufe der Entstehungszeit dieses Aufsatzes ist die aktuelle Staffel von *The Hills* abgelaufen, weswegen auch *Backchannel* wie hier beschrieben zwischenzeitlich nicht gespielt werden kann. MTV hat das Spiel unter gleichem Namen allerdings auf *Real World Brooklyn* (http://www.mtv.com/ontv/backchannel/real_world_brooklyn/, 25.02.2009) usgeweitet, ohne Spielprinzip oder formale Gestaltung entscheidend zu verändern. *Real World Brooklyn* ist zudem ebenfalls ein *real life*-Format im Stil von *Big Brother*. Die hier getätigten Aussagen behalten also ihre Gültigkeit, auch wenn das hier beschriebene Beispiel temporär nicht zugänglich ist. Im Gegenteil sprechen die Entkopplung von narrativen und ludischen Elementen sowie die reibungslose Übertragung des Spielprinzips auf ein anderes Format für den Erfolg von *Backchannel* und unterstützen das im Folgenden entfaltete Untersuchungsergebnis.

8 http://de.wikipedia.org/wiki/The_Hills, 25.02.2009.

Spieler ihre Kommentare nur zu geregelten Zeiten abgeben bzw. *taggen*. Während des Hauptanteils der Spielzeit überwachen und bewerten die Spieler als *clicker* die Kommentare der anderen Mitspieler. Abgegebene Kommentare verblasen nach einer fest gelegten Zeitspanne oder nach einer kritischen *click*-Menge. Jeder positive Bewertungs-*click* wird von dynamisierenden Bildeffekten begleitet, die den jeweiligen Kommentar umranden und visuell betonen. Zeitgleich vergrößert sich die Schriftgröße des als gut befundenen Kommentars und somit seine relative Präsenz gegenüber den anderen Kommentaren. Hieraus resultiert ein selbstverstärkender Prozess: Je häufiger ein Kommentar angeklickt und somit durch die *community* goutiert wird, desto prominenter wird er platziert und desto höher wiederum die Wahrscheinlichkeit guter Bewertungen.

Spieler erhalten Punkte für jede positive Bewertung eines ihrer Kommentare; und wenn sie einen Kommentar bewerten, der im Anschluss von weiteren Spielern angeklickt wird: Je früher das *clicking* eines populären Kommentars erfolgt, desto mehr Punkte erhält der Spieler. Hier wird also ein zusätzlicher Anreiz geschaffen, nicht nur den Geschmack der Mitspieler treffende Kommentare abzugeben, sondern eben auch umgekehrt deren Beiträge zu honorieren. Die personalisierten *ratings* werden auf der *community*-Seite in unterschiedlichen *high-scores* ausgestellt. Neben recht offensichtlichen Rubriken wie den besten *taggern* oder *clickern* pro Episode gibt es eine Reihe differenzierter Rubriken⁹, die weitere Spielanreize schaffen und visualisiert als stilisierte Pfadfinder-Anstecknadeln Auskunft über die jeweilige Spielkompetenz bzw. *level* der Spieler geben. Die *community*-Seiten bieten zudem die für das *social web* charakteristischen Möglichkeiten der Kontaktaufnahme zu anderen Mitgliedern, die in Abhängigkeit geteilter Kommentar-Präferenzen als *soulmates*, *fans*, *favourites* oder *opposites* präsentiert werden, sowie die Einsicht in deren nach dem Vorbild eines *Steckbriefs* dargestellten soziokulturellen Positionierung.

Das Spiel erfolgt in Runden. Jede TV-Ausstrahlung, d.h. auch jede der zahlreichen Wiederholungen, kann genutzt werden, um Punkte zu erzielen. Die besten Kommentare werden anschließend in das TV-Bild integriert. Realisiert ist dies bislang allerdings nur für die Online-Ausgabe, die Ausstrahlung dieses Hybrids ist aber auch für das TV geplant.

SPIEL UND ERZÄHLUNG AM BEISPIEL VON BACKCHANNEL

Um das hier angewandte Prinzip der Rezipienten-Aktivierung zu verstehen, muss die Analyse unter dem Blickwinkel des Verhältnisses von Spiel- und Erzählformen geleistet werden. Es ist kein Zufall, dass *community*-Funktionalitäten wie soziale Vernetzung und Kommentare hier um das geschilderte Spielprinzip erweitert werden, sondern im Gegenteil der entscheidende Erfolgsfaktor. Wo, wenn nicht

⁹ Z.B. das Platzieren eines Kommentars, der innerhalb einer Zeitspanne von drei Sekunden von mehr als fünf Mitspielern *geclickt* wurde oder das erste *clicking* des besten Episoden-Kommentars.

im Spiel, hat der Medienrezipient die Echtzeit-Interaktion mit dem Computer habitualisiert? Dementsprechend niedrig sind die Zugangsbarrieren zum spielerischen Umgang mit medialem Material. Zudem korrespondiert die Nähe des Spiels zur kultischen Handlung¹⁰ bestens mit der Rezeption massenmedialer Produkte, die, wenn erfolgreich und entsprechend kanonisiert, nach dem Vorbild des Kults verehrt werden.¹¹

Spiel und Erzählung stellen Probehandlungen dar, die in einem Modus des *als ob* ablaufen und nur im jeweiligen Spiel- und Erzählkontext Verbindlichkeit beanspruchen. Wir können uns in Handlungszusammenhängen, die außerhalb dieser fiktionalen Umgebungen angesiedelt sind, zwar an ihnen orientieren – was auch zweifelsfrei getan wird –; aber eben nicht in legitimierender Absicht auf sie berufen.

Spiel und Erzählung verhalten sich zum ernst gemeinten, persönlich zu verantwortenden Handeln imitierend, stilisierend oder kontrastiv, aber jedenfalls nicht: fortsetzend oder vorbereitend; hinsichtlich der übrigen gesellschaftlichen Interaktionen haben Spiel und Erzählhandlungen den Status aufgehobener Verbindlichkeit. Verbindlich ist in Spiel und Erzählung, dass alle Verbindlichkeiten nur immanent zählen, die Verbindlichkeit nach draußen, in die Welt der alltäglichen Verbindlichkeiten ist gekappt.¹²

Obwohl sowohl Spielen als auch Erzählen fiktionale Handlungen sind, bilden sie inkompatible Pole dieses Handlungsmodus. Spiel und Erzählung lassen sich weder aufeinander reduzieren, noch auf die Medien, derer sie freilich bedürfen.¹³ Auch bei der Analyse des hier gewählten Beispiels manifestieren sich unüberbrückbare Unterschiede mit Blick auf Faktizitätsbezug, zeitliche Organisation, Handlungszusammenhang und Rezeption, die eine Identifizierung von Spiel und Erzählung verhindern.

Spielregeln setzen dem Spiel exakte zeitliche und räumliche Grenzen. Den viel zitierten *magischen Zirkel*¹⁴ betrete ich auch hier nur an einem bestimmten Ort, den *chat rooms* der *Backchannel community*, die wiederum nur zu bestimmten Zeiten geöffnet sind. Wer nicht dabei ist *right here, right now*, der spielt nicht mit. Neben diesen algorithmisch fixierten Regeln handeln die Zuschauer zusätzlich implizite Regeln aus, die in einem performativen Nutzungskonsens ausgehandelt

10 Huizinga: *Homo Ludens*, S. 22ff.

11 Leschke: „Wenn Medien schweigen“, S. 99f.

12 Venus: „Teamspirit“, S. 304.

13 Leschke: „Die Spiele massenmedialen Erzählens“, S. 3f. Leschke weist zudem darauf hin, dass erst eben diese relative Autonomie zwischen den Diskurstypen Spiel- und Erzählung einerseits und den jeweiligen Trägermedien andererseits eine medientheoretisch fruchtbare Verwendung der Unterscheidung zwischen Spiel und Erzählung ermöglicht.

14 Huizinga: *Homo Ludens*, S. 27.

werden. In den *chats* kurz vor dem Start einer neuen Spielrunde einigt man sich auf *fairplay*, tauscht Tipps und Glückwünsche aus. Wer versucht, diese Regeln subversiv zu unterwandern, wird zwar nicht von einem sichtbaren Spielleiter ausgeschlossen, allerdings vom Rest der Spieler sozial geächtet. Das *gameplay* verhindert zudem eine prominente Platzierung nicht-konformer Kommentare. Spielerfolg erzielt nur, wer sich an die kollaborativ ausgehandelten Spielregeln hält.

Eine gleichermaßen bedingte und reflexiv ausgestellte Grenze zwischen Fiktivem und Faktischem wird man in Erzählungen nicht notwendigerweise finden.¹⁵

Während die Grenze zwischen Faktischem und Fiktivem im Spiel eine bedingte Grenze ist, die in der Spielregel bestimmt wird und ausgehandelt werden kann, konstituiert sich in der Erzählung eine unbedingte Grenze zwischen Faktischem und Fiktivem, die para-ontologisch im Sinne einer ‚willing suspension of disbelief‘ (Coleridge) bedingungslos anerkannt werden muss. [...] Da es im Faktischen keine unbedingten Grenzen gibt, kann die para-ontologisch geschlossene fiktive Welt der Erzählung nur imaginär gegeben sein.¹⁶

Der Erfolg des Doku-Fiktions-Genres im Allgemein und von *The Hills* im Besonderen beruht z.B. genau auf der Intransparenz der erzählerischen Grenzziehung zwischen Fiktion und Fakt bzw. dem gekonnten Arrangement medialer Authentizitäts-Konventionen. Weisen die Ereignisse und Handlungen der Erzählung immer einen unmittelbaren Weltbezug auf, der von den Zuschauerinnen imaginär mit vollzogen wird, ist dies beim Spiel anders. Es lassen sich Handlungen, d.h. regelkonforme Spielzüge zum Erreichen des Spielziels, von Meta-Handlungen unterscheiden, die den Spiel-fortschritt ratifizieren und zugleich den Spielfluss unterbrechen.¹⁷ Der ebenso simple wie viel versprechende Clou bei *Backchannel* besteht nun darin, dass das Bewerten der anderen Spielzüge – eigentlich also eine Metahandlung – zur hinreichenden Voraus-setzung für den eigenen Spielerfolg wird und die Kontinuität des Spielflusses wahrt. Während des Spiels verbringt man notgedrungen mehr Zeit damit, die Kommentare Anderer zu bewerten, als eigene Kommentare abzugeben. Proportional zur Bedeutung dieser Bewertungen bzw. Kommentare zweiten Grades wächst auch die Distanz des Spielgeschehens zum narrativen Verlauf der Serie. Die Eigenlogik des Spiels emanzipiert sich also

15 Natürlich kann auch mediales Erzählen seine Grenzen reflexiv ausstellen und sich hierfür eines konventionalisierten Formenrepertoires bedienen. Die signifikanteste Ausprägung eines solch selbstreflexiven Erzählmodus stellt die Metalepse dar (vgl. Genette: Die Erzählung, S. 167ff.). Am Beispiel der Metalepse und ihrer narratologischen Theoretisierung als avancierter Sonderfall der Narration wird aber zugleich deutlich, dass eine solche Betonung der eigenen narrativen Grenzen im Gegensatz zu den Regeln eines Spiels keine konstitutive Wirkung hat.

16 Venus: „Teamspirit“, S. 305f.

17 Ebd.

und unterhält – im Vergleich zur begleitenden Narration – einen lediglich mittelbaren Weltbezug.

Dem zwangsläufig geschlossenen zeitlichen Rahmen medialer Erzählungen¹⁸ steht zudem das iterative Spielrunden-Prinzip¹⁹ von *Backchannel* gegenüber. Die einzelnen Episoden von *The Hills* folgen einem intakten sequenziellen Verlauf, der eine über-geordnete Entsprechung in der Staffelorganisation der einzelnen Folgen findet. Im Gegensatz dazu nutzt der *Backchannel*-Spieler jede Wiederholung als neue Spielrunde, um seine ludische Performanz zu verbessern. Während sich der Attraktionswert der neuen Folge streng genommen verbraucht hat, sobald der Abspann einsetzt, besteht ein nicht unerheblicher Reiz des Spiels darin, jede Gelegenheit zur Verbesserung des scores zu nutzen. Je intuitiver, vollständiger und eindeutiger der Handlungszusammenhang erschlossen ist, desto größer fällt das Erfolgspotenzial im Spiel aus. Ein sicherer Indikator für den baldigen Abbruch einer Rezeption, wird hier also zur Voraussetzung anhaltender medialer Interaktion.

Die unterschiedlichen Zeitstrukturen von Erzählung und Spiel sind eng verknüpft mit der Organisation der Handlungen und den damit korrespondierenden Rezeptionsmodi. Narrative Handlungszusammenhänge werden im Idealfall durch Kausalität gestiftet, d.h. durch normativ motivierte Entscheidungen der Protagonisten.²⁰ Beim Spiel hingegen verbindet die Handlungen das Wettfeiern nach bestmöglicher Performanz.²¹

Während der Identifikationsgrad einer Erzählung auf der Iso-morphie von subjektivem Rezeptionserlebnis und interpretierter Handlungsmotivation beruht, muss ein erfolgreicher Spieler zwangsläufig die Funktionen von Regelapparat und Spielmitteln verinnerlichen.²² Die Projektion persönlicher Erfahrungswerte wird durch performative Akte ersetzt, die in dem Maße nach neuen Beschreibungsformeln suchen, in dem die Medialität der Darstellung in den Vordergrund tritt. Interpretation und Interaktion²³ lassen sich nicht gleichzeitig realisieren, ohne Rei-

18 Leschke: „Die Spiele massenmedialen Erzählens“, S. 4.

19 Huizinga: *Homo Ludens*, S. 17.

20 Leschke: „Die Spiele massenmedialen Erzählens“, S. 5.

21 Die Verengung des Spielbegriffs auf seine antagonistischen Aspekte erfolgt hier aus pragmatischen Überlegungen bzw. der Anwendbarkeit auf das gewählte Analyseobjekt. Folgt man der Kategorisierung Caillois, der den Spielbegriff mittels der Rubriken *Agôn* (Wettkampf), *Alea* (Zufall), *Mimicry* (Maske) und *Ilinx* (Rausch) differenziert, (Caillois 1958, S. 19ff.) entfaltet das Spielprinzip von *Backchannel* seinen Reiz primär auf der Ebene des Wettfeierns. Das für *web communities* typische Spiel mit der eigenen Identität bietet zudem auch eine Analyse unter dem *Mimicry*-Aspekt an.

22 Venus: „Teamspirit“, S. 306f.

23 Interaktion bezeichnet hier buchstäblich einen Rezeptionsmodus, der nicht primär die kognitive Beziehung zwischen Rezipient und Medienprodukt abbildet, sondern in einem engen Sinn ein (mittelbares) haptisches Einwirken des Rezipienten auf die objektive Gestalt des Medienprodukts beschreibt. Das wiederum bedeutet nicht, dass ein interpretativer Medienkonsum nicht auch interaktiv in einem weitaus allgemeineren Sinn aus-

bungsverluste in Kauf zu nehmen. Die interpretative Leistung, die ein im *Backchannel* abgefeuerter Kommentar zweifelsfrei darstellt, ordnet sich als Spielmittel dem Spielziel unter. Die semantische Geschlossenheit der *soap opera*-Erzählung stellt den Rezipienten zudem lediglich vor eine interpretative Minimalherausforderung. Die Figuren und ihre Handlungsmotive sind seit langem bekannt, ihre Entscheidungen lassen sich dementsprechend leicht prognostizieren und mit ihnen mögliche Handlungsabschlüsse. Umso leichter lassen sich die Interpretationen umgekehrt funktional remodellieren und als Spielmittel einsetzen. Denn die Funktionalität dieser Spielagenzien ist graduell abhängig vom intersubjektiven Konsens der Interpretation. Eine weniger beschränkte Interpretationsfreiheit würde den Spielfluss vor große Herausforderungen stellen und womöglich entscheidend einschränken. Immerhin wird von den Spielern ein hohes Maß an Zerstreuung abverlangt. Man verfolgt simultan mehr oder weniger erfolgreich das Geschehen an zwei unterschiedlichen Orten und muss innerhalb kurzer Zeiträume in der Lage sein, auf beide zu reagieren. Grundsätzlich gilt hier also: Je eindeutiger die Erzählung und je geringer der mit ihr verbundene Interpretationsaufwand, desto besser eignet sie sich als Spielfolie.

Lässt sich die Frage nach dem Ineinandergreifen von Spiel- und Erzählformen aus dieser Perspektive allerdings nur graduell beantworten, verspricht ein Blick auf die anschließende Integration der *user*-Kommentare in das TV-Bild eindeutiger Aussagen. Mit den Kommentaren unterwandern nämlich keineswegs Spielformen die Erzählung. Vielmehr stellen sie eine narrativierte Dokumentation des Spielverlaufs dar. Die rückwirkende Integration des Kommentars erfolgt auf Kosten seiner ludischen Funktionen. Natürlich verweisen diese Kommentare permanent auf die Möglichkeit, *Backchannel* zu spielen und somit über die Erzählung hinaus. Im Moment der Rezeption ist das Spiel *Backchannel* aber ausgesetzt. Angereichert um eine zusätzliche Kommentarebene verbietet die Serie zu keinem Zeitpunkt narrativ motivierte Rezeptionshaltungen.

Umgekehrt bedeutet das: Wer *Backchannel* spielt, spielt eben in erster Linie und folgt nur vermittelt durch das Spiel dem narrativen Verlauf. Mit dem Kommentar „Sounds like playing a multiplayer game of Halo, where the targets are

fallen kann. Auf die Problematik einer unkritischen Betonung und Naturalisierung des Interaktivitäts-Begriffs im Zusammenhang der Theoretisierung computerbasierter Medien weist Manovich hin (vgl. *The Language of New Media*, S. 55ff.): „Interactive computer media perfectly fits this trend to externalize and objectify the mind's operations. The very principle of hyperlinking, which forms the basis of interactive media, objectifies the process of association, often taken to be central to human thinking. Mental processes of reflection, problem solving, recall, and association are externalized, equated with a following link, moving to a new page, choosing a new image, or a new scene. [...] In short, we are asked to follow pre-programmed, objectively existing associations. Put differently, in what can be read as an updated version of French philosopher Louis Althusser's concept of 'interpellation', we are asked to mistake the structure of somebody's else mind for our own.“ (Ebd., S. 61).

ditzy chicks, and the weapon of choice is snark“²⁴, bringt Wagner James Au im *blog NewTeeVee* das Verhältnis von Ludischem und Narrativem bei *Backchannel* lakonisch, aber durchaus zutreffend auf den Punkt. Während die Narration so zum Spielfeld degradiert wird, bleibt ihre Struktur davon unberührt. Umgekehrt lässt sich das Spielprinzip problemlos auf andere serielle Erzählungen anwenden – vorausgesetzt sie sind ähnlich stark konventionalisiert und folgerichtig ebenso berechenbar wie *The Hills*. Narrative und ludische Formen werden übereinander geschichtet, ohne dass es zu strukturellen Wechselwirkungen kommt. Und genau hierin liegt das Erfolgspotenzial dieses Hybriden – z.B. im Vergleich zu hypertextuellen Erzählungen, deren Realisierung im Spannungsfeld zwischen Interaktion und Interpretation nicht selten problematisch ist.²⁵

Das Spiel *Backchannel* stärkt also die identifikatorische Bindung an die Serie, ohne dabei deren klassisches Erzählparadigma in Frage zu stellen. Aus Produktionssicht kann man bei vergleichbar geringem Aufwand einen relativ sicheren Erfolg einfahren.²⁶ Denn: Der durch die Genre-Konventionen relativ stark eingeschränkte Handlungsspielraum kann das ständige Bedürfnis seiner Rezipienten nach kalkulierbaren Innovationen nicht unendlich stillen.²⁷ Irgendwann ist jede Party gefeiert, jeder Job geschmissen und jede Freundin belogen. Im Gegenteil: Je eindeutiger die Interpretation durch die Geschlossenheit des narrativen Settings bestimmt wird, desto problematischer scheint ein langfristig erfolgreiches Buhlen um die Aufmerksamkeit der Rezipienten; desto eher droht das Material aus der massenmedialen Zirkulation zu verschwinden; desto leichter fällt allerdings umgekehrt eine spielerische Aneignung via *Backchannel*. *Backchannel* hebt als sekundäres Differenzmerkmal das strukturelle Altern der medialen Erzählung *The Hills* zumindest für einen gewissen Zeitraum auf. Die Frage nach der Nachhaltigkeit dieser Aufwertung kann zum jetzigen Zeitpunkt nur spekulativ beantwortet werden. Das Risiko eines Scheiterns ist allerdings verhältnismäßig klein.

NEUE FORMEN DER REZIPIENTEN-AKTIVIERUNG

Das mediale Kräfteverhältnis verschiebt sich hier also nicht einfach zu Gunsten des Internets, das das TV technologisch überflügelt oder gar aufhebt. Im Gegenteil bedingen sich die beiden technischen Medien gegenseitig ganz im Sinne des eingangs erwähnten Konvergenzverständnisses, das eben keine singuläre technische Lösung impliziert. Zweifellos vorhandene mediale Veränderungen lassen sich vielmehr auf der Ebene formaler Gestaltung ablesen und die ist zwar abhängig von

24 Au: „Backchannel“, <http://newteevee.com/2008/09/15/backchannel-social-chat-game-for-mtvs-the-hills/>, 26.02.2009.

25 Wages u.a.: „Benutzerführung und Strukturen nicht-linearer Geschichten“, S. 42f.

26 Der fällt insofern doppelt aus, als dass der Sender sich nicht nur die gesteigerte Aufmerksamkeit der Zuschauer sichert, sondern zugleich differenzierte Informationen über deren inhaltliche Präferenzen.

27 Leschke: „Wenn Medien schweigen“, S. 93ff.

der Verfasstheit ihrer medialen Träger, fällt aber nicht mit ihnen zusammen. In unserem Beispiel wird dieser Wandel evident auf der Ebene medialer Darstellungsoberflächen. Ein dem medialen Erzeugnis äußerlicher schriftlicher Kommentar, d.h. ein vormals epitextuelles Phänomen²⁸, wandert in das mediale

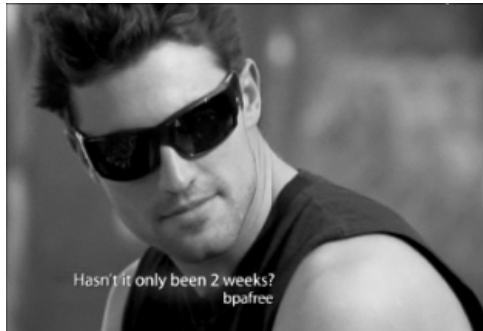


Abb. 2: MTV Backchannel



Abb. 3: CBS Social Viewing Room

Objekt hinein und bedarf offensichtlich nicht länger einer diegetischen Einbindung oder narrativen Begründung (vgl. Abb. 2). Die Aufwertung dieses Paratextes bzw. die Umkehrung des hierarchischen Verhältnisses zwischen Primär- und Sekundärtext schwächt im Gegenzug klassische ästhetische Kategorien wie die des geschlossenen, interpretativ zu erschließenden Werk-zusammenhang und den Autor zu Gunsten eines spielerischen Kollaborationsprozesses.

Ähnliche Beispiele lassen darauf schließen, dass *Backchannel* keine Ausnahme darstellt, sondern sich im Gegenteil in eine umfassendere ästhetische Entwicklung einreihen lässt. Im *Social Viewing Room*²⁹ des amerikanischen TV-Senders CBS werden Kommentare in ähnlicher Weise integriert wie bei *Backchannel* (vgl. Abb. 3): Zudem wird die Bindung an das Programm ebenfalls über spielerische Formen wie dem Schmeißen virtueller Tomaten oder parallel zur Handlung ablaufenden Quiz-Fragen erhöht. Der Internet-TV-Sender *Current TV* hat während des US-amerikanischen Präsidentschaftswahlkampfes 2009 unter dem Motto *Hack the Debate*³⁰ Twitter-Kommentare in die Übertragung der TV-Debatten zwischen Barack Obama und John McCain integriert (vgl. Abb. 4). Die über *Youtube* distri-

28 Stanitzek betont, dass die Ausdifferenzierung paratextueller Funktionen bereits durch das Fernsehen entscheidend vorangetrieben wird („Texte, Paratexte, in Medien“, S. 16). Paech geht noch weiter und sieht in der hierarchischen Nivellierung unterschiedlicher Textsorten im tele-visionären *flow* einen grundsätzlich anderen „Struktur- und Funktionsrahmen“ wirken, der zugleich das dominante Organisationsprinzip im *world wide web* darstelle und die Text-/Paratext-Unterscheidung „in einem endlosen ‚flow‘ der Wiederholung absorbiert“ („Film, programmatisch“, S. 220f.). Die entscheidende Gemeinsamkeit der beiden widersprüchlichen Positionen (Ausdifferenzierung vs. Verschwinden der Paratexte) ist in diesem Zusammenhang in der Schwächung des vormals stabilen Werkzusammenhangs zu sehen.

29 <http://www.cbs.com/socialroom/>, 26.02.2009.

30 http://current.com/topics/88834922/hack_the_debate/default/0.htm, 26.02.2009.

buierte Serie *iChannel*³¹ gestaltet im Stile der Feuilletonromane des 19. Jahrhunderts den Fortlauf der Erzählung in Abhängigkeit der Kommentare der Rezipienten, die – narrativ eingebunden über das



Abb. 4: Current TV: Hack the Debate



Abb. 5: *iChannel*

Mobiltelefon des Protagonisten – im Bild erscheinen und dessen Handeln motivieren (vgl. Abb. 5).

Bei all den hier angeführten Beispielen wird der illusionäre, geschlossene Bildraum zugunsten einer spielerischen, web-basierten Rezipientenbeteiligung aufgebrochen. *Backchannel* stellt dabei sowohl im Bezug auf die explizite Ausstellung des Spiel-charakters als auch die Fragmentierung des Bildschirms sicherlich die radikalste Differenz vom Status Quo des *mainstream*-Fern-sehens dar. Aber auch die anderen Beispiele vollziehen mit der Aktivierung des Rezipienten zugleich die Reflexion einer sich im Wandel befindlichen Rezeptionssituation, die nun eine text-bildliche Entsprechung im medialen Produkt findet. Normalisiert über die Kommentar-Darstellungen diverser *instant messenger* etabliert sich hier ein neues Text-Bild-Verständnis, das sich eben so wenig um vormals geschlossene Werkzusammenhänge kümmert wie um mediale Hoheitsgebiete und um damit assoziierte Rezeptionspraktiken.

LITERATURVERZEICHNIS

Au, Wagner James: „Backchannel. Social Chat Game for MTV's *The Hills*“, <http://newteevee.com/2008/09/15/backchannel-social-chat-game-for-mtvs-the-hills/>, 2008, 26.02.2009.

Bolter, Jay David/Grusin, Richard A.: *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, MA/London 1999.

Caillois, Roger: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, München/Wien 1958.

31 <http://www.connectwithi.com/>, 26.02.2009.

- Genette, Gérard: Die Erzählung, (UTB Literatur- und Sprachwissenschaft 8083), München 21998.
- Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Hamburg 1956.
- Jenkins, Henry: Convergence Culture. Where Old and New Media Collide, New York/London 2006.
- Leschke, Rainer: „Wenn Medien schweigen. Anmerkungen zu einer uneigentlichen medialen Situation“, in: Navigationen. Siegener Beiträge zur Medien- und Kulturwissenschaft., „Stille und Leere“, Jg. 3, H. 2, 2003, S. 89-102.
- Leschke, Rainer: „Die Spiele massenmedialen Erzählens. Oder: Warum Lola rennt, Schiller zuschaut und Kant die Angelegenheit immer schon begriffen hat“, <http://www.medienmorphologie.de/>, 2004, S. 1-12, 26.06.2008.
- Manovich, Lev: The Language of New Media, (Leonardo) Cambridge, MA/London, 2001.
- Mitchell, William J.: The Reconfigured Eye. Visual Truth in the Post-Photographic Era, Cambridge, MA/London 2001.
- Paech, Joachim: „Film, programmatisch“, in: Kreimeier, Klaus/Stanitazek, Georg (Hrsg.): Paratexte in Literatur, Film, Fernsehen, (Literaturforschung), Berlin 2004, S. 213-223.
- Stanitzek, Georg: „Texte, Paratexte, in Medien: Einleitung“, in: Kreimeier, Klaus/Stanitazek, Georg (Hrsg.): Paratexte in Literatur, Film, Fernsehen, (Literaturforschung), Berlin 2004, S. 4-19.
- Venus, Jochen (2007): „Teamspirit. Zur Morphologie der Gruppenfigur“, in: Leschke, Rainer/Venus, Jochen (Hrsg.): Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne, (Medienumbrüche, 22), Bielefeld 2007, S. 299-327.
- Wages, Richard u.a.: „Benutzerführung und Strukturen nicht-linearer Geschichten“, in: Neitzel, Britta u.a. (Hrsg.): „See? I'm Real...“ – multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘, (Medien*Welten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur 4), Münster, S. 41-57.

SPIELE

Backchannel (Area/Code 2008)