

Hans J. Wulff

Situationalität, Spieltheorie, kommunikatives Vertrauen: Bemerkungen zur pragmatischen Fernseh-Analyse [1]

Eine erste Fassung dieses Artikels erschien in: *Aspekte der Fernsehanalyse. Methoden und Modelle*. Hrsg. v. Knut Hiekkethier. Münster/Hamburg: Lit Vlg. 1994, S. 187-203 (= Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte. 1.). Bibliographische Angabe der Online-Fassung: <http://www.derwulff.de/2-48>.

Vorbemerkungen: Situationalität/Fernsehtext

Das Gesamtgebiet der Fernseh-Analyse oszilliert zwischen Einzeltext- und Rezeptionsanalyse, wendet sich gleichermaßen Genre- und Programmstrukturen oder auch den formalen Mitteln des Fernsehens zu, berücksichtigt die ökonomischen Bedingungen oder auch nicht. Die *theoretische Einheit des Gegenstandes* ist immer problematisch - und dies scheint mir eines der Grundprobleme der Fernsehanalyse überhaupt zu sein. Keine Wissenschaft ist möglich ohne die Annahme einer spezifischen "inneren Bündigkeit" ihres Gegenstandes (um eine ältere Ausdrucksweise zu bemühen). Wenn nicht ein semiotischer, ein text- oder kommunikationstheoretischer Rahmen gesetzt ist, bleiben die Einzeluntersuchungen oft desintegriert, ihr Zusammenhang ungeklärt. Eine Analyse ohne Theorie ist darum sinnlos, selbst dann, wenn sie die Eigenständigkeit des Beispiels gegen die Theorie zu verteidigen sucht. Analytische Arbeit kann dabei in mindestens zweierlei Art und Weise systematisch bezogen sein auf Theorie-Arbeit: Ist eine Analyse *applikativ*, werden theoretische Vorgaben an Texten erprobt und überprüft; ist eine Analyse *explorativ*, sollen aus der genauen Beschreibung von Einzeltexten oder Gruppen von Einzeltexten Kriterien und Charakteristiken gewonnen werden, die theoriefähig sind, also in einer Theorie interpretiert werden können. Analyse steht Theorie so nicht gegenüber oder gar entgegen, sondern ist Teil der theoretischen Arbeit am Gegenstand.

Ich will im folgenden *eine kommunikationssoziologische bzw. pragmatische These zu den Fernsehtextformen* zu erläutern versuchen und an einigen Stellen zeigen, wie sie für eine Analyse fruchtbar gemacht werden kann. Ich werde von der zunächst schlichten Annahme ausgehen, daß es zu den Charakteristika der Fernsehkommunikation gehört, *soziale Situationen* abzubilden und aufzubauen, in die der Zuschauer als systematischer Adressat des Fernsehens strukturell integriert ist. Es geht mir darum, aus der *Annahme der Situationalität* deskriptive Ka-

tegorien zu gewinnen, die es gestatten, bei aller Heterogenität der Fernsehformate und Sendungstypen einen einheitlichen kommunikationstheoretischen bzw. semiotischen Beschreibungsansatz zu verfolgen.

Eine *Pragmatik des Fernsehens*, die vom Fernsehtext und nicht vom empirischen Rezipienten aus orientiert ist, ist meines Wissens bislang vor allem als die Untersuchung der fernsehtextinternen und -externen Diskursstrukturen verstanden worden (wie die verschiedenen Entwürfe von John Fiske). Das folgende versucht, an dem in der semiotischen, insbesondere der texttheoretischen Theorie fundamentalen Begriff der "Situation" anzusetzen und zu skizzieren, mit welchen Größen man es dann zu tun hat und wie einige Fragen aussehen, die sich einer *Analyse* stellen, die an einem solchen theoretischen Zugang orientiert ist. *Situativität* oder *Situationalität* wird dabei hier ganz heuristisch in dem Sinne verstanden, wie er in der Texttheorie vorgestellt und diskutiert worden ist [2]. *Situationalität* ist dabei im doppelten Sinne zu verstehen:

- (1) Zum einen steht der Text in einer Kommunikationssituation, ist ein Kommunikat, das Sprecher und Adressaten notwendig immer mit-umfaßt; und
- (2) zum anderen bildet der Text ein eigenes "Zeigfeld" aus (wollte man einen Begriff aus der Sprachtheorie Karl Bühlers bemühen), trägt also selbst gewisse Eigenschaften der Situation.

Diese Doppelbezüglichkeit - zugleich Teil einer Kommunikationssituation zu sein und selbst eine Situation auszubilden - soll hier durchgängig verfolgt werden [3].

Situationalität soll hier also als ein Grundbegriff angesehen werden. Dabei hat man es mit einer *Hierarchie von situationalen Rahmen* zu tun, die ich - ganz

heuristisch - für Konstitutiva des Fernsichttextes annehme.

(1) Der erste, umfassendste und vielleicht sogar für das Medium "Fernsehen" konstitutive Rahmen ist das Gesamtprogramm selbst, es enthält permanent derartig situative Momente (von Fernsehansage, Direktadressierung des Zuschauers bis hin zu Handlungsaufforderungen, die an den Zuschauer ergehen). Der *institutionelle Rahmen* bleibt gegenwärtig, wird spätestens mit der nächsten Ansage oder einer Schrifteinblendung wieder wachgerufen. Die These ist also: *Fernsehen etabliert eine kommunikative Konstellation, die als Rahmenbestimmung alle anderen abgebildeten Sendeformate umfaßt und einbettet.* [4]

(2) Einzelne Sendeformate bilden wiederum eigene Situationen aus, die in zwei verschiedenen Dimensionen organisiert sind: zum einen wird der *Zuschauer* in eine "textuelle Situation" einbezogen (durch Adressierung, Anspielung, Aktivierung, Raumkonstruktion etc.).

(3) Zum anderen wird eine *Studiosituation* installiert, in der sich Personen vor der Kamera in Bezug aufeinander und auf die Kamera verhalten. Man könnte Souriaus Begriff des "Profilmischen" hier bemühen und diese Situationen entsprechend die "profilmische" bzw. "protelevisionäre Situation" nennen. Es sollte noch einmal betont werden, daß die Studiosituation nicht einfach nur die vorfilmische Situation ist (was Souriau das "Afilmische" genannt hat), sondern daß das Handeln von Personen auf dieser Ebene von Situationalität die Anwesenheit der Kamera berücksichtigt und reflektiert. Wenn also ein medieninkompetenter "Mann von der Straße" beim Interview nicht auf die Kamera hin operiert, zeigt die Fehlleistung genau die Bruchstelle zwischen "afilmischer" und "profilmischer" Situation (vgl. neuerdings Kessler 1991).

Diese Hierarchie von Situationen kann insbesondere auf dem Niveau des Profilmischen weiter ausdifferenziert und kompliziert werden. Insbesondere können hier *eingebettete Situationen* auftreten - in einer Fernsehshow wird ein Film eingespielt, der den Showmaster zeigt, wie er vor einigen Wochen..., und dergleichen mehr. Die Studiosituation dient so als ein *Rahmen*, in dem abhängige Texte plaziert werden

können (die wiederum ihre eigenen Adressierungsformen haben usw.).

Für die Analyse ist von größter Bedeutung, daß die einzelnen situationalen Rahmen als *Funktionskreise* angesehen werden, die durch Handlungen und Sprechhandlungen unter Umständen *gleichzeitig* angesprochen werden. Wir kennen dieses Phänomen der *Ko-Realisierung* aus der formalistischen Texttheorie: ein gleiches Element der textuellen Oberfläche steht in mehreren textuellen Funktionen gleichzeitig.

Auf diese Art hat man es immer mit den drei Situationsrahmen

- kommunikative Konstellation "Fernsehen",
- Adressierungskonstellation "Einzeltext-Zuschauer" und

- abgebildete Situation

zu tun. Natürlich interagieren diese drei Rahmen, auch wenn sie ganz verschiedene Aspekte der kommunikativen Verfaßtheit von Fernsichttexten umfassen. Man mag einwenden, daß mit dieser dreifachen "Situierung" ein zu globaler Entwurf gemacht sei. Dagegen kann aber geltend gemacht werden, daß eine Texttheorie, die nicht auf die kommunikativen Rahmenbedingungen, in denen Texte stehen, bzw. die kommunikativen Konstituenten des Textes reflektiert, ausschnittshaft bleiben muß.

Alle diese Überlegungen sollen eine Texttheorie des Fernsehens entwickeln helfen (aber eben auch: nicht nur des Fernsehens).

Das Beispielmateriale, auf das ich mich hier konzentrieren will, sind Fernsehshows [5]. Und die Frage, der ich nachgehen möchte, ist die nach der sozialen Struktur dieser Shows. Ich will mich dabei ganz auf die Beschreibung der profilmischen Situation konzentrieren. Ich will versuchen, auf *Bedingungen* zu sprechen zu kommen, unter denen eine Teilnahme am kommunikativen Handlungsspiel "Show" möglich ist.

Regeln und Regelbrüche

Viele Arten der Fernsehunterhaltung greifen zurück auf die Formenwelt des Spiels. Die Frage, der hier nachgegangen werden soll, ist, in welcher Art und Weise in der Fernsehunterhaltung die (soziale und individuelle) Sicherheit der Mitspieler gewährleistet

wird. Ein Modell für die Analyse insbesondere von profilmischer, abgebildeter sozialer Situation kann die Spieltheorie sein. Wenn Menschen miteinander *spielen*, begeben sie sich in eine eigene stabile soziale Welt. Für die Untersuchung der kommunikativen Prozesse und der sozialen Beziehungen zwischen den Akteuren ist der Begriff der "Regel" von zentraler Bedeutung. Wenn im Spiel einer gegen die Regeln verstößt, kann er "auf die Regel verpflichtet werden" - oder er wird bestraft (und auch diese Strafe ist Teil der Spielregel); im äußersten Fall kann er des Spiels verwiesen werden. Wer Regeln mißachtet, hebt die besondere Realität des Spiels auf (oder wenn die anderen sich einig sind, er wird des Spiels verwiesen).

Man könnte die Reguliertheit des Spiels als Bedingung dafür ansehen, daß die Mitspieler sich so sicher fühlen. Weil das Spiel auf die Autorität der Regeln fundiert ist, hieße das, kann es so viel Sicherheit für die Beteiligten geben. Man weiß im Spiel immer, wer man ist, was man will, was man tun darf; die Regeln, die Ziele, die Zulässigkeiten stehen nicht zur Debatte. Spielend konstituieren die Spieler sich eine in höchstem Maße kontrollierte Realität des Handelns.

Manchmal sind es die Mitspieler, die im Falle des Verstoßes einen Diskurs führen müssen - sie müssen die Rolle der "Spieler" verlassen und über die Durchführungsbedingungen des Spiels verhandeln. Wer ein Spiel spielt, ist so nicht nur Spieler, sondern auch Manager des Spiels. In manchen Spielen ist die Kontrollinstanz Teil des Spiels selbst; der "Schiedsrichter" ist derjenige, der darauf achtet, daß den Regeln gemäß gehandelt wird, und er ist die Instanz, die im Konfliktfall für eine Beilegung der Unstimmigkeit verantwortlich ist. Der Konflikt ist strikt vom Spiel zu trennen; im Spiel handelt man einer Regel folgend; sie selbst ist aber nicht Gegenstand der Aufmerksamkeit. "Wenn ich der Regel folge, wähle ich nicht", sagt Wittgenstein: "Ich folge der Regel *blind*" (1971, 110 [= PU 219]). Soll sagen, daß die Regel im Spiel nicht im gleichen Sinne Bewußtseinsgegenstand ist wie im Konfliktfall.

Hier ist natürlich Differenzierung nötig. Die Abseitsregel im Fußball ist sicherlich etwas anderes als die Gepflogenheit, daß der Rangniedrigere erst dann Platz nimmt, wenn der Ranghöhere es ihm vormacht oder ihn gar explizit dazu auffordert. "Regeln" gibt es von mehrererlei Art. Während die einen mögliche

Züge definieren, also festlegen, *was man tun kann und darf*, betreffen andere eher *das, was man nicht tun darf*. Die Vorstellung von "Regel", mit der man eine spieltheoretische Analyse von Shows unternimmt, ist für das Verständnis dessen, was die Akteure tun, von größter Bedeutung: denn daß, was sie tun können, *ist nicht durch Regeln determiniert*. Buytendijk schreibt in seinem 'Wesen und Sinn des Spiels': "Die Spielregeln sind [...] keine Bewegungsgesetze, sie bestimmen nicht, was geschehen muß, sondern nur, was nicht geschehen darf. Die Spielregeln haben also gewissermaßen eine negative Bedeutung für das Spiel, indem sie den Spielablauf nicht in allen Teilen vorzeichnen. Innerhalb der Grenzen der Spielregeln hat man Freiheit des Handelns und das Spiel kann also die unberechenbare Abwechslung zeigen, welche seiner Dynamik entspricht" (1933, 119).

Unterschiedlich sind Regeln auch, wenn man sie nach ihrer *Bewußtheit und Explizierbarkeit* einzustufen versucht. "Daß Regeln von Menschen gemacht sind, bedeutet noch nicht, daß diejenigen, die nach ihnen zu handeln wissen, diese auch explizit nennen können. Zum Beherrschen eines Handlungsmusters gehört nicht, daß man beim Vollzug der Handlung die Regel(n) vor Augen hat, sie gleichsam in einem bewußten Akt des Befolgens befolgt" (Keller 1974, 15). Die Konsequenzen, die sich aus dieser Überlegung für das Problem der *Regelbeschreibung* am Beispiel der Fernsehshows ergeben, sind mir noch ganz unübersehbar.

Ich will zunächst "Regeln des alltäglichen Lebens" von den "Spielregeln" im engeren Sinne trennen. Beide scheinen mir von ganz unterschiedlichem Status zu sein.

Manche *Regeln des alltäglichen Handelns*, die routiniertes und stereotypisiertes Verhalten regulieren, müssen mühsam entdeckt werden. Wird eine solche Regel übertreten, bleibt oft nur ein Unwohlsein und eine Irritation; denn die Regel selbst ist eigentlich gar nicht explizit gefaßt und überhaupt nur in der formalen Gestalt einer Verhaltensroutine enthalten. "Sei nicht so vorlaut!" ist nicht umzumünzen in das Gebot "Nicht vorlaut sein!" Hier ist eigentlich besser davon zu sprechen, daß sich ein Akteur "unangemessen" verhält, daß er also einen situativen, von den anderen Mitspielern geteilten Verhaltensstil nicht übernimmt; dann wäre das Verletzen einer solchen Regel des alltäglichen Handelns eher ein "Mißgriff"

denn eine Übertretung. Natürlich gibt es auch "Gebote", die fast immer "Untersagungen" sind. Positiv gewendete Verhaltens-Vorschriften, die festschreiben, was man zu tun habe, gehören zu den Sekten und sozialen Sonderfällen - weil man sich zu solcher Regulierung "bekennen" muß. Dann steht aber eine soziale Funktion im Vordergrund, und es geht eher um das Bekenntnis zum Gruppen-Katechismus als um die wirkliche und effektive Regulierung von Alltagsverhalten. Der Alltag lebt von diffusen Vorschriften und klaren Verboten. Darum kann er vielgestaltig und anschniegig und gleichzeitig sicher sein.

Spiel-Regeln im engeren Sinne - Skat- und Schach- und Scrabble-Regeln - sind in höchstem Maße bewußt, sprachlich benennbar, einklagbar, thematisierbar.

Eine Regel zu kennen und ihre sprachliche Benennung, sind zwei verschiedene Dinge; "denn es ist möglich, das eine zu kennen ohne das andere zu kennen" (Keller 1974, 15).

Searle unterscheidet *regulative und konstitutive Regeln*: "Die regulativen Regeln können wir zunächst als Regeln charakterisieren, die bereits bestehende oder unabhängig von ihnen existierende Verhaltensformen regeln - zum Beispiel regeln viele Anstandsregeln zwischenmenschliche Beziehungen, die unabhängig von ihnen existieren. Konstitutive Regeln dagegen regeln nicht nur, sondern erzeugen oder prägen auch neue Formen des Verhaltens (...). Regulative Regeln regeln eine bereits existierende Tätigkeit, eine Tätigkeit, deren Vorhandensein von den Regeln logisch unabhängig ist. Konstitutive Regeln konstituieren (und regeln damit) eine Tätigkeit, deren Vorhandensein von den Regeln logisch abhängig ist" (Searle 1971, 54-55). Das ist ein anderer Schnitt als der, den ich hier versuche.

Alle diese Differenzierungen sind für die Analyse von Fernsehshows nicht ohne Konsequenz. Was man findet, hat natürlich mit beiden Typen von Regeln zu tun. Es gehört gerade zur Eigenart des Spielens (und auch der Shows), daß sie innerhalb gewisser Grenzen unbestimmt sind, undeterminiert und frei. Das macht ihre Produktivität ganz zentral aus - daß sie flexibel sind und solange frei gestaltet werden können, als die durch die Regeln gesetzten Grenzen nicht überschritten werden [6]. Manche Phasen einer (Spiel-)Show - die eigentlichen "Spiele" - sind von

sehr engen (konstitutiven) Regeln reguliert, entsprechend eingeschränkt (oder: festgelegt) sind die Verhaltensmöglichkeiten der Mitspieler; andere Phasen sind dagegen offener, vielgestaltiger, freier, nicht durch - spezifische - Spielregeln reguliert, sondern durch allgemeine Verhaltensvorschriften (bzw. stilistische Regularien), die das Auftreten in der Öffentlichkeit, den interpersonalen Verkehr, zulässige Imagearbeit, erwartbare Höflichkeit usw. umschreiben.

Die *Strategien* des Verhaltens und die *Verhaltensziele* der Teilnehmer werden durch die unterschiedlichen Arten von Regeln unterschiedlich modifiziert und beeinflußt, im Extremfall - im eigentlichen "Spiel" - sogar zum Teil festgelegt. Ich will den strategischen Aspekt, der das Showgeschehen natürlich durchzieht, hier nicht weiter verfolgen, möchte aber ausdrücklich darauf hinweisen, daß dieses größte Aufmerksamkeit verdiente.

In diesem Gefüge von Regeln entsteht auf der einen Seite ein sehr großes Maß an *kommunikativer Freiheit und Sicherheit gleichzeitig*. Im normalen Falle ist die Kontrolliertheit des Spielgeschehens verdeckt; sie wird auffällig erst in dem Moment, wenn es zum *Regelbruch* kommt. Wer sich für diesen Aspekt der sozialen Wirklichkeit einer Show interessiert, ist in der Analyse darum darauf angewiesen, die Konflikte und Brüche, die Streitpunkte aufzusuchen: weil in ihnen etwas deutlich wird, das dem normalen Handeln einfach vorausgesetzt werden kann und darum selbst nicht Thema ist. Der Regelbruch, die Regelverletzung oder -thematisierung ist für die Fernsehanalyse der Schlüssel, um an genau diese verdeckten kommunikationssoziologischen Voraussetzungen des Handelns und der Beziehungen der Akteure eines Spielgeschehens heranzukommen.

Situationsdefinition

Versucht man, die Teilnahmebedingungen des Spiels zu operationalisieren, stößt man auf einige Voraussetzungen, auf die ein Akteur sich *einlassen* muß, wenn er sich in eine Show teilnehmend einbringen will: Er muß zuallererst akzeptieren, daß er es mit einem Spiel zu tun hat und daß es Regeln gibt, die den Rahmen für das eigene wie für das Handeln der anderen Beteiligten festlegen. Er muß akzeptieren, daß er es mit einer Spielrealität zu tun hat, die wie jedes Spiel verlangt, daß man die Regeln akzeptiert

und das eigene Verhalten auf das Handeln der anderen abstimmt (sich 'kooperativ' zu den anderen verhält); und er muß akzeptieren, daß dem Spiel eine autoritäre Struktur innewohnt, die sich in Regeln und aus Regelverletzungen resultierenden Sanktionen manifestiert, aber auch in einem Gefüge sozialer Rollen zum Ausdruck kommt.

Das bedeutet im Klartext: *Wenn man ein Spiel spielt (eine Partie), entsteht eine soziale Situation und ein Netz von sozialen Beziehungen, in das sich der potentielle Teilnehmer einzugliedern hat.* Ein Spiel enthält eine implizite *Situationsdefinition* - ein Terminus, der aus der Interaktionstheorie stammt und besagt, daß Menschen so handeln, wie sie eine Situation sehen (bzw. definieren); eine soziale Situation wird erst dadurch, daß sie von den verschiedenen Beteiligten als eine "sinnhafte" Konstruktion ausgelegt wird, zu einem Rahmen, in dem man sich "sinnvoll" verhalten kann. Für die Situationsanalyse bedeutet das, daß man das äußerliche Verhalten beziehen muß auf die Sinn-Entwürfe, die den Bedingungsrahmen für das Verhalten bilden. Situationsanalyse ist die Beschreibung von *situativen und sozialen Bedeutungen*, die durch das Verhalten ausgedrückt bzw. angezeigt werden. Dabei geht es gleichermaßen um formale wie um inhaltliche Größen. Ich beschäftige mich hier ausschließlich mit formalen Charakteristika der in Fernsehshows umgehenden Situationen.

Das, was ich hier *Situationsdefinition* nenne, steht den oben *Regeln* genannten Verhaltensmodalitäten gegenüber. Eine *Regel* kann man nicht nur mit Blick auf das Verhalten, das ihr vermeintlich folgt, interpretieren, sondern ist auch ein Versuch, ein Verhalten von einer (sinntragenden) Situation aus zu deuten. Während Regeln die eher verhaltensrelevanten Aspekte situativen Verhaltens betreffen, umfaßt die Situationsdefinition auch die Rollen und die Beziehungen zwischen den Rollen, umfaßt die Zwecke der Situation, Intentionen und Interessen und Absichten der Personen usw. Eine Regel ist dann eine Anpassung des Verhaltens an die Gegebenheiten der Situationsdefinition. Regeln *übersetzen* situative Rahmenbedingungen in Verhalten. (Mag wiederum sein, daß dieses nur für manche Regeln zutrifft.)

Es scheint mir sinnvoll zu sein, in Fernsehshows "Hausbesatzung" und "Gäste" zu trennen [7], weil allein die institutionelle Rolle, die einzelne einnehmen, schon eine Art von territorialem *Gefälle von*

(kommunikativer) Macht, von Vertrautheit und von Sicherheit schafft. Auf diese Art wirken institutionelle Rahmen- und Randbedingungen in die einzelne Show-Situation hinein. Für das Verhalten der Teilnehmer ist die grundlegende Asymmetrie, die Hauspersonal von Gästen trennt, insofern verhaltensrelevant, als auch das Recht, Anweisungen zu geben, Interaktionen zu eröffnen oder zu beenden, Themen und Modalitäten zu bestimmen usw. eindeutig *nicht* bei den Gästen liegt. Man könnte hier einen weiteren Schritt tun und die Show-Situation überhaupt als eine *institutionelle Situation* auffassen. Das würde bedeuten, daß eine Show in einer Typologie der Situationen in die Nähe von Arztvisite und Elternsprechtag geriete. Wie man sich beim Arzt verhält, hat manche Ähnlichkeiten mit dem, was auf Bühnen-Shows geschieht - Machen Sie sich bitte frei! Den Kopf zurück! Ihre Sachen können Sie hierlassen! Die Show-Gäste in diesem Verständnis sind "Klienten", werden eingewiesen und erhalten Anweisungen, was sie zu tun haben - und sie befolgen die Weisungen, auch wenn sie guten Grund zum Protest haben. Dazu zwei Beispiele: (1) *Einspruch* wird abgelehnt. In DONNERLIPPCHEN wollten einmal einige Frauen nicht in den Kulissen verschwinden, um sich umzukleiden, sie hatten sich offensichtlich auf ihren Auftritt vorbereitet; von der Lippe, höflich-freundlich, aber keinen Zweifel daran lassend, daß er weisungsberechtigt sei, komplimentierte die Damen hinaus: "Das ist immer noch meine Show!" Solche Interaktionen sind immer doppelgesichtig: Zum einen regulieren sie das Bühnengeschehen, zum anderen stellen sie das Beziehungsverhältnis zwischen den Beteiligten fest. (2) Ist ein Kandidat über Gebühr *initiativ*, muß er wieder unter Kontrolle gebracht werden. In Kulenkampffs EINER WIRD GEWINNEN war einmal ein kleiner Schotte zu Gast, der bei seiner Vorstellung ein überdimensioniertes Taschentuch aus der Hose zog, auf dem der Name seiner Import-Export-Firma zu lesen war. Kulenkampff leitete sofort in das Vorstellungsgeplaudere zurück: "Sie sind Schotte. Da haben Sie heut' abend wieder etwas gespart." Das Thema war damit beendet, Kuli hatte einen Punkt gemacht, Rede- und Handlungsrecht waren wieder an ihn zurückgefallen.

Wenn das Beziehungsgefüge der Show auch dem Kandidaten abverlangt, auf Teile seiner Selbstbestimmung zu verzichten, darf er doch mit Sicherheit erwarten, daß er nicht "fertiggemacht" wird. Er darf mit höflicher Behandlung rechnen. Und damit, daß er keinen Schaden nimmt. Manchmal gehen die aus

diesem *Höflichkeitsgebot* resultierenden Hilfestellungen, die der Showmaster seinen Klienten zukommen läßt, bis an die Grenzen der Absurdität. Dazu ein prominentes, fast parodistisch wirkendes Beispiel: Hans Rosenthal zu einer Kandidatin: "Wie heißt die Hauptstadt von Belgien? Sie fängt mit B an." Die strahlende Kandidatin: "Basel!" Rosenthal: "Da haben Sie nicht ganz Recht. Aber wir geben Ihnen noch eine zweite Chance."

Gerade an der Vorstellung von "Höflichkeit" und dem, was ein "Schaden" ist, der jemandem zugefügt wird, macht sich die Fremdheit fest, die Shows oft gegen die Lebenswelt von Fernsehkritikern und -wissenschaftlern abgrenzt. Denn was für die einen noch zulässig ist, was sie mitmachen können, ohne daß Selbstwertgefühl und Image ernsthaft gefährdet würden, ist für die anderen jenseits der Zulässigkeit. Wollte man es in den Kategorien der Batesonschen Spieltheorie ausdrücken, gilt für die einen die Prämisse "Dies ist ein Spiel", für die anderen dagegen "Ist das Spiel?" (Bateson 1983, bes. 245ff).

Selbst bei extremen Beispielen scheint es mir nötig zu sein, nach den oft impliziten Bedeutungen einer Handlung zu fragen. Der Amtsleiter, der in DONNERLIPPCHEN mit Schlips und Kragen in einem Wasserbassin versenkt wurde, gab Anlaß zu Protest (vielleicht auch, weil er mit den Insignien eines gesellschaftlichen Ranges malträtiert wurde). Versucht man, die verdeckten und impliziten sozialen Bedeutungen des Geschehens zu erfassen, stößt man am Beispiel DONNERLIPPCHEN auf eine oft übersehene Regel: es traten immer Paare auf; der eine, der sich einer Bewährungsprobe aussetzt; der andere, der die "Strafe" zu tragen hat, wenn der eine versagt. In der Paarigkeit der Kandidaten kommt auch ein Stückchen Solidarität zum Vorschein, sie ist Dokument einer Verbundenheit, legt Zeugnis ab über Bindung und gegenseitiges Vertrauen. Der Amtsleiter ging *für seinen Untergebenen* ins Wasser. Er wurde also nicht einfach nur "geopfert", sondern war von vornherein als Mitglied einer sozialen Formation angetreten. Welche Rolle ihm im Ensemble der Rollen zukam, hatte von vornherein soziale Bedeutung, und daß der Amtsleiter sich darauf einließ, hängt weniger an der medialen Bedingung, an Eitelkeit und ähnlichem als vielmehr daran, daß die Beziehungen in der Gruppe des Amtsleiters so intensiv und wichtig sind, daß der "Gesichtsverlust" des Leiters durch die Intensivierung der Gruppenkohäsion mehr als ausgeglichen wird.

Der soziale Horizont dessen, was dem Amtsleiter geschah, darf nicht übersehen werden, er ist das gegenüber der äußerlichen "action" eigentlich zentralere Thema. Dies kann für eine ideologie- und diskurskritische Analyse im übrigen von größter Bedeutung sein: Die Umthematizierung von Shows und die Neusetzung der Relevanzgesichtspunkte, unter denen einem Geschehen "Bedeutung" und "Sinn" zugewiesen werden, scheint mir eine der Techniken zu sein, wie die "Gäste", die im institutionellen Rahmen der Show eigentlich machtlos sind, unter der Hand ihre Themen und Wertvorstellungen in das Programm "hineinschuggeln".

Ein besonders komplizierter "Fall" ist das hier ja schon mehrfach erwähnte Konzept von DONNERLIPPCHEN, das gleich in mehrfacher Art und Weise mit dem bis hier exponierten Prinzip von "Spiel" bricht und dabei Situationsdefinitionen erforderlich macht, die mit der schlichten Direktheit der meisten Spiel- und Rateshows nicht mehr viel zu tun hat. DONNERLIPPCHEN benutzt zwar Formen aus normalen Shows, baut darüber aber ein zweites Regelgefüge auf, das zum Teil in offenem Kontrast zu den darunterliegenden steht. Es werden den Kandidaten zwar "Spiele" angeboten, doch gehört es zum Konzept der Show, daß diese Spiele nicht ernstgemeint sind und nur Mittel zu ganz anderen Zwecken sind. Matthias Pohl schrieb in seiner Magisterarbeit zu diesem Problem:

Wenn in konventionellen Fernsehshows wie z.B. DER GROSSE PREIS ein Kandidat vor eine Aufgabe gestellt wird, gibt es eine Reihe von stillschweigenden Übereinkünften, Spielregeln also, die als obligatorisch [geltend] vorausgesetzt werden: Das Publikum darf eine Antwort nicht vorsagen, der Kandidat darf nicht schummeln etc. Im Gegenzug kann der Kandidat erwarten, daß er vor lösbarer Aufgaben gestellt und nicht bewußt hereingelegt wird. Nach dem alten Sportler-Ehrenkodex "Fair Play" sind unfaire Tricks, Fouls und doppelte Böden tabu. Bei DONNERLIPPCHEN sind [aber gerade] dies die konstituierenden Spielelemente (Pohl 1991, 42).

Es gehört zu den Grundideen von DONNERLIPPCHEN, daß das einzelne Spiel mit einer *Komplikation* versehen ist, durch die eine Person in das Spiel einbezogen wird, die aus dem Bekannten-, Kollegen- oder Familienkreis der Kandidaten stammt; ob

es sich bei der "Einbeziehung" um eine *Überraschung* handelt (jemand, den man seit 23 Jahren nicht gesehen hat, spielt z.B. verkleidet mit und wird natürlich in einer rührenden Szene demaskiert) oder um die Inszenierung eines *interpersonellen Dilemmas* handelt (jemand, der dem Kandidaten nahesteht, wird in einem Moorbad versenkt, wenn der Kandidat nicht gewinnt; Amtsleiter plumpsen ins Wasser; usw.), ist von Fall zu Fall verschieden. Der Showmaster pflegt diese Komplizierung des Spiels dem Publikum bekanntzugeben ("Was Frau Müller nicht weiß: ..."; ähnlich Pohl 1991, 42).

Der Spielaufbau ist konventionalisiert und durchsichtig. Alle Beteiligten wissen, daß das Spiel, das angeboten wird, mit doppeltem Boden gespielt wird und ein Überraschungsmoment enthält. Es ist vor Spielbeginn klar, daß der Kandidat jedenfalls nicht in dem Sinne, wie es auf den ersten Blick scheint, das angebotene Spiel gewinnen kann. Das ist auch den Kandidaten klar!

Man muß natürlich fragen, was diese Modulation der Teilnahme- und Eingangsbedingungen der Show eigentlich bedeutet. Eine Möglichkeit, die Veruneigentlichung und partielle Außerkraftsetzung von Spielregeln zu interpretieren, besteht darin, DONNERLIPPCHEN als *Parodie* einer Show aufzufassen (vgl. Hallenberger 1988, 28f; Pohl 1991, 67, *passim*). Weil die "Spielziele" (ein Ausdruck von Hallenberger) scheinhaft sind und ohnehin nicht erreicht werden können, werden "auch die unausgesprochenen Werte und Normen von Sendungen dieser Art insgesamt spielerisch in Frage gestellt" (Hallenberger 1988, 29). Eine andere Möglichkeit, die vorliegende Struktur zu interpretieren, besteht darin, anzunehmen, daß es einen kommunikativen Rahmen gibt, einen über das Parodistische noch hinausgehenden *Horizont von Sinn*, in dem die Spiele in genau der Art und Weise, wie sie aufgebaut sind, als Mittel dienen, ganz andere Themen auszudrücken und zu behandeln als diejenigen, die offen zutage liegen. Ob es dabei insbesondere um die Aufhebung des "Leistungsprinzips" geht, das ja vielen anderen Spielschows zugrundeliegt, wie Matthias Pohl annimmt (1991, 68ff), will ich hier nicht entscheiden. Vielleicht sind demonstrativ, auch im Dilemma bestätigte soziale Beziehungen (wie oben der Chef, der für seinen Mitarbeiter ins Wasser geht) das eigentliche Thema - auch das sei hier offen gelassen.

Es muß jedenfalls einen Grund geben, der es Kandidaten möglich macht, an einem Spiel teilzunehmen, von dem sie vorher wissen, daß sie es nicht gewinnen können. Man könnte formal argumentieren und davon ausgehen, daß die soziale Gefährdung der Kandidaten äußerst gering oder nicht gegeben ist, weil "sie nicht einmal die Chance haben, aus eigener Kraft zu verlieren" (Pohl 1991, 70), würde also schon die Eingangsbedingungen der Frage zurückweisen. Man könnte annehmen, daß es "nicht um Gewinnen und Verlieren, sondern um etwas anderes geht, nämlich in einer spielerischen Situation zu zeigen, daß man verlieren, 'einen Spaß vertragen' kann" (Pohl 1991, 61) und würde so die Demonstration von Ich-Stärke und Souveränität im Umgang mit Rückschlägen als den psycho-sozialen Funktionskreis annehmen, der eine Teilnahme ermöglicht. Man könnte aber auch annehmen, daß es eigentlich um ganz andere Themen und Spiele geht als die, die vorgeblich gespielt werden. Das vom Showmaster ausgelobte Spiel ist nur Rahmen oder Fassade, eine "uneigentlich" genutzte soziale Form; "eigentlich" geht es um andere Themen, um andere Spiele, um andere Inhalte - die aber wiederum nur zugänglich sind, wenn man die Geltung der Regularien erster Stufe ausschalten oder einklammern kann.

Dies mag wiederum ein formaler Grund sein, der verschiedene Interpretationsgemeinschaften vom Verständnis solcher Spielformen wie DONNERLIPPCHEN fernhält.

Kontrolle

Das autoritative Gefüge der Handlungsrollen einer Show fordert dem Kandidaten auch ab, daß er sich unterordnet. Betrachtet man alle Rollen, die in einer Show auftreten (Showmaster und Assistentin, Kandidat, Gast, Saalzuschauer, Zuschauer zu Hause usw.), so ist der Showmaster die einzig bestimmbare offenkundig autoritäre Instanz - er ist derjenige, der kommunikative Macht hat, Gespräche eröffnet, Themen setzt, ins Wort fallen darf, der Hilfestellungen bringt und von einer Kommunikationssequenz und von einer Phase der Show zur anderen überleitet. Seine zentrale Rolle und seine Kontrollfunktionen sind sehr auffällig. Natürlich - man müßte unterscheiden zwischen Kontrolle-haben, Kontrolle-ausüben und Kontrolle-behalten. Man müßte untersuchen, was einer tut, dessen Autorität gefährdet ist, wie er unvorhersehbare Komplikationen meistert,

wie er Störungen behebt - und dabei immer seine eigene Zentralität unter Beweis stellt und behält.

"Kontrolle" ist so ein Leitbegriff, der die Analyse des sozialen Geschehens in Fernsehshows strukturieren kann. Ich will dem hier aber nicht weiter folgen, sondern einen anderen, für situationale Analyse wichtigen Aspekt der Showsituation zu benennen versuchen.

Der Showmaster, das Zentrum der Autorität, ist dabei selbst eine Figur unter Kontrolle. Das Gefüge der Instanzen, die die soziale Situation "Show" absichern, umfaßt auch die meist unsichtbar bleibenden *Institution "Fernsehen"* - oft verkörpert durch die "Regie", eine Figur und Stimme im Off, die nur im äußersten Konfliktfall angerufen wird.

Diese Instanz "über" der Bühnensituation kann von allen Beteiligten angerufen werden: Auf diese Rahmenbedingung zielen die Entschuldigungen des Showmasters, wenn die Sendezeit überzogen wird. Und nach dort kann von Kandidaten angerufen werden, wenn man das Einhalten einer Regel einklagen will oder gegen eine Entscheidung protestieren will. Jürgen von der Lippe erklärte sich einmal in TANDEM mit einer Entscheidung nicht einverstanden, und es ergab sich ein längerer Wortwechsel mit dem bis zum Schluß unsichtbaren Regisseur der Sendung - Lippe wählte den "Instanzenweg", mißachtete die Spielleiterin (Ilona Christen) bzw. schaltete sie als Autoritätsfigur des Spiels aus.

In solchen Situationen wird etwas greifbar von der institutionellen Verfaßtheit der Fernsehunterhaltung. Show-Geschehen ist Geschehen *"im Fernsehen"* - und dies gibt Sicherheit genug. Sogar Roland Grünbeck, der sein Auto identifizieren mußte, das gerade aus einer Schrottpresse kam (in einer Ausgabe von VIER GEGEN WILLI), darf sicher sein, daß der materielle Schaden ersetzt werden wird.

Diese Sicherheit hat auch der Zuschauer, so daß die Schadenfreude an solchen Taten sozusagen "eingeklammert" ist. Die Überlegung zeigt zugleich, wie die verschiedenen situationalen Rahmen, in denen der Fernsehtext gefaßt ist, ineinander übergreifen und miteinander zusammenhängen.

Vertrauen

Das dritte Moment, das den Momenten von "Kontrolle" und "Autorität" gegenübersteht, kann man als *"kommunikatives Vertrauen"* (vgl. dazu Juchem 1990 u. Debatin 1991) bezeichnen. Wer sich in die Situation einer Fernsehshow begibt - als Kandidat, als Helfer, als Saalzuschauer usw. - braucht so etwas wie eine Vertrauensvorgabe in das, was da möglicherweise mit ihm geschehen wird. Das Maß an Vorschub, das man geben muß, ist von Show zu Show verschieden; und es ist von Rolle zu Rolle verschieden.

Von Rolle zu Rolle, am Beispiel des Saalzuschauers: "Vertrauensvorschub" meint, daß der Saalzuschauer sicher sein kann, vom Showmaster nicht "angemacht" zu werden; daß er nicht verpflichtet werden kann, auf die Bühne zu kommen; daß er sich allerdings auch nicht dagegen wehren kann, in Großaufnahme aufgenommen zu werden. Das Wissen um diese Dinge gehört zum Rollenwissen des Saalzuschauers dazu; was er aus seiner Rolle macht - ob er den angebotenen Blickkontakt zum Showmaster aufnimmt oder vermeidet, ob er die Kamera für eigene kommunikative Zwecke (winkend!) benutzt usw. -, ist dann wieder Sache eigener Entscheidung und eigener Tagesform. In manchen Shows ist die Rolle des Saalbesuchers anders besetzt; in DONNERLIPPCHEN z.B. wußte jeder, der im Publikum saß, daß er möglicherweise zur Person auf der Bühne werden könnte; daß Lippe nicht einzelne, sondern Vereine, Kegelclubs und andere Freizeitgemeinschaften vor sich hatte, die den einzelnen stützen, ihm Mut machen, eine private Kulisse geben: das kann als Strategie gelesen werden, einerseits die Rollenbeschreibung des Saalbesuchers aufzuweichen und durchlässig zu machen, ihm andererseits aber ein Maximum an sozialer Sicherheit zu garantieren (weil ja eine Art "privater Claque" möglichen Mißerfolg abfedern hilft).

Von Show zu Show, am Beispiel des Kandidaten: Wer bei Rudi Carrell als Kandidat angesprochen wird, darf sicher sein, mit etwas "überrascht" zu werden, das ihm gefällt; wer bei Jürgen von der Lippe aus dem Publikum auf die Bühne gebeten wird, muß dagegen gewärtig sein, zum Opfer des "Vollstreckers" zu werden - und er muß bereit sein, mit Sahnetorten beworfen zu werden und dennoch das Spiel so zu nehmen, daß sein Image und sein Selbstwertgefühl dabei nicht beschädigt werden. Wer zu DALL-AS

eingeladen wird, weiß, daß mit spitzer Zunge gefochten wird und daß es um verbale Gefechte geht. *Man weiß vorher, wie die Regeln beschaffen sind, auf die man sich einläßt, welches Spiel gespielt wird:* das ist der Punkt, um den es geht.

Wenn Menschen spielen, ist eines unabdingbare Voraussetzung: *daß sie sich auf das Spiel einlassen müssen.* Nur wer die Regeln und Modalitäten des Spiels akzeptiert, kann teilhaben. Man kann ein Spiel ablehnen, aus ganz unterschiedlichen Gründen - weil man im Moment keine Lust hat; weil man das Spiel für unakzeptabel hält; weil man die Mitspieler nicht mag. Wer sich nicht auf ein Spiel einläßt, zahlt aber einen Preis: er kommt auch nicht "ins Spiel" hinein [8].

Anmerkungen

[1] Für die Diskussion der folgenden Thesen, für Hinweise und Korrekturen danke ich Bernhard Debatin, Johannes Gawert, Britta Hartmann, Klemens Hippel, Ludger Kaczmarek, Frank Kessler, Lothar Mikos und Eggo Müller. Teile der folgenden Überlegungen erschienen in der *Medien praktisch*, H. 4, 1991.

[2] Vgl. dazu z.B. Robert de Beaugrande, der "situationality" unter die "standards of textuality" bzw. Textualitätskriterien Kohäsion, Kohärenz, Intentionalität, Akzeptabilität, Intertextualität und Informativität listet (1980, 19-20, passim).

[3] Ähnliche kommunikationstheoretische Überlegungen sind in verschiedenen Zusammenhängen angestellt worden. Vgl. neben Bühlers "Situationskonzept" auch Iser 1975 zur "Situationsbildung fiktionaler Texte", bes. 288ff; vgl. dazu auch die (mit einem allerdings abweichenden Interesse formulierten) neueren "enunziationstheoretischen" Arbeiten aus der Filmtheorie, v.a. *Communications* 38, 1983. Inzwischen hat Ludger Kaczmarek vorgeschlagen, sich der Show-Kommunikation mit einem Konzept von *Repräsentationssituationalität* anzunähern, welches die Tatsache, daß Shows medial vermittelt bzw. abgebildet sind, als wesentliches Charakteristikum von Shows als kommunikativen Handlungsspielen faßt. Es heißt dazu bei Kaczmarek: "Spiele sind immer situativ; abgebildete Spiele sind repräsentierend; nur auf der Grundlage mentaler Modelle und kognitiver Rahmen kann der Zuschauer mitspielen; deshalb auch bleiben alle Versuche, den Bildschirmzuschauer mit technischen Mitteln direkt zu integrieren, rührend hilflos bis lächerlich, eben weil sie eine Repräsentationssituation für eine Kommunikationssituation ausgeben, die diese nun einmal nicht ist" (1993, 3).

[4] Vgl. Wulff 1993 als einen Versuch, die verschiedenen Mittel des Fernsehens, die dazu dienen, die Zuschauerbindung zu installieren bzw. aufrecht zu erhalten, als *phati-*

sche Funktionselemente zu beschreiben. An anderer Stelle habe ich am Beispiel des Publikumsgeräusches (*canned audience*) zu zeigen versucht, wie einzelne Mittel des Fernsichttextes auf verschiedenen Ebenen dazu eingesetzt werden, sowohl textsemantische und -pragmatische Gliederungen zu signalisieren wie aber auch einer medienpragmatischen Konstellation kommunikativer Rollen zum Ausdruck zu verhelfen; vgl. Wulff 1990, bes. 272-274.

[5] Zum Stand der Forschung zu diesem sehr komplizierten Gegenstand vgl. meinen Problem- und Literaturbericht (Wulff 1992).

[6] Klemens Hippel schlug hier eine wesentlich engere Auffassung von "Determination" vor, ausgehend von einem besonderen Verständnis von "Regel": "Die Undeterminiertheit des Handelns betrifft eher die Tatsache, daß im Spiel immer mehrere Zugmöglichkeiten vorliegen müssen (meiner Meinung nach der Grund, warum die TUTTI FRUTTI-'Regeln' angeblich nicht kapiert werden - weil sie keine offen lassen)" (Brief v. 28.9.1991).

[7] Diese Unterscheidung ist in der einschlägigen Literatur durchaus geläufig, wenngleich die Kriterien, die die Klassifikation der Akteure begründen, nicht einheitlich sind; vgl. dazu Wulff 1992, 560f.

[8] Für die Fernsehanalyse ist dies möglicherweise ein Kernproblem: geht es doch auch darum, kontrollierte Zugänge zu den Bedeutungen und Signifikationsstrategien zu gewinnen, die mit dem Gegenstand verbunden sind.

Literatur

Bateson, Gregory (1983) Eine Theorie des Spiels und der Phantasie. In seinem *Ökologie des Geistes. Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven*. Frankfurt: Suhrkamp, S. 241-261.

de Beaugrande, Robert (1980) *Text, discourse, and process*. Norwood, N.J.: Ablex.

Buytendijk, F.J.J. (1933) *Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstriebe*. Berlin: de Gruyter.

Debatin, Bernhard (1991) Kommunikationsstörungen und -abbrüche im (Film-)Telefonat. In: *Telefon und Kultur: Das Telefon im Spielfilm*. Hrsg. v. Bernhard Debatin & Hans J. Wulff. Berlin: Spiess, S. 21-48 (Telefon und Gesellschaft. 4.).

Hallenberger, Gerd (1988) Fernseh-Spiele. Über den Wert und Unwert von Game Shows und Quizsendungen. In: *TheaterZeitschrift*, 26, S. 17-30.

Iser, Wolfgang (1975) Die Wirklichkeit der Fiktion. Elemente eines funktionsgeschichtlichen Textmodells der Literatur. In: *Rezeptionsästhetik. Theorie und Praxis*. Hrsg. v. Rainer Warning. München: Fink, S. 277-324 (Universitäts-Taschenbücher. UTB 303.).

- Juchem, Johann G. (1990) *Kommunikation und Vertrauen: Ein Beitrag zum Problem der Reflexivität in der Ethnomethodologie*. Aachen: Alano/Rader Publikationen (Aachener Studien zur Semiotik und Kommunikationsforschung. 20.).
- Kaczmarek, Ludger (1993) *Diskursanalytische Bemerkungen zu WETTEN DASS...?* Ms. Münster: Institut für Allgemeine Sprachwissenschaft.
- Keller, Rudi (1974) Zum Begriff der Regel. In: *Seminar: Der Regelbegriff in der praktischen Semantik*. Hrsg. v. Hans Jürgen Heringer. Frankfurt: Suhrkamp, S. 10-24 (Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft. 94.).
- Kessler, Frank (1991) Het profilmische en het afilmische. Kanttekeningen bij twee filmologische begrippen. In: *Versus*, 2, S. 104-110.
- Paech, Joachim (1990) "Rodin, Rilke - und der kinematographische Raum". In: *Kinoschriften* 2, S. 145-161.
- Pohl, Matthias (1991) *Schadenfreude bei DONNERLIPP-CHEN*. Magisterarbeit Berlin: FU Berlin, Institut für Semiotik und Kommunikationstheorie.
- Searle, John R. (1971) *Sprechakte. Ein sprachphilosophischer Essay*. Frankfurt: Suhrkamp (Suhrkamp Theorie.).
- Wittgenstein, Ludwig (1971) *Philosophische Untersuchungen*. Frankfurt: Suhrkamp (Suhrkamp Taschenbuch. 14.).
- Wulff, Hans J. (1990) Segmentale Analyse, Textgliederungssignale und Publikumsgeräusch. Überlegungen zur Indikation makrostruktureller Bezugsgrößen an Textoberflächen. In: *Kodikas/Code* 13,3-4, S. 259-276.
- (1992) "Wie es Euch gefällt..." Neuere deutschsprachige Arbeiten zur Analyse von Game-Shows und Quizsendungen: Sammelrezension und problemorientierter Literaturbericht. In: *Rundfunk und Fernsehen* 40,4, S. 557-571.
- (1993) Phatische Gemeinschaft / Phatische Funktion: Leitkonzepte einer pragmatischen Theorie des Fernsehens. In: *Montage/AV* 2,1 [i.Dr.].