

Spiel 'mit ohne' Grenzen

Zu einem Gattungskonflikt der Fernsehshow

1. SHOW UND SOZIALES LERNEN: EIN GATTUNGSKONFLIKT

"Information, Bildung und Unterhaltung", diese Trias der im Gesetz niedergeschriebenen Aufgaben des öffentlich-rechtlichen Rundfunks scheint in der Gründerzeit des Fernsehens ihre Entsprechung in drei grundlegenden Sendeformen des Fernsehens gehabt zu haben: Nachrichten, Fernsehspiel, Show. Während die ersten beiden der Trias, Nachrichtensendungen und Fernsehspiele, erklärtermaßen auf nachhaltige Wirkungen zielten – Wissen über die Welt bzw. Persönlichkeitsbildung –, war die angestrebte Wirkung von Unterhaltungsshow eine ganz und gar auf den Moment zielende: Während und nur während ihrer Ausstrahlung hatten sie für Kurzweil und Entspannung zu sorgen – über sich und den Moment hinaus sollten sie nichts bedeuten. Die ins "lebendige Genrebewußtsein" (Schweinitz 1994) der Fernsehshow eingeschriebene Konvention der Folgenlosigkeit prägte lange Zeit die Fernsehshow, wie ihre Inszenierungsstrategien zeigen.

So könnte man den inszenatorischen Grundgestus der musikalischen Revue ZU JUNG UM BLOND ZU SEIN mit den Kessler-Zwillingen, 1961 von Michael Pflöghaar für die ARD inszeniert, mit dem Satz "Alles nicht so ernst gemeint" kennzeichnen. In dieser Varieté-Show sind die Kulissen kulissenhaft, eine Filmeinspielung, die Hintergrund und Ambiente markiert, ist "einspielungshaft", das Schauspiel der Darsteller ist grob "geschauspielert" usf. Die Inszenierung gibt sich nicht nur keine Mühe, das Inszenierte zu verbergen, sondern betont es, weist unübersehbar darauf hin. Das ist kein Moment der Selbstreflexivität, wie man meinen könnte, sondern gehört zum Gestus des Genres (wie auch zum Wesen der Unterhaltung; vgl. Hügel 1993): Indem jederzeit auf den medialen Status des Ereignisses verwiesen wird, wird das Ereignis auf sich selbst begrenzt.

Dies ist kein Einzelfall, es beschreibt vielmehr die Regel des Genres. Man könnte einwenden, daß dies eine Eigenheit von Variété-Shows sei. In der Tat ist die Konvention der Folgenlosigkeit hier idealtypisch ausgeprägt, doch im frühen Fernsehen unterliegen ihr auch Spiel- und Quizshows. Wie Gerd Hallenberger in seiner "Programmgeschichte der Quiz- und Gameshows" ausgeführt hat, wurden die Gewinnsummen in Fernsehshows des bundesdeutschen Fernsehens niedrig angesetzt und hatten einen symbolischen Charakter (vgl. 1991, 37), weil es ums Spiel und nicht um den Gewinn gehen sollte. Sekundärmotivationen, also beispielsweise so hohe Geldgewinne, die das Leben nach der Show verändern hätten können, wurden vermieden.¹ Dem widerspricht auch nicht, daß Quizshows zu Legitimationszwecken der leichten Unterhaltung als "Schule der Nation" bezeichnet wurden, ging es doch nicht um Bildung, sondern um bloßes Kreuzworträtsel-Wissen.

Mit der Deregulierung des bundesdeutschen Fernsehens hat sich das Genre-Mögliche krass verändert: Shows, die Beziehungen stiften (wollen), Versöhnungen herbeiführen (sollen), Ehen schließen (können) prägen das Bild der Gattung.² Der Gattungswandel ist wegen des Erfolgs und der großen Zahl von Shows, die mit dem Prinzip der Folgenlosigkeit brechen, in letzter Zeit erst augenfällig geworden. Angela Keppler spricht in Bezug auf solche Unterhaltungsformen des Fernsehens treffend von "*performative[m]* Realitätsfernsehen" (1994, 8), das sie folgendermaßen definiert:

"Es handelt sich hier um Unterhaltungssendungen, die sich zur Bühne herausgehobener Aktionen machen, mit denen gleichwohl direkt oder konkret in die Alltagswirklichkeit der Menschen eingegriffen wird. Hier wird nicht allein Prestige oder Geld gewonnen (oder eben nicht gewonnen), was reale Lebensänderungen *zur Folge* haben kann, hier werden soziale Handlungen ausgeführt, die *als solche* bereits das alltägliche soziale Leben der Akteure verändern." (1994, 9; Herv.i.O.)

Der Wandel ist natürlich kein plötzlicher. Keppler nennt die Talkshow *JE SPÄTER DER ABEND*, moderiert von Dietmar Schönherr, mit dem 1974 auch im bundesdeutschen Fernsehen das öffentliche Plaudern über Privates begann, als Vorläufer der "performativen Reality-Shows" (1994, 49). Ich meine jedoch, daß die erste Fernsehshow, die mit der Genrekonvention der Folgenlosigkeit offensiv in Konflikt trat, das ebenfalls von Dietmar Schönherr moderierte Fa-

1 Dagegen sind die möglichen Gewinnsummen seit der Deregulierung bei den Privaten bis zu 100.000 DM angestiegen.

2 Bei der RTL-Show *WIE BITTE?* ist die Rebellion gegen die Genrekonvention

milienspiel WÜNSCH DIR WAS war: ein Versuch von ZDF, ORF und SRG, im Sinne der um 1968 etwas in Bewegung geratenen Gesellschaften die Fernsehunterhaltung zu politisieren.

Erklärtes Ziel von WÜNSCH DIR WAS war es, durch aufklärerische Spielformen und politisierende Sujets in das Leben außerhalb und nach der Show einzugreifen, allerdings vor allem in das der Zuschauer und weniger in das der Kandidaten. Das Programm dieser Familienspielshow, die Grenzen der Showspiele zu entgrenzen, führte nicht nur zu heftigen Diskussionen um die Show, sondern der Genrekonflikt hinterließ auch handfeste Spuren: Regeln und Arrangements der Spiele kollidierten mitunter. Um diese Spuren soll es im folgenden gehen.

2. SENDUNGSINTERNE FOLGEN DES GATTUNGSKONFLIKTS BEI "WÜNSCH DIR WAS"

In der ersten Ausgabe von WÜNSCH DIR WAS, live ausgestrahlt am 21.12.1969, erläutert Dietmar Schönherr, mit erhobenem Zeigefinger auf einen Turm aus Würfeln steigend, Idee und Regeln der Show folgendermaßen:

"Wünsch Dir was ist ein Familienspiel; es ist also nicht eigentlich eine Show im üblichen Sinne, obwohl auch bei uns Showstars auftreten, es ist vor allem aber auch kein Quiz, wie immer wieder behauptet wird, denn bei einem Quiz geht es ja um die Beantwortung von Wissensfragen. Alle Aufgaben und Fragen, die in unserem Spiel vorkommen, sind aus dem Bereich der Familie, und darum auch von einer Familie ohne allzu große Schwierigkeiten zu lösen oder zu beantworten. Die Struktur dieses Spiels wurde von Wissenschaftlern, von Soziologen erarbeitet, das bedeutet nicht, daß es deswegen langweilig sein muß – im Gegenteil. Wir glauben, daß es sehr lustig sein wird, und wir versprechen uns nebenbei davon [steigt mit erhobenem Zeigefinger auf einen Quader] – ich versuch es mal –, daß wir auch ein bißchen über die Familien erfahren, daß also hinter der schönen ausgeglichenen Fassade ein bißchen mehr zum Vorschein kommen wird, und wenn Sie, meine Damen und Herren, zu Hause dieses Spiel aufmerksam verfolgen, dann könnte es sein, daß Sie sogar einige neue Erkenntnisse über ihre eigene Familie gewinnen."

Soziales Lernen als Ziel einer Show markiert das Konzept der Entgrenzung des Genres: Die heftigen Debatten um WÜNSCH DIR WAS sind im Kern ein Genrekonflikt, der natürlich als solcher auch einen politischen anzeigt. Ein Beispiel aus einer Kritik zum Abgesang der Show im Dezember 1972 – die Show ist hier wohl eher idealtypisch beschrieben:

"WÜNSCH DIR WAS war wohl die einzige ZDF-Sendung mit Breitenwirkung, die nicht auf unkritische Unterhaltsamkeit aus war. Hier behandelte man Zuschauer nicht nur als genießenden Konsumenten. Man brachte das aktivierte Publikum dazu, Stellung zu nehmen, Verhaltensweisen zu überprüfen. Das eigene Bewußtsein wurde herausgefordert. WÜNSCH DIR WAS überredete zum Mitdenken und Nachdenken, öffnete für Fragen, animierte zur Diskussion, zum Streitgespräch. Natürlich lieferte die pädagogisch engagierte Sendung, die sich um Argumente zu gesellschaftlicher Veränderung bemühte, auch Anlaß zu berechtigter Kritik. Nicht jede Idee war einwandfrei durchdacht, nicht jeder Schockeffekt funktionierte in gewünschter Weise. Doch meist zündete die Provokation in die richtige, beabsichtigte Richtung." (K.H.: Stichwort: Entmündigung? In: *Der Abend* (Berlin) v. 4.12.1972)³

Die Folgenhaftigkeit von WÜNSCH DIR WAS galt allgemein als ausgemacht, und das Feuilleton einer politisierten Gesellschaft wußte das zu begrüßen. Was bei WÜNSCH DIR WAS aber Anlaß "zu berechtigter Kritik gab", waren oftmals nicht einfach schlecht vorbereitete Spiele oder Pointen (die gab es zuhauf), sondern eben die Folgen des Genrekonflikts, die sich in der Konstruktion der Show niederschlugen: Arrangements der traditionellen Quizshow kollidierten mit neuen Verhaltensspielen.

Im Sinne des eigenen Anspruchs auf soziales Lernen und ein aktives Publikum hat WÜNSCH DIR WAS neue Spielformen und eine

3 Vgl. weitere Kritiken zur letzten Ausgabe von WÜNSCH DIR WAS: "[...] dann könnte einen nachträglich nun doch etwas die Wehmut packen über das klägliche Schicksal dieser einstmals progressivsten und besten Unterhaltungssendung, die das Fernsehen je auf die Beine gestellt hat, obwohl wir damals auch zu jenen gehörten, die die Sensationshascherei der 'Millionenspiel'-Effekte sehr skeptisch und kritisch beurteilten." (O.N.: Kritisch gesehen: Wünsch dir was. In: *Stuttgarter Zeitung* v. 4.12.1972)

"Mit WÜNSCH DIR WAS geht heute abend eine Unterhaltungsreihe zu Ende, die als eine der wenigen Genres auch in dieser Zeitung überwiegend gute Kritiken bekommen hat. Hervorgehoben wurde vor allem der Versuch, das Publikum in die Sendung einzubeziehen und darüber hinaus ein Spiel zu präsentieren, das Mitspieler und Publikum zum Nachdenken über aktuelle, politische und gesellschaftliche Vorgänge anregen sollte. Unterhaltung wurde bewußt nicht mehr losgelöst von der gesellschaftlichen Sphäre gesehen, sondern als das, was auch unpolitisch gemeinte Unterhaltung letzten Endes immer ist: als ein Teil der gesellschaftlichen und politischen Gegenwart. Das ist natürlich ein Idealbild, dem sich die einzelnen Sendungen nur annähern konnten, das manche Beiträge auch total verfehlten. [...] Eine Nachfolgesendung muß auch solche Aspekte berücksichtigen, sofern sie wie WÜNSCH DIR WAS in unterhaltenden Spielen auch zum Nachdenken über gesellschaftliche Probleme anregen will. Die Programmplaner müssen zudem überlegen, ob Familienharmonie weiter als Ziel für den Gewinner angestrebt werden kann, oder ob nicht das Bild einer sich mit Konflikten offen auseinandersetzenen Familie oft eher der Realität entspricht." (Heiko Flottau: Abschied von einer Provokation. In: *Süd-*

neue Bewertungsform eingeführt. Eine Spielrunde wurde durch eine Abstimmung der Zuschauer einer Stadt entschieden, den sogenannten "Lichttest": Durch Einschalten von elektrischen Geräten steigerten sie den Stromverbrauch oder eben nicht – ein Vorläufer des TED-Verfahrens. Dieses Bewertungsprinzip rückt ab von Bewertungsgrundsätzen wie "richtig/falsch" bei Quizshows resp. "mehr", "schneller", "größer" etc. bei Spielshows. Es ließ damit auch Spielaufgaben zu, die komplexere Verhaltensweisen als übliche Spiele in Quiz- und Gameshows zum Gegenstand hatten, z. B. Rollenspiele, in denen den Kandidaten ein Gestaltungsraum gegeben wurde und deren Verlauf nicht einfach meßbar – "schneller", "mehr", "richtig" etc. – war. Wo also soziales Verhalten zum Spielgegenstand wird, ist ein Bewertungsverfahren vonnöten, das solchen Spielaufgaben gerecht wird. An die Stelle objektiv messender Verfahren treten intuitiv sozial bewertende, nämlich die Urteile entweder von Mitspielern, Saalpublikum oder – wie schon 1972 der oben zitierte K.H. im Berliner "Abend" bemerkte – von "aktivierten" Bildschirmzuschauern.

Bei WÜNSCH DIR WAS blieben von den insgesamt sechs Spielrunden aber die meisten konventionelle Wettkampf-, Geschicklichkeits- oder Einschätzungsspiele mit thematischer Zuspitzung auf soziales Verhalten, begutachtet von einer seriösen Jury. Ein solches Spiel, das sogenannte "Delegationsspiel" aus der ersten Ausgabe der Show will ich hier eingehender darstellen. Das Arrangement des Spiels ist das folgende: Jede der (in dieser Phase der Show noch) drei konkurrierenden Familien delegiert das Familienmitglied mit, wie die Spielanweisung lautet, "den stärksten Nerven". Dieses Familienmitglied wird mit verbundenen Augen in eine Plexiglasbox geführt und auf einen Stuhl gesetzt. Auf Kommando muß der Kandidat die Augenklappe abnehmen und hat eine Minute Zeit, mit den Händen aus einem Behälter so viel Geld wie möglich in einen Geldbeutel zu scheffeln. Das Problem ist, daß auf dem Geld eine Schlange liegt, nur für den Fernsehzuschauer durch Einblendung als ungiftig identifiziert. Die Kandidaten werden also vor einen klassischen Zielkonflikt gestellt: Angst vor der Schlange versus Habgier, und die logische Frage bei dieser Aufgabenstellung ist, wie sich der jeweilige Kandidat in der Situation verhalten wird, das Arrangement ist also im Kern ein Verhaltenstest.

Zum Maß für die Bewertung wird in diesem Spiel der Show aber die Nervenstärke gemacht, gemessen an der Differenz der Pulsfrequenz vor und während des Spiels – ein objektiv scheinendes, wissenschaftliches Meßverfahren, dessen Validität im Gespräch demen-

tiert und das doch in aller Umständlichkeit zelebriert wird. Die optische Zurichtung der Kandidaten durch die voluminöse Meßapparatur kann übrigens der Deformation der Kandidaten bei DONNERLIPPCHEN das Wasser reichen. Nun differieren die Lösungsstrategien der drei Kandidaten, im direkten Vergleich gesehen, erheblich: Die Tochter der ersten Familie hängt sich die Schlange ohne Zögern um den Hals und kann mehr Geld scheffeln, als überhaupt zur Verfügung steht; der Sohn der zweiten Familie angelt sich zögerlich, aber offensichtlich umso mutiger das Geld zwischen der Schlange hervor; schließlich greift der Vater der dritten Familie ohne große Umstände, aber auch ohne sichtliches spielerisches Engagement nach dem Geld zwischen der Schlange. Bewertungsgrundlage ist, wie gesagt, allein das meßbare Kriterium Pulsfrequenz, die sichtbaren Verhaltensweisen fließen nicht in die Bewertung ein: Mut⁴, Unbekümmertheit und Witz beim Lösen der Spielaufgabe und vor allem relative Einschätzungen wie unterstellte Lebenserfahrung und erwartete Rollenkompetenz (sprich Alter, Geschlecht und Rollenaufgabe in der Familie) der unterschiedlichen Kandidaten im Verhältnis zur zu bewältigenden Situation. Und natürlich kann Sympathie, eine wesentliche, intuitive "Summierung" von Eigenschaften bei der Bewertung sozialen Verhaltens, bei diesem Verfahren keine Rolle spielen, wie das bei Abstimmungen durch das Saalpublikum oder Fernseh-zuschauer der Fall hätte sein können. Der Bewertungsmodus steht hier in einem Mißverhältnis zur Spielaufgabe, die einen Verhaltenskonflikt provoziert.

Ein solches Verfahren kann zu Ergebnissen führen, die als ungerrecht erscheinen müssen. Die Inszenierung der wissenschaftlichen Kommission in dieser Spielrunde wie die der Jury⁵ als Strafgericht zeigt, mit welcher Macht die Urteilsgewalt gegen die Eigendynamik der Spiele von WÜNSCH DIR WAS wie gegen alle Regeln der Unterhaltung dargestellt werden mußte, um ihr die nötige Autorität zu verleihen. Hier prallen also das alte Quizshow-Konzept und das offensichtlich noch nicht ganz verstandene Prinzip einer Verhal-

4 ... bzw. Vertrauen in den Show-Kontrakt des Kandidaten nach dem Motto "man wird schon dafür sorgen, daß mir nichts passieren kann" (vgl. dazu Wulff 1991, 9ff).

5 Später wird die Autorität von Jurys verfallen: Bei Rosenthals DALLI DALLI (ZDF 1971-1986) wird die Jury mit "Ecki" zur komischen Nummer, bei Jürgen von der Lippes DONNERLIPPCHEN (ARD 1986-1988) dann mit dem "Vollstrecker" ad absurdum geführt. Soweit ich sehe, ist die inszenierte Jury mit dem Ende von DER GROSSE PREIS (ZDF 1974-1990) mittlerweile auch aus allen traditionellen Showformen verschwunden, und in der letzten Ausgabe vom GROSSEN PREIS wurde sie von Hans-Joachim Kulenkampff noch

tensshow aufeinander. Einzig in der fünften Spielrunde von WÜNSCH DIR WAS, die als Rollenspiel ein konsequentes Verhaltensarrangement darstellt, ist die neue Form der Show ganz verwirklicht. Die 'aktiven' Fernsehzuschauer entscheiden durch Abstimmung über das dargebotene Rollenspiel. In ihre intuitive Bewertung können verschiedene zu berücksichtigende Faktoren eingehen, und schließlich kann man bei sozialem Verhalten ja durchaus geteilter Meinung sein.⁶

In einer sozio-symptomatischen Interpretation könnte man methodisch ziemlich halsbrecherisch folgern, daß "richtig" und "falsch" in einer Gesellschaft auf dem Weg zur Pluralisierung ihre Kraft als Maßstäbe verlieren und logischerweise durch eine Abstimmung über soziale Angemessenheit ersetzt werden müssen. Ich will das aber nicht überstrapazieren, schließlich handelt es sich nur um eine Show. Der historische Genrekonflikt, der sich m. E. in WÜNSCH DIR WAS abzeichnet, verdient jedoch noch einige allgemeinere Bemerkungen.

3. ZUM HISTORISCHEN GATTUNGSKONFLIKT VON SPIEL- UND VERHALTENSSHOW

Die bekannte Spieltheorie von Roger Caillois gründet, wie Peter Friedrich in einem Aufsatz "zur Semantik des Negativen in Quiz-

6 Hans J. Wulff hat in der Diskussion des Vortrags eine gänzlich andere Interpretation der beschriebenen Spielrunde vorgeschlagen: Die offensichtlich unge-rechte Entscheidungsfindung gehöre zum didaktischen Ziel der Inszenierung, eingeübt werden solle die Infragestellung und der Aufstand gegen vermeintliche Autorität, hier repräsentiert durch die vorgeblich objektive Wissenschaft. Die – geplanten – Pannen in der Spielrunde seien zu diesem Zweck dienlich, weil sie klar machen, daß schon die Ausgangsbedingungen für die Kandidaten unterschiedliche sind. Diese Interpretation der Spielrunde läßt sich umstandslos in Einklang mit der deklarierten Absicht der Show bringen, und man kann sich darüber streiten, ob der Konflikt den Intentionen der Autoren entsprach oder sich eher, wie ich in meiner Interpretation vorschlage, als ein – unbeabsichtigter – Effekt des Genrekonflikts ergab. Diese unterschiedlichen Sichtweisen lassen sich als ein methodisches Problem formulieren: Wulffs Unterstellung von Intentionalität modelliert die Fernsehakteure als im historischen Moment Eingreifende, meine eher systemische Interpretation betrachtet sie mit Blick auf eine generische Entwicklungstendenz nur als ein exemplarisches Ereignis. Wenn auch beide Sichtweisen in dem Punkt konvergieren, daß diesem Spiel in der Show ein Charakter zugeschrieben wird, der – ob gewollt oder nicht – die geltende Genrekonvention aufbricht, entwerfen die Interpretationen dennoch höchst unterschiedliche Perspektiven: Wulffs Deutung ließe sich einfügen in die recht plausible Feststellung, daß Fernsehen um 1970 in jeder Hinsicht und jedem Genre den sozialen Aufruhr probte, und damit gehört das Beispiel in die Sammlung der Exemplare von zeitgenössisch typischen Konventionsbrüchen. Meine Interpretation paßt sich ein in eine systemische Genregeschichte, die das Beispiel in den Zusammenhang des Wandels von Genre und Gesellschaft stellt – Wirklich kein triviales Problem

und Gameshows" schreibt, auf einer Abgrenzung von "Wirklichkeit", auf einer "negative[n] Semantik des Arbeitsbegriffs" (1991, 50). Diese – je nachdem – formale oder phänomenologische Spieldefinition stößt an ihre Grenzen, wenn das Spiel in Hinsicht auf seinen pädagogischen Zweck betrachtet wird, zwar formal geschieden von der sonstigen Wirklichkeit, aber intentional direkt auf diese bezogen: Verhaltensshows nach dem Reality-Prinzip, wie sie sich heute im Fernsehen durchgesetzt haben, zielen ja gerade in der Show auf eine Veränderung der Wirklichkeit außerhalb und nach der Show, machen das Spiel mit Grenzen zu einem Spiel ohne Grenzen oder, wie man in Niedersachsen sagen würde, zu einem Spiel "mit ohne" Grenzen.

Dieses "mit ohne" scheint mir eine präzise Formulierung der Widersprüchlichkeit von Arrangements in Verhaltensshows zu sein. Einerseits akzentuieren Verhaltensshows den Realitätsaspekt auf mehrfache Weise,

- indem sie ihre Spielsujets aus dem sozialen Alltag ableiten und nicht, wie die meisten Quiz- und Gameshows, einfach Gesellschafts- und Partyspiele als Grundlage nehmen;
- indem sie ihre Kandidaten in so riskante Situationen bringen, daß mutmaßlich ihre Fähigkeit zum bewußten und beherrschten Verhaltensmanagement versagt, so daß sie sich also der landläufigen Auffassung nach "authentisch" verhalten;
- indem sie die Kandidaten die sozialen Folgen des Spiels (wie z.B. eine Paarbeziehung oder eine Ehe) tragen lassen.

Andererseits aber relativieren Verhaltensshows diesen Realitätsaspekt, denn sie präsentieren ein offensichtlich inszeniertes, arrangiertes Show- und Spielgeschehen, das seine eigenen Regeln hat und in dem der Grad der Inszenierung für die Zuschauer immer eine offene Frage bleibt.

Angela Keppler betont in ihrer oben zitierten Beschreibung des "neue[n] Realitätsprinzips der Fernsehunterhaltung" (1994, 8) zu recht, Zuschauer könnten zwischen der Wirklichkeit und der Fernsehwirklichkeit unterscheiden. Das ist in Kepplers empirischem Belegmaterial, in Gesprächen über Fernsehen, die ja von der Natur der Sache her reflexiv sind, logischerweise der Fall: Hinterher ist man immer klüger. Doch das Entscheidende scheint mir zu sein, daß die Arrangements der Verhaltensshows mit der Grenze von Show und dem Leben nach der Show spielen, so daß der Reiz für Zuschauer ist, sich *im Moment* der Show in dieses Spiel um Grenzen des Spiels verwickeln zu lassen. Gerade weil die Show-Spiele Folgen in der

sozialen Wirklichkeit nach sich ziehen können, können die Spiele in Verhaltensshows nicht nur für die Kandidaten, sondern auch für die Zuschauer nach und außerhalb der Show folgenhaft sein: Sie verwickeln ihn im Moment des Show-Spiels in Wirklichkeitsphantasien⁷ und führen ihn deshalb auch, wie beim "Lichttest" in WÜNSCH DIR WAS als Mitentscheidenden ein.

Mindestens diese Verschiebung in der pragmatischen Relation des Fernsehens zum Zuschauer, die sich bei WÜNSCH DIR WAS erstmals zeigte, ist für das Genre Show nicht folgenlos geblieben. Selbst im Bereich der Fernsehunterhaltung haben "die 68er" mit ihrer Revolte einen Modernisierungsprozeß angestoßen, der mit der Deregulierung des Fernsehens – sprich: mit dessen durchgreifender Kapitalisierung – zur vollen Entfaltung kommt.

LITERATUR

- Friedrich, Peter (1991) Der Ernst des Spiels. Zur Semantik des Negativen in Quiz- und Gameshows. In: *Fernsehsows. Theorie einer neuen Spielwelt*. Hrsg. v. Wolfgang Tietze & Manfred Schneider. Essen: Raben Verlag, pp. 50-79.
- Hallenberger, Gerd / Kaps, Joachim (1991) *Hätten Sie's gewußt? Die Quizsendungen und Game Shows des deutschen Fernsehens*. Marburg: Jonas.
- Hallenberger, Gerd (1991) Eine kleine Programmgeschichte. In: Hallenberger/Kaps 1991, pp. 11-68.
- Hügel, Hans-Otto (1993) Ästhetische Zweideutigkeit der Unterhaltung. Eine Skizze ihrer Theorie. In: *Montage/AV* 2,2, pp. 119-141.
- Kepler, Angela (1994) *Wirklicher als die Wirklichkeit? Das neue Realitätsprinzip der Fernsehunterhaltung*. Frankfurt a.M.:Fischer.
- Schweinitz, Jörg (1994) 'Genre' und lebendiges Genrebewußtsein. Geschichte eines Begriffs und Probleme seiner Konzeptualisierung in der Filmwissenschaft. In: *Montage/AV* 3,2, pp. 99-118.
- Wulff, Hans J. (1991) *Regeln, Autoritäten und Kontrollmechanismen. Kommunikationssoziologische Anmerkungen zu Fernsehshows*. In: *Medien praktisch* 15,4, pp. 9-12.

7 ... wenn sie den Zuschauer nicht gar, wie das nach Wulffs Interpretation (vgl. Fußnote 6) der Fall wäre, zu einschreitendem, gegen Autoritäten aufbegehrendem Denken oder Handeln führen