

werden dann vom Discriminator analysiert, und dessen Spielziel besteht darin, die guten von den schlechten Outputs zu unterscheiden. Beispielsweise könnte der Generator das Spielziel verfolgen, dem Discriminator gefälschte Bilder unterzujubeln. Im Verlauf dieses Spiels würde er immer besser darin, Bilder zu fälschen, während der Discriminator immer besser darin würde, ihre Echtheit zu überprüfen. Die Ergebnisse werden dabei fortlaufend in eine Verlustfunktion eingespeist, die den Generator dafür bestraft, dass er den Discriminator nicht täuschen konnte, und Backpropagation wird verwendet, um die Gewichte des Generators zu ändern. Da beide gegeneinander »spielen«, würden die Outputs des Generators immer schwieriger zu klassifizieren, während gleichzeitig die Fähigkeiten zur korrekten Klassifikation beim Discriminator immer weiter steigen. So steigert das GAN die Leistungsfähigkeit des Gesamtsystems, indem es gegen sich selbst spielt.

Man kann sich das Ganze zum Beispiel personifiziert vorstellen als einen Boxer, der trainiert, echte Angriffe von Täuschungsmanövern zu unterscheiden. Er hat einen Sparringspartner, der versucht, Angriffe wie Täuschungsmanöver aussehen zu lassen und Täuschungsmanöver wie echte Angriffe. Die beiden bilden ein System, das sich selbst trainiert und immer besser darin wird, zwei interdependente Fähigkeiten zu optimieren. Dieses System spielt also gegen sich selbst, indem es sich aufsplittet. Man sieht in diesem Beispiel die Verwandtschaft zum Theater, das ebenfalls mit Täuschungsmanövern arbeitet, eine Aufspaltung erzeugt und die Grenze zwischen echt und als-ob verwischt. Theater als zweiköpfiges System bestünde dann aus den Akteur:innen auf der Bühne als Generatoren, die Zuschauenden als Diskriminatoren, und beide sind Teil eines Systems, das gegen sich selbst spielt.

Es geht dabei nicht um eine einzelne Partie des Spiels – oder um eine einzelne Vorstellung eines Theaterstücks – sondern um Tausende und Hunderttausende von Partien, in welchen sich die Parameter des Spiels herausbilden und immer feiner werden. Eine einzelne Theatervorstellung hat in diesem evolutionären Spiel der Menschen gegen sich selbst kaum eine Bedeutung, das Theater als Gesamtspiel dagegen schon.

4.1 Primäres und sekundäres Spiel

Zum besseren Verständnis unterscheide ich im Folgenden zwischen einem primären und einem sekundären Spiel. Angenommen, vier Personen spielen »Mensch ärgere dich nicht«, dann ist dieses Spiel mitsamt seinen tradierten und verabredeten Regeln das primäre Spiel. Angenommen, eine Gruppe von Zuschauenden nimmt um die Spielenden herum Platz und beobachtet sie, dann haben wir die Voraussetzung für ein sekundäres Spiel. Dieses kommt aber erst wirklich in Gang, wenn die Zuschauenden innerlich einsteigen, womit gemeint ist, dass sie einen Einsatz wagen, ein Involvement, ein Attachment, eine Identifikation. Das kann

ein rein emotionaler Einsatz sein, indem sie einen bestimmten Spieler oder eine bestimmte Spielerin favorisieren, oder es kann ein materieller Einsatz sein, etwa wenn auf den Ausgang des Spiels gewettet wird. Genau wie im primären Spiel existieren im sekundären Spiel einige implizite und explizite Regeln, die sich allerdings von denen des primären Spiels unterscheiden. Zuschauende im Sport dürfen beispielsweise ihre Favoriten mit Rufen unterstützen, manchmal auch Ratschläge geben, er darf aufspringen, jubeln, weinen, fluchen, aber er darf nicht direkt in das Spiel eingreifen, ja, er darf das Spielfeld nicht einmal betreten. Die Teilnehmenden des sekundären Spiels dürfen in jedem Fall Wetten auf den Spielverlauf abschließen und die Konsequenzen dieser Wetten aushandeln, wodurch ihre Konsequenzhaftigkeit von sehr gering bis zu existenziell gehen kann. Der Einsatz kann unter Umständen extrem hoch sein, man kann sich mit Wetten buchstäblich um Haus und Hof bringen.

Gemeinsam sind die Werthaftigkeit des Spielverlaufs und das emotionale Attachment – sowohl Spielenden als auch Zuschauenden darf der Spielverlauf natürlich nicht egal sein, er muss eine hohe emotionale Bedeutung haben. Weiterhin gemeinsam ist das Interesse an einem variablen Spielverlauf, insbesondere einer Offenheit des Spielausgangs – es darf nicht von vornherein feststehen, wie das Spiel verlaufen wird und wie es ausgeht.

Relevant sind aber die Unterschiede. So haben zwar beide Spiele Regelsysteme, jedoch ist das Regelsystem der Zuschauenden so konzipiert, dass sie weniger Einfluss auf das primäre Spielgeschehen haben als die Spielenden selbst, was ich hier in Anlehnung an Dagmar Dörger als »Regeln der Reduktion« bezeichne (Dörger and Nickel 2008). Zwischen Spielenden und Zuschauenden befindet sich ein Sicherheitsabstand, im Fußball etwa eine Absperrung und einige Meter Sicherheitszone, damit die Zuschauenden keine Gegenstände aufs Spielfeld werfen. Beim Theater ist in der Regel die Bühne abgesetzt, sodass Zuschauende sie nicht betreten, und so weiter. Die Eingriffs- und Mitspielmöglichkeiten der Zuschauenden sind damit begrenzt. Neben den Regeln der Reduktion gibt es aber auch noch Regeln der Partizipation, also der Art, wie sich die Zuschauenden dennoch einbringen können. Im Theater haben sich diese Regeln der Partizipation immer wieder geändert: Während die Zuschauenden vom Literaturtheater in eine passive Rezeptionshaltung gebracht wurden, um die Aufführung so aufmerksam wie möglich zu verfolgen, wurden sie im 20. Jahrhundert im Versuch einer Demokratisierung der Theater immer wieder, mit wechselndem Erfolg, zur Partizipation aufgefordert. Heute existieren all diese Regeln der Partizipation und Reduktion nebeneinander, und in vielen Fällen müssen sie zu Beginn der Aufführung erst kommuniziert werden, weil es keine gültige Norm mehr gibt.

Der zweite relevante Unterschied zwischen primärem und sekundärem Spiel bezieht sich auf die Spieler:innenanstrengung, die beim primären Spiel höher ist als beim sekundären Spiel. Geschwitzt wird vornehmlich im primären Spiel, dort

ist der Einfluss auf das Spielgeschehen nicht reduziert, und entsprechend geht es hier ums Ganze. Die Selbstwirksamkeit ist beim primären Spiel tendenziell hoch, beim sekundären Spiel niedrig.

Deutliche Unterschiede finden sich schließlich auch beim Aspekt der Konsequenzhaftigkeit. Beim primären Spiel wird sie in der Regel gemindert, um die Spielhaftigkeit zu erhalten und eine gewisse Leichtigkeit herzustellen. In Kapitel 1 habe ich herausgearbeitet, dass diese Konsequenzreduzierung nicht immer gelingt und dass man schon gar nicht von einer Konsequenzlosigkeit sprechen kann. Dennoch gibt es eine Tendenz zur Konsequenzreduzierung. Beim sekundären Spiel gilt eher das Gegenteil; die Konsequenz soll gesteigert werden, um die Spannung zu erhöhen. Für die Zuschauenden besteht der Kitzel des Zuschauens gerade darin, dass sie das an und für sich ja bedeutungslose Spiel mit Bedeutung und Konsequenzhaftigkeit anreichern und überhöhen. Das Spiel hat für sie oft eine höhere emotionale Bedeutung als für die Spielenden selbst, in vielen Fällen, etwa bei Wetten, auch eine ökonomische Bedeutung. Damit kommt ein Moment der Wirklichkeit ins sekundäre Spiel hinein.



Abb. 10: Primäres und sekundäres Spiel

Die Interaktion von primärem Spiel und sekundärem Spiel ist das zentrale Merkmal von performativen Spielen. Man kann hierbei zwei Wirkungsrichtungen unterscheiden, eine zentrifugale, die vom inneren Kreis des primären Spiels in den äußeren Kreis des sekundären Spiels wirkt, und eine zentripetale, die entgegengesetzt von außen nach innen wirkt. Erst wenn beide vorhanden sind, kann man von einer Wechselwirkung sprechen, wie sie für performative Spiele konstitutiv ist.

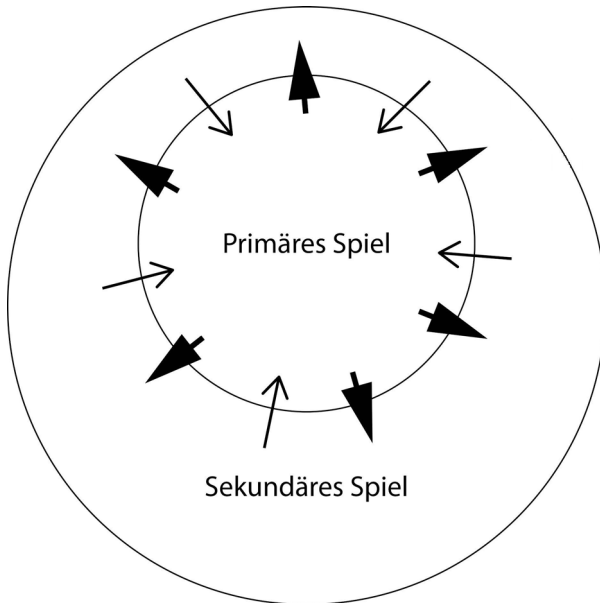


Abb. 11: Zentrifugale und zentripetale Wirkungen zwischen primärem und sekundärem Spiel

Normalerweise ist die zentripetale Wirkung deutlich schwächer als die zentrifugale Wirkung, aber sie muss vorhanden sein, damit Rückkoppelungsprozesse stattfinden können. Ein gutes Beispiel für eine zentrifugale Wirkung ist die bereits genannte Wette. Die Zuschauenden beobachten den Spielgang nicht nur, sondern machen Vorhersagen über dessen Ausgang und riskieren entsprechende Einsätze. Auf diese Weise wirkt das Spiel in den zweiten Kreis hinein, also in die Zuschauenden, die hier schon mehr sind als nur Zuschauende, weil sie sich auf ein Involvement eingelassen haben. Ein Beispiel für eine zentripetale Wirkung wäre dagegen, wenn die Buhrufe der Zuschauenden einen Schachspieler verunsichern und er die Partie ver-

liert. Dann wirkt der äußere Kreis auf den inneren Kreis zurück. Die zentripetalen Wirkungen können sehr schwach sein, etwa wenn wir ein Fußballspiel im Fernsehen anschauen. Die Zuschauerreaktionen haben hier keinen realen Einfluss auf das Spiel. Dass sie aber einen imaginären haben, zeigt sich, wenn wir vor dem Fernseher jubeln oder fluchen, als ob die Spielenden uns hören könnten. Mindestens diese imaginierte zentripetale Wirkung muss vorhanden sein, damit das Spiel ein performatives Spiel ist.

Durch die Konsequenzminderung im primären Spiel und die Konsequenzerhöhung im sekundären Spiel entsteht eine grundsätzliche Spannung, die dazu führt, dass die Zuschauenden mehr Risiko auf der Bühne sehen wollen als die Spielenden eingehen wollen. Dies manifestiert sich beispielsweise sehr deutlich im Zirkus, wo das Risiko, bzw. die Illusion des Risikos, das vielleicht wichtigste Element der Darstellung ist.

4.1.1 Backseat Gamer

Besonders deutlich wird diese Spannung zwischen Risikolust bei den Zuschauenden und Risiko bei den Spielenden beim Phänomen des ›Backseat Gamers‹, das bei Computerspiel und E-Sport zunehmend von sich reden gemacht hat. Backseat Gamer sind Personen, die Computerspiele nicht selbst spielen, sondern anderen dabei zusehen – und dies dann kommentieren. Das Phänomen ist natürlich nicht neu, wie schon ein kurzer Blick auf alle Arten von Fans zeigt, die das Kommentieren von Spielen zu einem wesentlichen Teil ihrer Kommunikation machen. Psychologisch bleibt das Phänomen aber das Gleiche: Aus sicherer Distanz wird innerlich mitgespielt, ohne die mit dem Spiel verbundenen Konsequenzen tragen zu müssen. Was sich vermutlich durch die digitalen Medien geändert hat, ist der Grad der Anonymität, das Fehlen von sozialer Kontrolle und das Fehlen von körperlicher Kopräsenz.

Abgeleitet ist der Begriff des Backseat Gamers von der Situation des Autofahrens, wo vom Rücksitz ständig Kommentare kommen, das Steuern des Wagens aber beim Fahren bleibt. Für den Fahrenen ist dies eine nervtötende Situation, denn der Backseat Gamer blickt ihm oder ihr über die Schulter und nimmt damit fast dieselbe Perspektive wie der Gamer selbst ein. Die daraus resultierende Verschmelzung von Zuschauenden und Spielenden führt zu einer Steigerung von Haltungen, die sowieso schon im Spannungsverhältnis zwischen primärem und sekundärem Spiel enthalten sind. Die Gamer-Community hat für die Rollen der Backseat Gamer eigene Begriffe entwickelt:

- *Passive Backseat Gamer* beschränken sich darauf, beim Spielen zuzusehen und ihre Kommentierung des Spiels auf unauffällige Art und Weise kundzutun. In einem Livestream fallen sie nicht auf, weil ihre Kommentare eher körpersprach-

lich sind, also etwa ein Kopfschütteln oder ein Lächeln, die sich digital nicht abbilden.

- *Informative Backseat Gamer* glauben aus irgendeinem Grund, dass sie den Auftrag haben, ihr Wissen in das Spiel einzubringen. Dabei handelt es sich häufig um Informationen und Fakten, welche mit dem aktuellen Spielgeschehen nichts zu tun haben. Sportreporter:innen sind gute Beispiele für Informative Backseat Gamer. Sie übermitteln Anekdoten, Statistiken, Verkaufszahlen oder einfach Klatsch über Spielende.
- *Besserwisser Backseat Gamer* sind eine Steigerung des Informative Backseat Gamers. Diese Art des Backseat Gamings tritt vor allem dann auf, wenn die Zuschauenden das Spiel früher einmal selbst gespielt haben und glauben, eine qualifizierte Insidermeinung zu vertreten. Diese Backseat Gamer sind anstrengend und gefürchtet bei Spielenden und Organisator:innen des Spiels, denn einerseits kommt es sehr häufig zu Spoilern, welche den Spielspaß trüben, andererseits schreckt der Besserwisser auch nicht vor Beleidigungen zurück.
- *Backseat Gamer als Troll* sind die Trickser unter den Backseat Gamern, indem sie den Eindruck vermitteln, Informative Backseat Gamer zu sein, in Wirklichkeit aber absichtlich falsche Informationen streuen. Sie missbrauchen sozusagen die Position des Informative Backseat Gamers und machen sich einen Spaß aus Fake-Informationen und deren Verbreitung.

Der springende Punkt hier ist, dass durch das Zusammenwirken von primärem und sekundärem Spiel eine Dynamik entsteht, die eine Regression in unreife Zustände bei den Zuschauenden begünstigt, weil sie selbst die Konsequenzen der beobachteten Handlungen nicht tragen müssen. Man kann die zentripetale Wirkung vermutlich auf den Nenner bringen, dass die Teilnehmenden des sekundären Spiels (die Zuschauenden) einen maximalen Einfluss auf das primäre Spiel wünschen und herbeifantasieren, bei einem gleichzeitig minimierten persönlichen Risiko. Das performative Spiel kommt diesem grundsätzlichen Bedürfnis weit entgegen und spielt damit.

4.1.2 Antäuschen

Performative Spiele enthalten ein hohes Maß an So-tun-als-Ob. Es werden nicht nur Strategien verfolgt, sondern es wird auch noch so getan, als ob man bestimmte Strategien verfolge, während man in Wirklichkeit einen anderen Plan hat, der genau auf dieser Täuschung basiert. Diese Täuschungsmanöver beziehen sich gleichzeitig auf die Mitspielenden und auf die Zuschauenden. Sie basieren darauf, dass man eine Erwartung aufbaut, sie dann in eine falsche Richtung lenkt und dadurch die Möglichkeit bekommt, selbst einen Schritt in Richtung auf das Spielziel hin zu machen. Bei Strategiespielen werden falsche Spuren beispielsweise gelegt, indem die Erwar-

tung aufgebaut wird, dass man defensiv spiele, um dann überraschend sehr offensiv vorzugehen. Bei Kartenspielen wie dem Poker besteht das Antäuschen darin, dass man die Mitspielenden durch Mienenspiel, emotionale Geräusche, »verräterische« Gesten in den Glauben bringt, sie hätten Informationen über das Blatt, die eigentlich geheim bleiben sollten, aber durch spontane Gesten und durch ihre überlegene Menschenkenntnis dechiffriert wurden. Kurz: Durch das Antäuschen entsteht eine performative Ebene des Spiels, ein Spiel mit den Erwartungen der Mitspielenden, das gleichzeitig mit den Erwartungen der Zuschauenden korrespondiert. Mit dem Antäuschen schleicht sich das performative Spiel in fast alle Spiele ein und ermöglicht das Erreichen eines höheren Levels: Wenn die Spielmechanik eigentlich ausgereizt ist, kann das antäuschende Spiel den Reiz des Spiels noch lange aufrechterhalten. Schauspielende sind in der Regel recht gut in dieser Disziplin, wie nicht anders zu erwarten, und die Technik des Antäuschens hat viel mit dem Theater gemeinsam.

4.2 Erwartungen

Durch das emotionale Involvement entstehen permanent Erwartungen in den Zuschauenden. Sie machen innerlich und oft unbewusst Vorhersagen über den Spielverlauf, und man kann sagen, dass die daraus resultierenden Erwartungen bestimmend sind für das Involvement der Zuschauenden. Je stärker das Involvement, desto stärker die Erwartungsproduktion. Zu Beginn des Spiels ist die Erwartung oft bereits hoch. Das gilt auch für das Theater. Johnstone schreibt, jedes Publikum sei zu Beginn der Aufführung in Erwartung eines Wunders (Johnstone 1998, 36), und ich teile seine Meinung. Es ist etwas ausgesprochen Gehobenes, Pures, Wunderbares im Raum, bevor die Aufführung losgeht, eine Hoffnung, die größer ist als alles, was wir als Theatermacher:innen jemals schaffen können. Sie ist einfach so da, ein Rohstoff, mit dem wir arbeiten können. Schauspielende spüren den Erwartungsaufbau des Publikums in ihren Körpern und genießen ihn irgendwie. Viele Schauspielende stehen vor ihrem Auftritt hinter dem Vorhang und »spüren das Publikum«. Sie spüren den Rhythmus der Erwartungen des Publikums, wie ein Surfer den Rhythmus des Ozeans spürt. Wenn es gelingt, können sie die Welle surfen; das Timing sitzt, die Modulation des Spiels verändert sich für genau dieses präsenste Publikum.

Verpasst man den idealen Zeitpunkt, dann sinkt die Erwartung sehr schnell und die Wirkung verpufft oder ist eine völlig andere. Nach einer Weile baut sich die Erwartung wieder auf, sie strömt von selbst nach, die theatrale Situation sorgt dafür, dass dieser Rohstoff ständig nachwächst. Das eigentliche Material des Theaters sind daher nicht Schauspielerkörper, Kostüme, Bühnenbild oder Dialoge, sondern Erwartungen. Keine Erwartungen = kein Theater. Schauspielende oder Autor:innen, die keine Erwartungen hervorrufen, haben nichts, womit sie arbeiten können.