

4 Performative Spiele

Warum erfindet eine Spezies ein Spiel, bei dem eine Gruppe von Individuen einer anderen Gruppe von Individuen dabei zusieht, wie sie bestimmte Verhaltensweisen dieser Spezies auf der Bühne nachspielen? Im Folgenden öffne ich wieder die weite Perspektive der Evolution und frage nach den spezifischen Merkmalen von Spielen, die ich hier als ›performative Spiele‹ bezeichne. Gemeint sind solche Spiele, bei denen ein zweiter Kreis, der Kreis der Zuschauenden, ein wesentliches Element des Spiels ist. Performative Spiele umfassen daher sowohl die Spielenden als auch die Zuschauenden, wenn auch natürlich in unterschiedlicher Weise. Performative Spiele sind ›zweiköpfig‹, womit gemeint ist, dass sie aus zwei Subsystemen bestehen, die miteinander interagieren. Gleichzeitig teilen sie sich einen ›gemeinsamen Körper‹, das heißt, sie beruhen auf denselben grundlegenden Parametern, es entstehen reziproke Rollen: Einerseits gibt es eine produzierende Seite, die Spielaktionen durchführt, andererseits eine rezipierende Seite, welche diese Optionen betrachtet und sortiert. Diese ›passive‹ Seite ist keineswegs wirklich passiv und ihre Beteiligung am Gesamtspiel kann durchaus wesentlich sein. Letztendlich entscheidet nämlich die rezipierende Seite, also die Zuschauenden, welches Spiel erfolgreich ist, sich durchsetzt und weiterentwickelt.

Die Idee der Zweiköpfigkeit entnehme ich der bereits erwähnten Entwicklung künstlicher neuronaler Netzwerke, wo die Aufsplittung von Systemen in zwei interagierende Subsysteme, insbesondere in der Form von GANs (Generative Adversarial Networks) seit circa 2013 zu einem enormen Entwicklungsschub geführt hat. Die Idee dahinter ist, lernende Netzwerke so zu bauen, dass sie eigentlich aus zwei künstlichen neuronalen Netzwerken bestehen, die gegeneinander ›spielen‹ (Goodfellow et al. 2014). Der Begriff GAN ist schwer ins Deutsche zu übertragen und bedeutet in etwa: ›Erschaffende gegnerische Netzwerke‹. Die verblüffende Grundidee ist, dass die beiden Subsysteme nicht zusammenarbeiten, sondern gegeneinander spielen. Sie übernehmen dabei zwei komplementäre Rollen, erstens die des ›Generators‹ und zweitens die des ›Discriminators‹. Das Spielziel des Generators besteht darin, auf einen Input sehr viele mögliche Outputs zu generieren, ohne zunächst zwischen guten und schlechten Outputs zu unterscheiden – ähnlich wie Menschen dies in einem Brainstorming tun. Die entsprechenden Outputs

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