

Das Spiel in den Zwischenwelten

Über Potenzial und Fallstricke einer entstehenden hybriden Spielkultur in der Digitalisierung

Wanja Neite

I commander a space ship adrift in the
dark/A derelict a far way from home.
(aus dem Lied »Spaces Between« von r:an &
die new bedwyn motor co., 2023)

1. Einführung: Suche nach Orientierung in Zwischenwelten

»Es ist wundervoll, dass Du den Weg hierher gefunden hast. Ich weiß nicht, ob es Deine Absicht war – offen gesagt weiß ich nicht, ob irgendwer von uns überhaupt wahrhaftig hier ist«, begrüßt ein Roboter die Reisenden im 2022 erschienenen Videospiel »Glitchhikers – The Spaces Between«, bevor er sie in die nächste Etappe ihrer Reise entlässt, die *physischer, mentaler oder spiritueller* Natur sein kann. Ich möchte in diesem Text eine Einführung in performative *Spaces Between* geben.

Überall um uns her entstehen in hybriden Zwischenräumen neue Landschaften: zwischen Kunst, Spiel und kultureller Bildung, zwischen profan und sakral, zwischen fiktiv und real, zwischen virtuell und analog, öffentlich und privat, meat space und meta space (vgl. Lorenz 2022). Sie sind der heterotopische Lebensraum der Digital Natives und einer entstehenden partizipativen und oft communitybasierten Spiel- und Theaterkultur in heterogenen Räumen (vgl. Lehmann 1999: 306). Diese trägt das Potenzial in sich, gängige Definitionen in Frage zu stellen: von Teilhabe, von Deutungsmacht, von Erzählkultur.

Die Dichotomie analog-virtuell verliert hier zusehends an Gültigkeit. Im Zuge der pandemiebedingt stark beschleunigten Digitalisierung werden

virtuelle Welten zu einem untrennbar Teil der kulturellen, geografischen und ästhetischen Landschaften, in denen Kunst und Spiel produziert und gemeinsam erlebt wird. Auch wenn hier Wegstrecken scheinbar mit wenigen Mausklicks oder auf Scrollbars zurückgelegt werden. Ich nenne diese hybriden Landschaften im Folgenden *Spaces Between*.

Die Navigation in den *Spaces Between* bringt für die Produktionspraxis einige neue Herausforderungen mit sich, die eng mit digitaler Plattformmacht verknüpft sind. Ich möchte in diesem Text deshalb auch auf problematische Aspekte der Kulturproduktion in hybriden Landschaften und die damit verbundene Verantwortung Kulturschaffender eingehen.

Dazu gebe ich zunächst einen Einblick in den Entstehungsprozess neuer Spielformen und Produktionspraktiken in den *Spaces Between*. Wie kann eine Navigation durch die neu zu erschließenden Landschaften funktionieren? Dessen Besonderheiten und Potenziale erläutere ich beispielhaft an den jungen Spielformen Liverollenspiel und partizipative Performance, um anhand dieser Beispiele auf problematische Aspekte der Entwicklungen einzugehen. Zuletzt möchte ich von Praxiserfahrungen mit dem Framework *denialofservice.fail* (kurz: *dos.fail*) berichten.

Viele für diese Unternehmung relevanten Aspekte wurden bereits von Irina-Simona Barca, Katja Grawinkel-Claassen und Kathrin Tiedemann in ihrem Artikel »Das Theater der Digital Natives: Einübung in Szenarien des Widerstands und der Empathie« untersucht. Darin heißt es, dieses Theater stehe

»für ein neues Spiel aus geteiltem Wissen, digitalen Technologien und Räumen der Verantwortung [...] eine Kunstform, die die fortschreitende Digitalisierung als Chance nutzt, um neue Formen der Teilhabe zu erproben und eingeübte Machtverhältnisse zu verändern. Es geht um einen tiefgreifenden Wandel, um neue Narrative und Dramaturgien, um neue Arten der Gemeinschaft. [...] die Frage nach dem Zusammenhang von Digitalisierung und Demokratie« (Barca/Grawinkel-Claassen/Tiedemann 2020: 11).

2. Navigationshilfen: Teilhabe & Partizipation

»None of the analytical dichotomies we have used are ›real‹, but attempts at mapping the terrain of actual larp experience. It is a model we have constructed to understand larp; it is not the reality of larping.« (MacDonald/Stenros 2020: 305)

Nicht nur das Videospiel, das sich innerhalb weniger Jahre zum weltweit konkurrenzlos bestimmenden Unterhaltungsmedium entwickelt hat¹, sondern auch das Aufkommen einer Vielzahl weiterer partizipativer und immersiver Live-Spielformen in Kunst und kultureller Bildung zeigen eine Entwicklung, die Barca, Grawinkel-Claassen und Tiedemann folgendermaßen beschreiben:

»Wurde die Rolle der Zuschauer/innen häufig als passiv wahrgenommen, so muss man heute [...] von ›People Formerly Known as the Audience‹ sprechen, zu deren Erleben ein hohes Maß an Engagement, Beteiligung und damit auch Verantwortung gehört. Für eine jüngere Generation, die bereits mit dem Internet aufgewachsen ist, ist dieser Modus auch im Theater ganz selbstverständlich. Für die neue Praxis der Teilnehmenden hat das Theater noch keinen neuen Begriff gefunden. In den zurückliegenden rund 30 Jahren sind vermehrt Theaterformate entstanden, die auf die Einbeziehung der Zuschauer/innen und deren aktive Mitgestaltung der Aufführung abzielen.« (Barca/Grawinkel-Claassen/Tiedemann 2020: 10)

Diese Feststellung lässt sich auch auf aufkommende Formate der Performance und des Spiels übertragen, wie ich im Folgenden zeigen möchte. Wie eben wiedergegeben, hat die Ablösung bestehender Definitionen ein Fehlen spezifischer Begriffe für die verschiedenen und verwandten Praktiken zur Folge. Trennlinien zwischen Medien und Spielformen weichen auf, was sich auch darin widerspiegelt, dass jede in diesem Text erwähnte, in den *Spaces Between* angesiedelte Produktion für die Beschreibung ihres Formats und Genres eigene, andere Begriffe verwendet.

Besonders das Liverollenspiel ist eine immersive Spielform, die auf radikale Weise Teilhabe und Ermächtigung der Beteiligten ins Zentrum der kreativen Entwicklung rückt. Bjørn Flindt Temte beschreibt Larp als

»a type of Pretence-Play where Participants interact, often through rules, with a diegetic world through the continuous ductoring and possibly canctoring, rectoring and auctoring, of distinct characters, thus collaboratively co-textoring an emergent, ephemeral narrative« (Flindt Temte 2015: 65).

1 Das geht aus Daten von Newzoo, Billboard und IFPI hervor (vgl. Statista 2020).

Viele Larps zeichnen sich durch die unkommerzielle oder hobbyistische Natur ihrer Organisation aus, durch die Wahl traditionell kulturferner Spielorte und die Open Source-basierte Weitergabe von Wissen und Ressourcen².

Theresa Schütz sieht im Aufkommen partizipativer und immersiver Spielformen einen breiten Trend zu »künstlerischen Gegenentwürfen zum bürgerlichen Illusionstheater« (Schütz 2022: 53). Sie führt aus: »Die angestrebte Aktivierung [der Teilnehmenden] wurde dabei als Mobilisierung im Raum, nicht selten aber auch mit einer damit verbundenen politischen Emanzipation des Publikums konzipiert.« (ebd.) Die Co-Kreation in den *Spaces Between* fordert fortwährend gängige Definitionen und Grenzen heraus: in Bezug auf Identität, Kreation und, wie Schütz erläutert, Raum. So hätten immersive Inszenierungen

»eine signifikante Veränderung der räumlichen und damit auch der kommunikativen Struktur zwischen Publikum und Bühnenraum gemeinsam. Performer*innen und Zuschauer*innen teilen sich nunmehr den Bühnenraum« (Schütz 2022: 53).

Dies betrifft jedoch nicht nur Bühnenräume, sondern ganz grundsätzlich die Wahl des Spielortes. Dies sind im Falle partizipativer Performances und Spiele in der Regel Orte, die nicht als klassische Kulturräume gelesen werden. Heterogene Räume, etwa ein luxuriöser Leerstand an der Alster in Hamburg (Kotka Gudmon: »Planetary Versicherung«, 2022), ein Segelschiff auf der Ostsee (Deutsch/Fitzler/Wagner: »The Last Voyage Of The Demeter«, seit 2015) oder ein ehemaliges Schlachthaus in einem Keller in Berlin-Neukölln (*dos.fail: Crystal Heaven Lounge*«, 2019). Besonders die Spielorte des Liverollenspiels liegen häufig außerhalb von Stadtgebieten, im besten Sinne des Wortes in der Landschaft (s. Abb. 1). Inszeniert und gespielt wird auf stillgelegten Truppenübungsplätzen und Tagebauen, in öffentlichen Wäldern, abgelegenen Gasthöfen und Hütten. Nach dem Prinzip: Wo gespielt werden kann, wird gespielt.

2 Einblicke bieten etwa die jährlich erscheinenden Aufsatzsammlungen zur skandinavischen »Knutepunkt«-Konferenz und zur deutschen »Mittelpunkt«-Konferenz, die immer wieder auch spezifisch regionale Entwicklungen der Spielform in den Blick nehmen. Im deutschsprachigen Raum fand die Weitergabe von Wissen und Ressourcen traditionell in selbstverwalteten Internetforen und sozialen Plattform wie Larper.Ning (<https://www.larper.ning>) statt, sie verlagerte sich aber im Laufe der 2010er Jahre zu sehends auf die Meta-Plattform Facebook.

Abb. 1: *Larp am Galgenberg*.



© Siebensprung 2011

Gemäß dieses Prinzips wurden besonders im Zuge der Corona-Pandemie jene heterogenen Spielorte in vielen Fällen in hybride Landschaften eingegliedert. Physische Räume wie ein Hochbunker (*dos.fail: »Healing«*, 2021) oder ein altes Ballhaus (»Ballroom Of Fear«, 2020) wurden über Streaming mit Online-Plattformen und schließlich mit den privaten Wohnräumen der Teilnehmenden verbunden. Verlangt die Orientierung als Teilnehmende an einem solchen Spielort bereits mehr Wissen und Flexibilität als in einem geschlossenen klassischen Kunstraum mit seinen spezifischen tradierten Regeln, so wird das Navigieren zwischen physischen und virtuellen Räumen in einer hybriden Landschaft umso komplexer – allein aufgrund der schieren Zahl verschiedener verwendeter Tools und Plattformen.

Im Liverollenspiel bezeichnet der Begriff des *Mappings* (des Kartografierens) »die Struktur vom aktuellen Stand einer fiktionalen Realität im Kopf Spielender und deren Platz darin« (Nielsen/Koljonen/Saitta 2020: 17). Das Wissen, das eine Person zum selbstbestimmten Spielen eines Larps und zur kreativen Mitgestaltung braucht, setzt sich in einer *Map* zusammen. Die Gruppe *Siebensprung* beispielsweise nahm diesen Begriff wörtlich und organisierte die Navigation der Teilnehmenden bei der Online-Umsetzung des co-creativen Liverollenspiel-Festivals »KeineCon« (2020) in Form einer interaktiven Landkarte, die virtuelle Wegstrecken zwischen den einzelnen verwendeten Plattformen erleichtern sollte. Das Gefühl der Bewegung zwischen Spielorten auf einem Festival, das gewöhnlich in einem weitläufigen analogen Landschaftsraum stattfindet, sollte in eine hybride Landschaft übertragen werden.

Der Begriff des *Mappings* ließe sich auch auf einen Theaterbesuch an einem Schauspielhaus oder die Teilnahme an einem bildungspolitischen Spiel auf ei-

ner Internetplattform anwenden. Oder die Nutzung des öffentlichen Personennahverkehrs in einer fremden Großstadt, den Fragen folgend: Wie sollen wir uns richtig verhalten und vor allem gestaltend teilhaben, wenn wir die Regeln eines Ortes nicht kennen? Wie Orte finden, von deren Existenz wir nicht wissen?

Die Herausforderung gängiger Definitionen der Nutzung und Kontrolle von Räumen und Landschaften ist immersiven und partizipativen *Spaces Between* inhärent. Sie werden ausdrücklich dazu konzipiert, von jenen, die sie bevölkern, vereinnahmt und mitgestaltet zu werden. Denn »nachhaltige Wertbildung geschieht im Netz durch Partizipation, wenn nicht gar durch kollektive Autor*innenschaft« (Reichert 2021: 32). Bemühungen zum Trotz, den »Flow« (Warren 2017: 54ff.) der Bewegung Teilnehmender zu lenken und zu designen.

»Diese [immersiven] Räume treten auf uns zu, sie vereinnahmen oder distanzieren uns und, indem sie uns in ihr Erlebnisangebot involvieren, reichen sie nicht nur in den begrenzenden Raum, sondern auch ins uns hinein, und werden so zu Räumen unserer Vorstellung.« (Bieger 2007: 10)

Zum *Mapping* der Wegenetze in diesen neu entstehenden Landschaften gehört also auch die Untersuchung, auf welche Weisen und mit welchen Absichten Formen der Bewegung und Orientierung für die *Spaces Between* gestalten werden. Daher möchte ich nachfolgend auf der Suche nach Orientierung auch dem Aspekt der auf Netzwerkeffekte beruhenden Plattformmacht auf den Grund gehen.

3. »Move fast and break things« - Auf Abwegen im Netz

»War das Internet in den Neunzigerjahren von Entwickler*innen, Aktivist*innen und Künstler*innen als barriearamer Raum beschworen worden, in dem Eigentum und feste Identitäten überwunden werden könnten, drehte sich 2021 endgültig alles um die zweifelsfreie Zuschreibung von Urheberschaft und Eigentum.« (Reichert 2021: 8)

Es ist kein Zufall, dass die im letzten Kapitel dargestellten Entwicklungen im Zuge der Digitalisierung stattfinden. Hier bilden »der emanzipative Impuls freier Theaterformen, die sich vom bürgerlichen Theater der Repräsentation abgrenzen, und die Performance-Kunst eine Allianz mit den Utopien von De-

mokratisierung und Mitbestimmung, von denen die frühe Phase des Internets geprägt war.« (Barca/Grawinkel-Claassen/Tiedemann 2020: 10) Ich möchte im Folgenden kritisch darauf eingehen, wie sich dieser emanzipative Impuls zur Realität einer digitalisierten Kunst verhält und welche Fallstricke sich hier ob der geschilderten Ansprüche an Mitgestaltung, sicherer Teilhabe und selbstbestimmter Navigation einer Spielkultur in den *Spaces Between* auftun.

130 Jahre nach Gründung der Freien Volksbühne Berlin als Ort revolutionärer Teilhabe, 120 Jahre nach Peter Kropotkins »Gegenseitige Hilfe in der Tier- und Menschenwelt« (Kropotkin 1908) und wenige Jahre nach Donna Harraways ikonischer Aussage »make kin, not babies« (Haraway 2016: 102) zwingt die Corona-Pandemie die darstellenden Künste mit Wucht in den digitalen Raum³. Neben der Notwendigkeit Inszenierungsformen auf die Voraussetzungen digitaler Plattformen anzupassen, verspricht die Digitalisierung auch die Möglichkeit »neue Zielgruppen zu erschließen und eine größere und breitere kulturelle Teilhabe zu ermöglichen«. (Institut für Teilhabeforschung 2022) Die Broschüre »Netztheater« der Heinrich-Böll-Stiftung fragt: »Welches Social Medium passt zum Theater?« und kommt unter anderem zum Schluss: »TikTok ist beliebt und niedrigschwellig. [...] Da könnte, sollte noch einiges passieren.« (Diesselhorst/Hütter 2020: 20)

Besonders die Video- und Social Media-Plattformen Zoom und Youtube wurden im Zuge der Pandemie, der auf bekannten Sicherheitslücken (vgl. Ries 2020) basierenden Kritik (vgl. Diesselhorst 2020) zum Trotz, zu wichtigen Orten der Austragung und Dokumentation künstlerischer und spielerischer Projekte. Selbst Werke, die technokratische Entwicklungen und Technologie-Mensch-Gefüge ausdrücklich und kritisch zum Thema haben, werden auf diesen Plattformen gezeigt. Ein Beispiel dafür ist die Durchführung des partizipativen Spiels »reconstruct:alan_turing« (Büro für Eskapismus, 2021) auf Zoom, das Entwicklungen rund um Überwachung und künstliche Intelligenz kritisch betrachtet.

Viele Stätten der freien Kunst entstanden als kritische und unkommerzielle Schutzzräume für kulturelle Erfahrungen und wurden als solche erhalten. Diese Schutzzräume sind eine wichtige Voraussetzung für sicheres Erleben und Entfaltung der Beteiligten. Erst sie machen die beschriebenen partizipativen Spielformen so wirkungsmächtig, da die Beteiligten über die körperliche und emotionale Sicherheit eines geschlossenen Raumes verfügen, in dem Kunst

3 Dieser Prozess wurde u.a. vom Portal Nachtkritik.de umfangreich dokumentiert (vgl. Hütter 2021).

frei innerhalb selbst gestalteter Regeln erlebt werden kann. Im Gegensatz dazu weicht der heterogene Raum die Trennlinien auf hin zu Räumen, die nach anderen Regeln funktionieren: Wer beispielsweise ein Liverollenspiel in einem öffentlichen Wald spielt, muss damit rechnen, Spaziergänger*innen zu begegnen, die nicht nach den Regeln des Spiels handeln.

Werden diese heterogenen Räume nun unkritisch in hybride Landschaften eingegliedert, zum Beispiel über Videochatplattformen wie Zoom, kann von kulturellen Schutzräumen nicht mehr die Rede sein. Sie werden vielmehr an Unternehmen veräußert, zu deren Geschäftsmodell der Verkauf von Nutzenden-Daten gehört. Deren Plattformen geben allein um ihrer Gestalt willen bereits stark vor, wie sich in den entstehenden hybriden Kulturlandschaften bewegt, wie dort kommuniziert und kreativ gewirkt wird. Diese Gestalt ist an erster Stelle auf die Erzeugung starker Netzwerkeffekte und Profitoptimierung ausgelegt: »Wenn man etwas auf Social Media postet, ist das eigentlich gar kein Sprechen. Der Kontext wird dem, was du sagst, nachträglich verpasst, und zwar für die Zwecke und den Profit von anderen«, so Informatiker und Künstler Jaron Lanier. »Dadurch verändert sich, was ausgedrückt werden kann. Wenn der Kontext den Zwecken der Plattform geopfert wird, werden Kommunikation und Kultur banal, flach und vorhersehbar.« (Lanier 2020: 96) Nicht zuletzt obliegt den genutzten Plattformen auch die Entscheidung, was auf ihnen gezeigt werden kann und darf. Gezeigte Inhalte müssen also deren Richtlinien angepasst werden, um überhaupt zugelassen, geschweige denn an ein interessiertes Publikum verbreitet zu werden.

Es werden also, unter anderem mit dem Ziel des Abbaus von Barrieren, einer flüssigen Nutzungserfahrung und durch Netzwerkeffekte bedingte erhöhte Reichweiten, zu Ungunsten sicherer und selbstverwalteter Plattformen jene etablierten kommerziellen Plattformen mit Vorliebe genutzt, die bereits über Macht und Ressourcen verfügen, jedoch nicht dazu entwickelt wurden, das sichere und freie Erleben von Kunst und Spiel zu ermöglichen. Meta beispielsweise ist an allererster Stelle ein Werbeunternehmen.⁴ In der Regel geschieht das im besten Wissen um die Geschäftspraktiken und Ziele der dahinterstehenden Unternehmen, deren bestehende Plattformmacht unmittelbar weiter gestärkt wird: »Es sind so viele Menschen auf Facebook, weil so viele Menschen auf Facebook sind.« (Michael Seemann zitiert nach Markwadt 2021: o.S.) Wenn

⁴ Über 97 % des Jahresumsatzes von Meta im Jahr 2021 gehen auf Werbeeinnahmen zurück (vgl. Statista 2022).

eine Plattform erst einmal etabliert ist als zentraler Umschlagplatz für Informationen und Waren, als Ort scheinbaren Beisammenseins aller, scheint ihre Nutzung alternativlos. Dieser Netzwerkeffekt wird auch *Lock-In* genannt (vgl. Lanier 2020: 34ff.).

Wie geschildert, fordert das Spiel in den *Spaces Between* auch Konzepte von Navigation und Kontrolle in seinen (hybriden) kulturellen Landschaften heraus. Doch, um zum Bild des Wegenetzes im urbanen ÖPNV zurückzukehren: Wer das Netzwerk der Wege vorgibt, gibt auch vor, auf welche Weise sich Akteur*innen darin bewegen und orientieren sollten. Punkte, an denen sich Wege im Netzwerk bündeln, zum Beispiel in Form einer wichtigen Kreuzung oder eines öffentlichen Platzes, werden zu zentralen Steuerpunkten.

Die immersive Raumgestaltung kennt und nutzt diese Strategien, um die spielerische Erschließung und Aneignung von Räumen zu ermöglichen. Der beschriebene Lock-In-Effekt entspricht beispielsweise etwa dem, was Jason Warren in seiner Theorie der Bewegung im immersiven Raum als *Pull*, also Sogwirkung, bezeichnet (vgl. Warren 2017: 54ff.). Steuerpunkte mit starkem *Pull* ermöglichen es jenen, die sie gestalten, wirksame Vorgaben für Formen der Bewegung und Orientierung zu machen und wirken in der Regel unberührt. Mit dem Begriff *Reward* beschreibt Warren aber auch ein Konzept zur aktiven Aneignung eines immersiven Raumes durch die Beteiligten: »Make sure that there is something waiting at the other side of the exploration« (ebd.: 5). Durch *Reward* kommunizieren Gestaltende den Beteiligten, wie ein immersiver Raum bespielt und sich darin bewegt werden soll und belohnen ein spielerisches Verhalten, das ihren Vorstellungen entspricht. *Reward* erleichtert das *Mapping*. Doch die vollüberwachten Wege, die Nutzende auf virtuellen Plattformen durch Klicks und Scrollbars zurücklegen, die sich dem eigenen Verständnis, der eigenen Kontrolle und Mitgestaltung entziehen und ganz im Gegenteil ausdrücklich zur Zweckentfremdung von Nutzendenerfahrungen und -daten konzipiert wurden, lassen sich schwerlich in eine *Map* einpflegen.

Die Problematik der Veräußerung kultureller Schutzzäume betrifft alle Bereiche der freien Kultur gleichermaßen. Mit Blick auf die starke Publikumsinvolvierung und die im vorigen Kapitel geschilderten Ansprüche zur Herausforderung von Deutungs- und Gestaltungshoheiten einer Spielkultur in den *Spaces Between* erscheint diese Veräußerung als besonders dramatisch im Gegensatz zu den großen Potentialen, die eine Erschließung hybrider Landschaften verspricht. Zwar können kulturelle Unternehmungen im Allgemeinen scheinbar von starken Netzwerkeffekten etablierter kommerzieller Plattformen profitieren, letztlich sind sie zur Ausrichtung und Dokumen-

tation im Kern lediglich auf die Nutzung einiger essenzieller Funktionen angewiesen, die solche Plattformen bieten. Die Funktionen, die der Profitoptimierung eines Werbeunternehmens dienen, gehören aber eindeutig nicht dazu, weshalb sie hier besondere Beachtung finden müssen.

4. »Healing«: ein Praxisversuch

In Reaktion auf die problematischen Aspekte der geschilderten Entwicklungen entwickelte 2021 *dos.fail* – ein Zusammenschluss kritischer Expert*innen aus Kunst, Game Design, Forschung und Creative Coding – Ansätze zu einer (daten-)sicheren und selbstbestimmten Erschließung der *Spaces Between*. Daraus entstand das Community-Framework »Nexus«, mit der Absicht hier beschriebene Schutzräume in hybride Landschaften zu übertragen und die Verschmelzung analoger und virtueller Sphären beeinflussbar zu gestalten. Dazu gehört eine gleichnamige Open-Source-Plattform, die Kulturschaffenden ermöglichen soll, ihre Unternehmungen in den *Spaces Between* datensicher und selbstverwaltet zu gestalten, und die auf die Bedürfnisse partizipativer Spielformen zugeschnitten ist.

Als Beispiel für die Nutzbarkeit von »Nexus« setzte *dos.fail* das intermediale Projekt »Healing« um, auf dessen Entwicklung und Durchführung ich als Praxisbeispiel eines kritischen künstlerischen Ansatzes zur Erschließung hybrider Landschaften ausführlicher eingehen möchte. Zu »Healing« gehörte, neben Workshops und Diskussionspanels zu den Themen Technokratie und Plattformmacht, auch ein immersives Liverollenspiel mit Elementen partizipativer Performance, das hybrid, also zugleich online und in einer Live-Installation gespielt wurde.

Die Installation entstand in einem Hochbunker aus Weltkriegszeiten inmitten der Innenstadt Schweinfurts (s. Abb. 2). Von hier aus wurde das Spiel vor Ort mit Video und Audio mit dem Online-Spiel verknüpft. Setting der Fiktion war eine Gameshow in einer unbestimmten Zukunft, die von Sozialkreditsystemen und Überwachung geprägt ist. Eine Hälfte der Teilnehmenden spielte online das sogenannte *Tribunal* und nutzte als Schnittstelle eine 2D-Spielwelt, die auf der Open-Source-Plattform *WorkAdventure* erstellt wurde. Das *Tribunal* war dafür zuständig, die Handlungen der Spielfiguren der anderen Hälfte der Teilnehmenden in der Installation zu überwachen und zu bewerten. Über Kameras und Mikrofone wurde jeder Raum in der Installation live mit den Webcams der Online-Spielenden verknüpft, sodass

die beiden Gruppen in ständigem direkten Kontakt standen. Die Wertungen des *Tribunals* wurden über ein Scoreboard live in die Installation übertragen. Alle Beteiligten erstellten mithilfe eines Konfigurators, der als Teil von »*Nexus*« entwickelt wurde, zuvor nach eigenen Vorstellungen eine Spielfigur. Diese war ausgestattet mit eigenen Wesenszügen und Zielen in der fiktiven Spielwelt, über die sie im Laufe des Anmeldeprozesses mehr und mehr Infos erhielten, um zu Beginn des Spiels möglichst gut über die innerdiegetischen Regeln Bescheid zu wissen und den Spielverlauf aktiv mitgestalten zu können.

Abb. 2: Der Spitalseebunker in Schweinfurt.



© Simon Salem Müller/VG Bild-Kunst Bonn 2021

In ihrem Spiel wurden die Teilnehmenden von Performenden unterstützt, die zuvor reichlich Erfahrungen mit Formaten des immersiven Theaters gesammelt hatten. Alle Spielenden trafen sich vor und nach dem Spiel auch außerhalb ihrer Rollen. Teilnehmende und dazugehörige Spielfiguren, sowie sämtliche spielrelevante Informationen wurden über »*Nexus*« verwaltet. Die Plattform ermöglichte den Beteiligten vor, während und nach dem Spiel außerdem eine datensichere Kommunikation. Insgesamt etwa 14 Stunden waren die Teilnehmenden mit der Veranstaltung beschäftigt, davon verbrachten sie sechs mit dem *Embodiment*, also der körperlichen Darstellung ihrer Spielfigur.

Menschen aus fünf verschiedenen Kontinenten, mit vielfältigen oder keinen Bezügen zu immersivem Spiel und unterschiedlichen Erwartungen besuchten das Spiel im Laufe seiner einmonatigen wiederkehrenden Durchführungen. Noch vielfältiger waren die Wahrnehmungen des Erlebten: Einige erlebten »Healing« vor allem als actiongeladenes Erlebnis zwischen Performance und Rollenspiel in einem technokratischen Setting. Andere nahmen es als experimentellen und technologisch-komplexen Versuch wahr, verschiedene partizipative Spielformen zusammenzubringen. Publikumsbeteiligten, die ausgeprägte Erfahrungen und damit einhergehende Erwartungshaltungen mit sehr spezifischen Spielkulturen mitbrachten, stießen beim *Mapping* ihrer Erfahrung auf Herausforderungen.

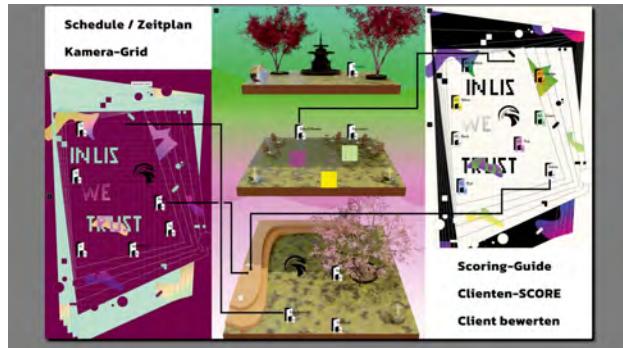
Die Entwicklung von »Healing« geriet wiederholt an Grenzen, vor allem in Bezug auf den eigenen Anspruch, basierend auf Open Source-Technologie ein Spiel zu entwickeln, das nicht nur geringe technologische und formatspezifische Einstiegschwierigkeiten aufweisen, sondern zugleich die emotionale und datenbasierte Sicherheit seiner Teilnehmenden gewährleisten sollte. So wurde die Entwicklung des Online-Spiels zu einem späten Zeitpunkt im Projekt von einer 3D- auf eine 2D-Oberfläche umgestellt, da eine stabile Durchführung mit der 3D-Plattform *Mozilla Hubs* nicht möglich gewesen wäre, ohne dabei auf AWS (Amazon Webservices) zurückzugreifen.⁵

Die Erprobung eines spielerischen Formats, das seine komplexen hybriden Aspekte zu einem derart zentralen Aspekt der Erfahrung macht, erforderte die umfangreiche Entwicklung von Orientierungshilfen. Diese wurden schließlich in einer mehrdimensionalen Karte verknüpft. Diese verband alle verwendeten Tools, Live-Installation und 2D-Online-Spielwelt, analog und virtuell, meat space und meta space zu einer hybriden immersiven Landschaft (s. Abb. 3).

Seit der Durchführung von »Nexus« und »Healing« bleibt die Herausforderung, die entwickelten Mittel, Know-how und Software, zu verwalten, weiterzuentwickeln und für andere Projekte bereitzustellen. Hierzu werden Ressourcen benötigt, die eine projektbasierte Förderlandschaft für freie Kulturprojekte in Deutschland derzeit kaum hergibt. Die enorm ressourcenintensive Entwicklung, Verwaltung und Vermittlung von Open Source-basierter Arbeit ist ein zentraler Aspekt, warum Netzwerkeffekte etablierter und sich folglich immer stärker etablierender Plattformen wie Zoom so stark wirken.

5 Diese Entscheidung wurde auf dem Projektblog umfangreich kommentiert (vgl. dos.fail 2021).

Abb. 3: Map für das Online-Spiel von Healing.



© dos.fail 2021

5. Fazit

Das Internet als Ort ständiger Medienrevolutionen (vgl. Seemann 2021:72) verspricht als Teil einer hybriden Kulturlandschaft die Entdeckung und Entwicklung neuer Wirklichkeiten, neuer Formen kreativen gemeinsamen Erlebens fern exklusiver klassischer Kulturräume.

Die Navigation durch die darin entstehenden *Spaces Between* wirkt so komplex wie lohnenswert, denn die jungen darin beheimateten Spielformen stehen nicht nur mit der erprobten Spielkultur des meat space, sondern auch den neuen Bedingungen und Möglichkeiten eines meta space in Korrespondenz und sind nicht nur in der Lage, deren Logiken und Konventionen offenzulegen, sondern zu transformieren. Dabei auf die Orientierungshilfen und Tools gestaltungsmächtiger Unternehmen und deren Plattformen zurückzugreifen, erscheint mit dem Ziel der Erhaltung gesellschaftlicher Relevanz und dem Abbau von Zugangsbarrieren nicht nur hilfreich und effektiv, sondern oft alternativlos. Dies widerspricht den Zielen einer souveränen Kulturpraxis, die ihre eigene freie künstlerische Selbstbestimmung und Möglichkeiten zur sicheren Teilhabe gewährleisten will, die gesellschaftliche Entwicklungen kritisch betrachtet und Alternativen anbietet, und steht deren Nutzung diametral entgegen.

Konzerne wie Meta stellen Plattformen zur Verfügung, über die veranstaltet, aufgeführt und dokumentiert werden kann. Wenn nun Kunstschaffende

ihre Projekte hier ansiedeln, anstatt auf föderalisierten Plattformen, mit der Absicht von bereits starken Netzwerkeffekten zu profitieren, um u.a. den Föderervorgaben oder kapitalistischen Produktionspraktiken zu entsprechen, verstärken sie aktiv die ohnehin wirkungsmächtigen Netzwerkeffekte. Und damit verstärken auch nutzungskritische Projekte ungewollt sowohl die wachsende Gestaltungsmacht durch Meta als auch den Lock-In Effekt, welcher Nutzenden die Alternativlosigkeit der Plattformen suggeriert. Ohne die Zulieferung der Nutzenden blieben diese Plattformen nutzlos als Orte für kreative Zusammensetzungen um der Inhalte und des Austauschs willen. Die für eine Kulturpraxis in den *Spaces Between* notwendigen Tools und Möglichkeiten sind nicht exklusiv hier anzutreffen. Auf die spezifischen Ansprüche angepasste Alternativen existieren und können weiterentwickelt und gestaltet werden, um die Basis für einen sicheren kulturellen Lebensraum der Digital Natives zu bilden.

Wenn also der Schutzraum der Kultur ins Virtuelle übertragen werden soll, bedarf es hier eines klaren eigenen Gestaltungswillens der Kulturschaffenden in den *Spaces Between*. Darüber hinaus braucht es Ressourcen und Finanzierungsstrukturen, die auf die Bedürfnisse sicherer Kulturräume als Orte der Entfaltung ausgerichtet sind. So hält auch die Web-Dokumentation zum Projekt »Nexus« fest: »Es bleibt ein Work In Progress.« (Nexus 2021: o.S.)

Quellen

- Barca, Irina-Simona/Grawinkel-Claassen, Katja/Tiedemann, Kathrin (2020): »Das Theater der Digital Natives – Einübung in Szenarien des Widerstands und der Empathie«, in: Heinrich-Böll-Stiftung/nachtkritik.de (Hg.), *Netztheater – Positionen, Praxis, Produktionen*, S. 15–19.
- Bieger, Laura (2007): *Ästhetik der Immersion*. Bielefeld: transcript.
- Diesselhorst, Sophie/Hütter, Christiane (2020): »Sozialmediale Theaterräume«, in: Heinrich-Böll-Stiftung/nachtkritik.de (Hg.), *Netztheater – Positionen, Praxis, Produktionen*, S. 24.
- Diesselhorst, Sophie (2020): Zoomster's Paradise. URL: https://nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=18214:in-bearb-am-virtuellen-lagerfeuer-wie-die-theater-in-der-corona-krise-videokonferenz-apps-als-spielwiese-entdecken&catid=101&Itemid=84 (19.02.23).
- Dos.fail (2021): Healing. URL: <https://healing.dos.fail/blog/2021/07/25/haben-wir-die-grenzen-von-open-source-erreicht/> (25.11.22).
- Dos.fail (2022): Nexus. URL: <https://dos.fail/2021-nexus> (25.11.22).

- Flindt Temte, Bjørn (2015): »Now That We've Walked The Walk... – some new additions to the larp vocabulary«, in: Charles Bo Nielsen/Claus Raasted (Hg.), *The Knutepunkt Companion Book*, Kopenhagen: Rollespils Akademiet, S. 62.
- Haraway, Donna (2016): *Staying With The Trouble – Making Kin In The Cthulucene*. Durham & London: Duke University Press.
- Heinrich-Böll-Stiftung/nachtkritik.de (Hg.) (2020): *Netztheater – Positionen, Praxis, Produktionen*, Berlin: Heinrich-Böll-Stiftung.
- Hütter, Christiane (2021): Gedanken zum Weltübergang. URL: https://nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=18053:gedanken-zum-weltuebergang-digitalitaet-und-theater-in-der-pandemischen-krise&catid=1768&Itemid=100190 (25.11.22).
- Institut für Teilhabeforschung (2022): Digitale Angebote, Chancen und Barrieren. URL: <https://www.iktf.berlin/tagungen/panel-digitale-angebote/> (25.11.22).
- Kropotkin, Peter (1908): *Gegenseitige Hilfe in der Tier- und Menschenwelt*, Leipzig: Verlag von Theod. Thomas.
- Lanier, Jaron (2020): *Zehn Gründe, warum du deine Social Media Accounts sofort löschen musst*, Hamburg: Atlantik.
- Lehmann, Hans-Thies (1999): *Postdramatisches Theater*, Frankfurt a.M.: Verlag der Autoren.
- Lorenz, Caius (2022): *Metaversum. Unsere digitale Zukunft im Metaverse mit künstlicher Intelligenz, Blockchain, AR, VR, NFTs und Kryptowährungen*, Gundelsheim: Kleinstadt.
- MacDonald, James Lorien/Stenros, Jaako (2020): »Beauty In Larp«, in: Saitta et al. (Hg.), *What Do We Do When We Play*, Tampere: Knutepunkt, S. 298.
- Nielsen, Martin/Koljonen, Johanna/Saitta, Eleanor (2020): »Maps, Loops And Larp«, in: Saitta et al. (Hg.), *What Do We Do When We Play*, Tampere: Knutepunkt, S. 16.
- Markwardt, Nils (2021): Michael Seemann: »Plattformen machen Kapitalisten zur austauschbaren Infrastruktur«. URL: <https://www.philomag.de/artikel/michael-seemann-plattformen-machen-kapitalisten-zur-austauschbaren-infrastruktur> (14.01.23).
- Reichert, Kolja (2021): *Kryptokunst*, Berlin: Wagenbach.
- Ries, Uli (2020): *Zoom als Sicherheitsalptraum?*. URL: <https://www.heise.de/security/meldung/Videokonferenz-Software-Ist-Zoom-ein-Sicherheitsalptraum-4695000.html> (18.11.22).

- Saitta, Eleanor Saitta/Koljonen, Johanna/Särkijärvi, Jukka/Grove, Anne Serup/Männistö, Pauliina/Makkonen, Mia (Hg.) (2020): *What Do We Do When We Play*. Tampere: Knutepunkt.
- Schütz, Theresa (2022): *Theater der Vereinnahmung*. Berlin: Theater der Zeit.
- Seemann, Michael (2021): *Die Macht der Plattformen*, Berlin: Ch. Links.
- Statista.com (2020): Umsatz Unterhaltungsindustrie. URL: <https://de.statista.com/infografik/22414/umsatz-ausgewaehler-sektoren-der-unterhaltungsindustrie/> (18.11.22).
- Statista.com (2022): Umsatz von Facebook weltweit. URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/217061/umfrage/umsatz-gewinn-von-facebook-weltweit/> (19.02.23).
- Warren, Jason (2017): *Building Worlds – How To Make Immersive Theatre*, London: Nick Hern Books.