

SPIELERISCHE SUBVERSION

Was haben „Gamingformate“ im gesellschaftlich engagierten Theater zu suchen? Friedrich Kirschner, Theaterregisseur und Professor für digitale Medien, über den politischen Hintergrund der Publikumspartizipation

Text_Friedrich Kirschner

W

Welche Notwendigkeit hat die Einbettung partizipativer Prozesse in einen theatralen Kontext? Welchen Mehrwert hat das Handeln des Publikums im theatralen Raum? Um auf diese Fragen sinnvoll einzugehen, möchte ich zunächst die Dringlichkeit von Partizipation in einer immer stärker durch technische und algorithmisierte Systeme formatierten Gesellschaft darstellen.

Systemisierung der Gesellschaft

Nicholas de Monchaux, Professor für Architektur und *Urban Design* in Berkeley, beschreibt in seinem Buch „Spacesuit: Fashioning Apollo“ (MIT Press, 2011) am Beispiel der ersten bemannten Mondmission eindrücklich die Strukturen, die Kybernetik als theoretisches und organisatorisches Modell für Simulationen komplexer Systeme bereitstellt. Das Buch illustriert, welche Konsequenzen sich daraus für unser gesellschaftliches und politisches Miteinander ergeben haben. Von der Fragmentierung einzelner Arbeitsprozesse und der daraus resultierenden Verschiebung der Verantwortlichkeit weg von Individuen hin zum System als solchem: So beschreibt Monchaux, wie Sensorik

und Telemetrie als Kontrollmechanismen des Systems gegenüber den Astronauten eingesetzt wurden und wie diese solche Eingriffe in ihre Privatsphäre einschätzten; das führte bis zu Einflüssen solcher Strukturen auf Städteplanung und politische Systeme.

Die Parallelen zu unserer Gegenwart könnten bestechender nicht sein. Denn Technologie tritt ein weiteres Mal als Maßstab einer möglichen utopischen Welt auf. Darin verspricht die Ingenieursleistung unsere sozialen, wirtschaftlichen und politischen Probleme zu lösen. Die dahinterliegende Ideologie ist nicht mehr staatlicher Natur, wird nicht mehr als Doktrin von Politikern unters Volk gebracht. Vielmehr entsteht sie bei unzähligen jungen Menschen, die in Universitäten als Studierende und Doktoranden an „Disruptive Technologies“ forschen; gefördert werden sie von zahlreichen Akteuren wie Firmen, Staaten, Kulturinstitutionen und dem Militär. Diese Vielfalt der Geldgeber und die Verworrenheit der Strukturen erschweren die Erkennbarkeit einer klaren politischen Motivation hinter



Ideen wie dem „Internet of Things“ oder „Big Data“. Nicht nur Google, Apple und Microsoft wünschen sich eine Welt, in der wir dauerhaft durch eine Vielzahl von Endgeräten miteinander vernetzt sind. Auch außerhalb von Twitter und Facebook gibt es zahlreiche junge Gründer, die sich etwa Gedanken darüber machen, wie Menschen unbeschränkt von Ort, Zeit und Sprache in Kontakt miteinander bleiben können. „Industrie 4.0“ ist keine politische Erfindung oder der Vorstoß eines einzelnen industriellen Akteurs. Dennoch ist die Veränderung der Welt durch Technologie kritisch zu hinterfragen, denn sie stellt sich gerne als unumgängliche Entwicklung dar, eine Art Naturkraft, zu der man sich zu verhalten hat.

Dass technologischer Fortschritt eine gesellschaftlich verankerte Ideologie geworden und dabei nach traditionellen politischen Mustern gar nicht verortbar ist, macht es umso schwieriger, mit ihr umzugehen. Man kann Mobiltelefone ablehnen, aber nicht abwählen. Man kann nicht gegen das selbst fahrende Auto auf die Straße gehen. Zwar versuchen wir allzu oft, in

Google, Facebook, der NSA und dem BND die Manifestation der dystopischen kybernetischen Zukunft abzubilden, doch den Kern der Ideologie des „Technological Solutionism“, wie Evgeny Morozov es ausdrückt, treffen wir damit nicht, weil er sich nicht in einzelnen Strukturen manifestiert. Während junge Wunderkinder reihenweise an technischen Lösungen für gesellschaftliche Probleme arbeiten, verliert sich deren Kritik viel zu oft in Simplifizierungen und Floskeln. Oft genug auch, weil bei ihren Kritikern das Wissen um die komplexen Zusammenhänge technischer Systeme nur unzureichend vorhanden ist.

Die fortschreitende Systemisierung unserer gesellschaftlichen und kommunikativen Strukturen bedarf neuer Modelle des Diskurses und neuer Werkzeuge des Widerstands. Das Überschauchen von vernetzten Systemen und das bewusste Agieren in diesen, ebenso die Teilhabe an Entwicklung und Verhandlung von kommunikativen Strukturen sind elementare Formen politischer Partizipation. Durch sie wird uns die Möglichkeit gegeben, unseren algorithmisierten Alltag als solchen zu erkennen



Die Veränderung der Welt durch Technologie stellt sich gerne als unumgängliche Entwicklung dar, eine Art Naturkraft, zu der man sich zu verhalten hat

„Invisible Playground“ mit einem Spiel im öffentlichen Raum beim Symposium „Stage@Play 2015“ am Theater Rampe in Stuttgart

und aktiv zu gestalten. Erst die bewusste Navigation innerhalb eines Kontextes lässt Handlungsräume entstehen, erlaubt Teilnahme, Verhandlung und im besten Falle Subversion.

Hier lohnt es sich, auf Michel de Certeau zu verweisen, der in seinem Buch „Die Kunst des Handelns“ (1988, Merve Verlag) bereits in den frühen 80er-Jahren auf die subversive Kraft des Handelns verwiesen hat. Nach de Certeau ist das „Sich-zu-eigen-Machen“ der uns umgebenden Strukturen, der kreative Umgang mit Systemen ein elementares Mittel des Widerstandes, des Handlungsfähig-Bleibens, des Reorganisierens. Auch wenn de Certeau noch von einem sehr viel deutlicher hierarchisierten System ausgeht, das unseren Alltag strukturiert, ist in seinen Beobachtungen das Handeln von zentraler Bedeutung als ausgleichende, ja sogar formende Kraft, die sich den vermeintlich vorgegebenen strukturierten Handlungsanweisungen entzieht. De Certeaus Bild hierfür ist die Stadt und ihre hierarchisch geplante Infrastruktur. Es bedarf nicht viel Anstrengung, die Argumentation auf andere Strukturen unserer Lebenswelt auszuweiten. Das Nutzen eines Mobiltelefons ist in dieser Lesart also keine affirmative Handlung, sondern notwendige Teilhabe an einem Diskurs über Gesellschaft und Kommunikation.

Gamification als Antwort?

Was bedeutet die Dominanz nicht hinterfragter Systeme für die Freiheit des Spiels in der digitalen Welt? Glaubt man dem Spieledesigner und Leiter des *New York University Game Centers* Eric Zimmerman, wird das 21. Jahrhundert von der Idee des Spielens geprägt sein. In seinem „Manifesto for a Ludic Century“ schreibt er etwa, nicht ohne eine gehörige Portion angelsächsischen Grundoptimismus, dass wir in einer von Systemen geprägten Welt leben, in der die Notwendigkeit besteht, einen kompetent spielerischen Umgang mit diesen Informationsstrukturen zu etablieren, um die vielfältig verknüpften Probleme unserer Gesellschaft auf innovativem Wege anzugehen. Er sieht Spieledesigner als gesellschaftlich relevante Akteure, die unsere vernetzte Welt verstehbar und handhabbar machen, indem sie komplexe Zusammenhänge erfahrbar darstellen. Das Wissen um kybernetische Strukturen, also die Darstellung von Prozessen in stabilen, selbsterhaltenden Systemen, wird damit elementare Basis für die Gestaltung gesellschaftlicher Prozesse. Zimmerman argumentiert aus Sicht eines Gestalters. Er beansprucht Relevanz und Handlungsfähigkeit aus einem Bereich heraus, den die meisten von uns als Entertainment bezeichnen würden, einige wenige vielleicht schon als Kulturgut. Tatsäch-

lich ist das Design alltäglicher Handlungsentwürfe sehr viel weitreichender verankert, als es den Anschein hat. Die gesellschaftliche Entwicklung, die ihn zu einem solchen Manifest hinleitet, ist gleichermaßen vom Begriff der „Gamification“ geprägt wie von der zunehmenden Durchdringung unserer Alltagswelt durch technologische Systeme der elektronischen Datenverarbeitung.

Die Idee von Gamification ist, gesellschaftliche Strukturen vereinfacht und verständlich zu illustrieren und mit moralischen Handlungsentwürfen aufzuladen. Wer sich viel bewegt, soll belohnt werden, weil er vermutlich weniger oft krank wird und so dem Gesundheitssystem weniger schadet. Wer viel liest, soll bei der Bewertung von Büchern stärkeres Gewicht bekommen. Wer von vielen geschätzt wird, dessen Meinung hat mehr Wert. Wieso also nicht diese komplexen Zusammenhänge vereinfachen, beispielsweise durch einen digitalen Sensor, der am Handgelenk getragen werden und uns selbst für einfache Aktionen wie Treppensteigen eine positive Resonanz vermitteln kann? Oder über Badges in Online-Foren, die die Leistungen für die Gemeinschaft in wiedererkennbaren Ikonographien darstellen. In diesem Licht gesehen ist Gamification also der idealistische Versuch einer unreflektierten Moralisierung des Alltags. Komplexe Zusammenhänge sollen verständlich gemacht, selbst kleine Ursachen sollen in ihrer Wirkung nachvollziehbar kommuniziert werden. In Zeiten stetig wachsender Unübersichtlichkeit unserer Alltagswelt und immer komplexerer Zusammenhänge von Ursache und Wirkung ist das sicherlich eine verständliche Intention. Wer aber bestimmt die moralischen Parameter, nach denen unser alltägliches Handeln bewertet werden soll?

Die elektronische Datenverarbeitung und Vernetzung von Menschen, inzwischen aber auch von Objekten, erlaubt erst die Idee einer neuen utilitaristischen Moral, die sich in dem Begriff „Big Data“ manifestiert. Solch eine zutiefst naturwissenschaftliche, rein quantitative Bewertung von gesammelten Daten zu Ursache und Wirkung verspricht eindeutige Wahrheiten über unser menschliches Zusammenleben und eine optimierte Strukturierung unseres Alltags. Nicht das Herauslösen persönlicher Bewegungsmuster oder die Antizipation von individuellen Handlungen wirkt am stärksten auf unseren Alltag; vielmehr wird er dominiert durch die Behauptung einer kollektiven Wahrheit, die zu einer vermeintlich wissenschaftlich belastbaren Bewertung des einzelnen Handelns führt. Die kybernetische Ideologie des „Technological Solutionism“ nutzt eben diese Zusammenhänge, um ihre moralische Relevanz daraus abzuleiten. Wie aber beteiligen wir uns und formen diesen Diskurs, wenn die Objekte, die wir in unserem Alltag nutzen, plötzlich algorithmisierte moralische Handlungsanweisungen besitzen sollen?

Alternativen durch Mitspieltheater

Indem wir die Handlungsräume erfahrbar machen und die Möglichkeit zum subversiven Umgang mit alltäglichen Strukturen zur Debatte stellen. Indem wir unseren Alltag als formatierende Systeme darstellen und zum subversiven Umgang mit ihnen einladen. Indem wir vermeintlich objektiv moralische Handlungsentwürfe unserer vernetzten Alltagswelt navigierbar machen und Raum für widerständigen Umgang mit ihnen schaffen. Indem wir sie uns zu eigen machen und als Gemeinschaft im direkten Umgang mit ihnen ihre Strukturen und Grenzen untersuchen.

Ian Bogost verhandelt in seinem Buch „Persuasive Games“ das Konzept der prozeduralen Rhetorik. Damit ist die Idee gemeint, durch ästhetische Rahmung im Abbilden und Navigieren gesellschaftlicher Strukturen die dahinterliegenden Kräfte und Motivationen sichtbar zu machen.

Spielstrukturen im Theater vermögen genau dies zu leisten. Sie stellen keinen singulären Weg dar, wie der alltägliche Umgang mit Systemen zu bewerten ist. Sie bieten vielmehr einen Raum des gemeinschaftlichen Aneignens von Prozessen und das Potenzial des nichtkonformen Umgangs. Sie geben uns im Ideal die Möglichkeit, in abgebildeten Strukturen anders zu handeln, sie zu zerstören und neu zu konfigurieren, im Mindesten aber erlauben sie, durch unser eigenes Handeln ihre Komplexität wahrzunehmen.

Und welcher Ort sollte besser dafür geeignet sein als das Theater? Als etablierter Ort der Diskussion über Gesellschaft und Verhandlung von Alltag hat das Theater die Chance, das gemeinschaftliche Erleben dramaturgisch zu besetzen. Es verkörpert die Möglichkeit einer gemeinschaftlichen Gegendarstellung, ein Hinterfragen von Strukturen, die uns viel zu oft als etabliert suggeriert werden. Im besten Falle erlaubt es in seiner Ästhetik die Entwicklung neuer Handlungsräume und eines tiefgreifenden, durch Erleben geteilten Verständnisses der Strukturen unserer heutigen Lebenswelt. Gerade in einer Zeit, in der Risiken und Konsequenzen neuer gesellschaftlicher Strukturen sich noch diskursiv entwickeln, in der Expertentum erst im Entstehen ist, braucht es ein neues „Theater der Unterdrückten“, eine breite gesellschaftliche Teilhabe an eben jenem Diskurs um Technik und Gesellschaft. ■



UNSER AUTOR

Friedrich Kirschner ist Theaterregisseur, visueller Künstler und Software-Entwickler. Seit 2012 ist er Professor für digitale Medien an der Hochschule für Schauspielkunst „Ernst Busch“ in Berlin.