



# KONTINGENZMASCHINEN

## ÜBER DIE DOMESTIZIERTE KONTINGENZ DES MITSPIELENS

von Jonathan Harth

■ Die gängige Unterscheidung, dass man als Spielender Teil des Geschehens sei und als Publikum bloßer Beobachter, wird durch eine stärker ökologisch verfasste Perspektive schnell aufgeweicht. Denn eine Perspektive, die auf emergente kybernetische Regelkreisläufe<sup>1</sup> oder netzwerkförmige Assemblagen<sup>2</sup> schaut, macht schnell deutlich, dass man als Anwesender in einem Spiel immer zugleich Teil des Spiels wie auch beobachtendes Publikum ist.

Diese Doppelrolle ergibt sich auf der Seite der dezidierten MitspielerInnen allein

schon durch die zeitliche Entkopplung von eigentlichen Spielhandlungen, die das Spiel vorantreiben, und den Reflexionsmöglichkeiten, die sich auf die konkreten Spielhandlungen beziehen (z. B. eigene Strategieplanung, Beobachtung der MitspielerInnen etc.). Andererseits stellt sich aber auch die Frage, inwiefern ein Publikum, das während des Spiels anwesend ist, nicht auch Teil des Spielzusammenhangs wird. Ist nicht das Spielen vor Publikum ein anderes als ein Spielen ohne die Erwartung an mögliche Erwartungshaltungen eines Publikums? Im Folgenden möchte ich diesem Verhältnis

etwas genauer nachgehen und danach fragen, was es eigentlich bedeutet, wenn man sowohl die Praxis des Spielens als auch die Praxis des Zuschauens als zugleich frei und unfrei von Spielzusammenhängen denkt.

Diese Frage nach der Kontingenz und Kontrolle des Mitspielens ermöglicht es, über die prinzipielle Verfasstheit von Freiheit und Kontrolle in der Praxis des Spielens nachzudenken. Um diese Überlegungen besser nachvollziehbar werden zu lassen, sollen zwei (im weitesten Sinne) Spiele als Gegenstand der Diskussion dienen. Es handelt sich um das Computerspiel *The Stanley*



## NN | «Control» von Alexander Schubert

*Parable* (2013) und die Konzert-Installation *Control* (2018), welche beide explizit das Thema «Freiheit und Kontrolle von Spielenden und Zuschauenden» verhandeln.

**SPIELE UND IHRE REGELN**

Der niederländische Theoretiker Johan Huizinga definierte Spiel als eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und

Freude und einem Bewusstsein des «Anderseins» als das «gewöhnliche Leben». Diese Definition aufgreifend, möchte ich mich hier vor allem auf den Aspekt der «freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln» beschränken.<sup>3</sup> Denn sowohl die Regelhaftigkeit (ob implizit oder explizit) als auch die Differenz im Anderssein können in der Soziologie leicht als Rahmungen reformuliert werden. Als explizite Rahmung geben die Regeln eines Spiels den Möglichkeitsraum vor, was und wie überhaupt gespielt werden kann. Das heißt, Spielregeln regeln, was zum Spiel ge-

hört und was nicht. Und sie geben vor, nach welchem Programm Spielhandlungen an Spielhandlungen anschließen können – und wie nicht.

Das Spannende ist nun, dass, auch wenn die Spielregeln noch so strikt sind, die konkrete Art und Weise ihrer Anwendung nicht vorgegeben ist. Wie eine konkrete Spielsituation praktisch gelöst wird, ist somit weder vorherbestimmt noch komplett frei. Jeder konkrete Spielverlauf hätte auch anders ablaufen können. Genau aus diesem Grund lassen sich Spiele als Kontingenzmaschinen verstehen. Sie produzieren bestimmte Mög-

lichkeitsräume, die eine unbestimmte Praxis eröffnen. Eine Praxis also, die am ehesten als ein emergentes Arrangement begriffen werden kann. Als eine Art Konzertierung aus vorab festgelegten und bindenden Regeln, einem situativ offenen Spielablauf sowie den individuell motivierten Spielenden. Genau hier eröffnet sich nun die Möglichkeit, über die Domestizierung von Kontingenz nachzudenken: Denn wie genau wird eigentlich dieses Verhältnis von Freiheit und Kontrolle, von Vorfestlegung und Unbestimmtheit gemanagt? Wie genau schränken sich Spielende und Zuschauende ein, wenn sie an einem Spiel teilnehmen, und welche neuen Möglichkeiten ergeben sich gleichzeitig durch diese Teilnahme?

Für diese Fragen möchte ich nun die beiden oben genannten Spiele zur Illustration heranziehen: Beide Stücke widmen sich explizit wie implizit dem Verhältnis von Kontingenz und Kontrolle auf Seiten der Spielenden und der Beobachter. Da Schuberts Stück *Control* (2018) unübersehbar von *The Stanley Parable* inspiriert ist,<sup>4</sup> möchte ich mit dem Computerspiel beginnen, um dann auf die nochmals gesteigerte Komplexität von *Control* einzugehen.

#### THE STANLEY PARABEL

Das Computerspiel *The Stanley Parable* wurde vom Entwicklerstudio «Galactic Cafe» veröffentlicht. Eine erste kostenfreie Version wurde 2011 gezeigt, eine kommerzielle Veröffentlichung folgte 2013. Das Computerspiel lässt sich am ehesten dem Genre des «walking simulators» zuordnen, die sich an neuen Formen des interaktiven Geschichten-Erzählens versuchen. Entsprechend funktioniert *The Stanley Parable* dann auch weniger im Rahmen der verbreiteten binären Unterscheidung von Sieg oder Niederlage, sondern versteht sich mehr als *experience* und als Tableau für Selbst-Reflexionen.

Im Spiel steuert man aus der Egoperspektive den Protagonisten Stanley durch verschiedene und teils surreale oder physikalisch unmögliche Umgebungen. Entscheidend ist dabei, dass sowohl das Geschehen als auch die entsprechenden Aktionen des Spielenden von einem Off-Erzähler kommentiert werden. Ohne genaues Spielziel vor Augen wird man während des Spielens mehr oder weniger deutlich damit konfrontiert, Entscheidungen zu treffen, die man als Spielender in gewissem Sinne vor dem unsichtbaren Erzähler legitimieren muss. Gelangt man etwa im ersten Spiel-

durchlauf an eine Weggabelung, greift der Erzähler in gewisser Weise der performativen Spieldynamik voraus, indem er sagt: «Als Stanley in einen Raum mit zwei offenen Türen kam, nahm er die linke.» Nun obliegt es den Spielenden, wie sie mit dieser Proposition umgehen. Wenn sie etwa durch die linke Tür steuern, geht die Erzählung passend weiter, nehmen sie jedoch die rechte und wenden sich damit gegen den Impuls des Erzählers, reagiert dieser mit einem Durchbrechen der vierten Wand und sagt: «Dies ist nicht der richtige Weg, Stanley.» Auf diese Weise bietet sich den Spielenden im weiteren Spielverlauf immer wieder die Chance, den Erzähler dazu zu zwingen, seine im Präteritum verfasste Geschichte abzuändern.

Diese anfangs noch eher implizite Erzählung über Kontrolle und Freiheit wird dann im weiteren Spielfortschritt zunehmend explizit. So kann man durch einige Spiel-Entscheidungen sogar in eine Art «Mind Control Room» gelangen, wo dann explizit deutlich gemacht wird, wie stark die zuvor vermeintlich freien Entscheidungen vorab vom Spiel antizipiert wurden und quasi einem Masterplan gehorchten. In der aktuellen Version finden sich genau 18 mögliche Handlungsenden, die je nach Entscheidung und teils erst in späteren Iterationen erreichbar sind.

#### CONTROL

Das Stück *Control* des Komponisten, Informatikers und Musikers Alexander Schubert (geb. 1979) wurde im September 2018 in Oslo im Rahmen des Ultima Festivals erst-aufgeführt. Das Stück wird als eine «partizipative Konzert-Installation» beschrieben, die sich mit den Themen Kontrolle, Intimität und Virtualität beschäftigt – Themen, mit denen sich Schubert auch in vorherigen Projekten auseinandergesetzt hat. Ausgestattet mit Virtual Reality-Brillen und Kopf-Kameras durchlaufen Vierer-Gruppen aus Besuchern verschiedene Bühnen in einem leerstehenden Gebäude und erleben dabei aus der Egoperspektive diverse mehr oder weniger surreale und unheimliche Situationen, Interaktionen und Erfahrungen mit anwesenden Performern, Architekturen oder Objekten.

Die Besucher wurden angewiesen, sich durch das Gebäude zu bewegen und so weit wie möglich mit den Räumen und Performern zu interagieren. Zusätzlich erhielten sie dabei von einem sogenannten «Controller» auditive Anweisungen über ihr Head-

set. Die Controller wiederum bekamen dafür das Videobild der Frontkamera ihres Teilnehmers zu sehen und konnten somit präzise Anweisungen geben oder intervenieren. Alle Anweisungen zielen dabei dezidiert auf die Schnittstelle von Kontrolle und Gehorsam sowie Freiheitsdrang und Unbehagen. Beispielsweise sollten die Besucher yoga-ähnliche Verrenkungen nachahmen, in irritierenden Interaktionen mit Performern bestimmte Handlungen ausführen oder sich in einem unheimlich beleuchteten Raum auf den Boden legen und die Augen schließen.

Im zweiten Akt des Stücks wurden die Teilnehmer schließlich selbst zu Controllern und gaben dann ihrerseits Anweisungen an die nächste Besuchergruppe. Dieser *shift* vom Kontrollierten zum Kontrollierenden eröffnet damit erste Reflexionsmöglichkeiten über die Abhängigkeit und Autonomie bzw. Freiheit und Kontrolle im Mitspielen. Im Anschluss an die Rolle als Controller konnten die Teilnehmenden dann den eigentlichen Spielbereich im Keller verlassen und als bloßes Publikum in einem Raum im Obergeschoss alle Kamerabilder und alle Controller-Anweisungen der nachfolgenden Teilnehmer auf Live-Bildschirmen mitverfolgen. Dieser dritte Akt distanzierte die Besucher somit ein weiteres Mal vom Geschehen und konfrontierte sie mit einer dritten möglichen Beobachterperspektive – nämlich der des distanzierten Publikums.

Inbesondere diese Dreiteilung in verschiedene Akte des *involvements* im Spiel (von der Egoperspektive zum Controller bis hin zum distanzierten Beobachter) führt den teilnehmenden Besuchern die divergierende Erlebnisqualität in Hinblick auf ein und dieselbe Spielsituation vor. Die individuell erlebbare unterschiedliche Perspektive spielt somit ganz explizit mit der gängigen Rollenverteilung von Spielenden und Publikum: Welche Freiheitsgrade bietet eine Spiel-Situation? Welche konkrete Option wähle ich in der mehr oder weniger distanzierten Praxis des Mitspielens? Was sind die Spielregeln und wo liegen deren Grenzen? Dabei ist es interessant, dass weder *The Stanley Parable* noch *Control* ein explizites Regelwerk vorgeben. Es obliegt vielmehr den Mitspielern, die Regeln selbst performativ zu erkunden, zu dehnen und – zumindest bei *Control* – dann sogar in gewissem Maße selbst festzulegen. Ein Unterschied zwischen beiden Stücken liegt hingegen in der Erweiterung der sozio-

technischen Assemblage: Während sich das Computerspiel allein zwischen Spielenden und Computer vollzieht, zeigt sich bei *Control* ein wesentlich komplexeres Geflecht aus diversen menschlichen Teilnehmern – samt unterschiedlicher Rollen –, Kamera- und VR-Technik, audio-visuellen Arrangements, architektonischen Räumen, und vor allem auch der zwischenmenschlichen Kommunikation zwischen den Besuchern untereinander sowie den Performern.

### KONTINGENZMASCHINEN UND KONTINGENZBEWUSSTSEIN

Sowohl das Computerspiel als auch die Installation sind keine gänzlich freien Abläufe, die unkontrolliert wuchernd gänzlich neue soziale Gefüge erzeugen würden. Sie sind vielmehr strukturierte Kontingenzmaschinen. Kulturelle Programme also, die einer eingehetzten, geplanten oder wenn man so möchte: kontrollierten Kontingenz folgen. Genau das soll mit der Einklammerung «Domestizierung» ausgedrückt werden: Spielregeln sind kulturelle Programme, welche die prinzipielle Kontingenz der Welt in Hinblick auf die Regelvorgaben zu domestizieren versuchen. Was aber ist gewonnen, wenn wir von domestizierter Kontingenz sprechen? Und gibt es dann etwa auch eine – romantisch ausgedrückt – wilde oder freie Kontingenz? Vermutlich sind es genau diese Fragen über die eigene Freiheit und Kontrolle, die sich die Besucher der Installation gestellt haben. Und es sind genau diese Fragen nach der mehr oder weniger stillen Domestizierung von Kontingenz durch

etablierte kulturelle Programme, die gleichzeitig das Nachdenken über Alternativen eröffnen: Wie wäre es eigentlich anders möglich? Dieses Reflektieren ist dann im positivsten Sinne Kontingenzbewusstsein, also ein Bewusstsein dafür, dass es – und damit ist eigentlich alles gemeint – auch ganz anders sein könnte.

Dies bringt mich zu der abschließenden Frage, inwiefern diese kulturellen Kontingenzmaschinen von Spiel und Aufführung dabei helfen könnten, das menschliche Kontingenzbewusstsein zu unterstützen. Hier sehe ich erste Möglichkeiten in den Funktionen des Save, Load und Reload, wie wir sie aus Software-Programmen oder Computerspielen kennen. Die Techniken des Save, Load und Reload ermöglichen es nämlich, jenseits des gewöhnlichen Raum-Zeit-Gefüges, sanktionsfrei Alternativen zu erproben. Während das Save und Load spezifische *states* der Welt über die Zeit konservieren vermag (das «Abspeichern»), geht es beim Reload darum, spezifische Handlungen und deren Konsequenzen wieder aufzulösen und quasi ungeschehen zu machen. Eine Aufführung, ein Stück oder auch nur eine einzelne Spielsequenz kann damit singular erprobt werden und sofort wieder spurlos im *void* (dt. Leere) des Zwischenspeichers verschwinden. Das Publikum hat nichts gesehen.

Die Kontingenzmaschine des Reloads, bzw. diese Form des Undo (eines spurlosen und vollständigen Rückgängig-Machens), ermöglicht es, das potenzielle Anderssein immer wieder neu auszuprobieren. Im all-

täglichen Leben jedoch findet sich keine derartige Undo-Funktion. Infolgedessen erscheint aus einem modernen Kontingenzbewusstsein heraus das gegenwärtige Handeln häufig als Risiko. Und zwar als Risiko, in der Zukunft die gegenwärtigen Entscheidungen bereuen zu müssen. Vielleicht verführt deshalb das moderne Kontingenzbewusstsein zu diesem viel gepriesenen, agilen Entscheiden auf Probe. Einem Handeln also, das sich im Sinne einer Beta-Option nicht als vollwertig oder abschließend ernst nimmt, sondern in der Gegenwart bereits das zukünftig bzw. alternativ Gegenwärtige virtuell mitreflektiert. Aber wie könnte ein solches mitreflektieren praktisch gelingen? Denn während die Domestizierung der Kontingenz in *The Stanley Parable* zumindest noch *ex post* rekonstruierbar ist – siehe die 18 möglichen Enden der Erzählung –, stellt sich ja bereits bei *Control* die Frage, wie viele möglichen Enden eigentlich überhaupt bereit gestanden haben. Wie frei und wild waren die weder notwendigen noch unmöglichen Spielhandlungen, die an diesem Tag in Oslo aufgeführt und erprobt wurden? Aber wer möchte das schon errechnen? ■

1 vgl. Gregory Bateson: *Geist und Natur. Eine notwendige Einheit*, Frankfurt a. M. 1987.

2 vgl. Bruno Latour: *Existenzweisen. Eine Anthropologie der Modernen*, Berlin 2014.

3 Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (1938), Reinbek bei Hamburg 2004.

4 vgl. Alexander Schubert: «Virtualität und Täuschung. 'When I Told You These Things, I Was Lying'», in: *MusikTexte* 158 (August 2018), S. 18–27.

Berliner Festspiele

**Maerz Musik** Festival für Zeitfragen

20.3.—  
29.3.20

Éliane Radigue  
Halim El-Dabh  
Younghi Pagh-Paan  
Marisol Jimenez  
Carlos Gutiérrez Quiroga  
Myriam Van Imschoot  
Orquesta Experimental  
de Instrumentos Nativos  
PHØNIX16  
Quatuor Bozzini  
und viele andere

© 2020. From 'Noi, telex' by Robert Lippek & Lucas Gutiérrez